



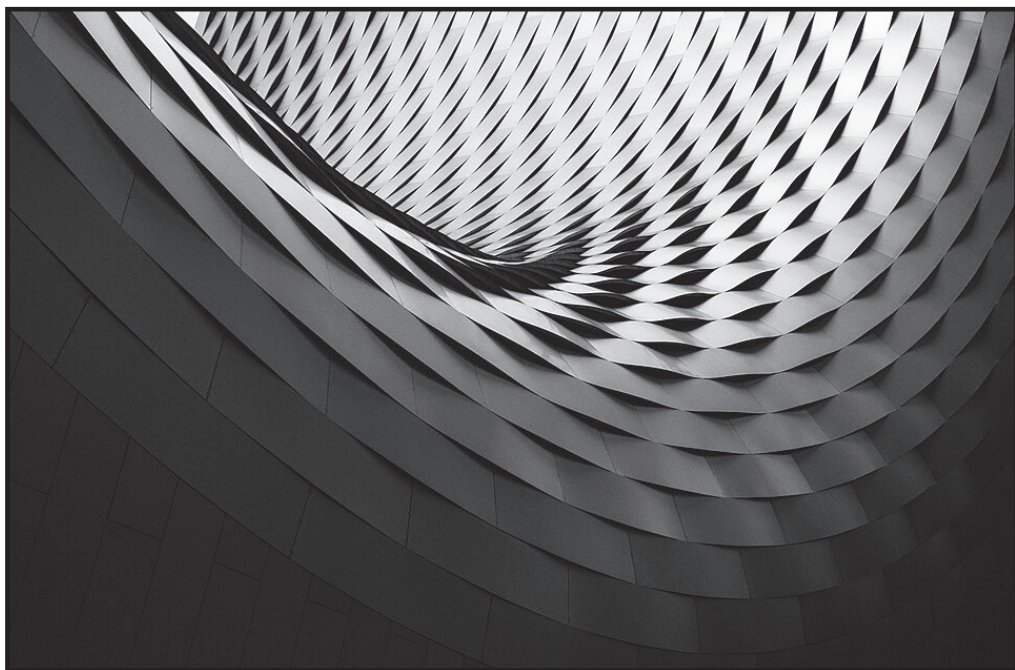
ILEXIA
Rivista di semiotica
Journal of Semiotics 47-48

IL SENSO DELLA REALTÀ

THE MEANING OF REALITY

a cura di / edited by

ANTONIO SANTANGELO, SIMONA STANO



aracne

LEXIA. RIVISTA DI SEMIOTICA

LEXIA. JOURNAL OF SEMIOTICS

47-48

Direzione / Direction

Ugo Volli

*Comitato di consulenza scientifica /
Scientific committee*

Fernando ANDACHT

Kristian BANKOV

Pierre-Marie BEAUDE

Denis BERTRAND

Eleonora CHIAIS

Marcel DANESI

Ruggero EUGENI

Guido FERRARO

José Enrique FINOL

Bernard JACKSON

Eric LANDOWSKI

Giovanni MANETTI

Diego MARCONI

Gabriele MARINO

Gianfranco MARRONE

Isabella PEZZINI

Jenny PONZO

Antonio SANTANGELO

Marina SBISÀ

Simona STANO

Frederik STJERNFELT

Eero TARASTI

Peeter TOROP

Patrizia VIOLI

Redattore Capo / Editor-in-Chief

Massimo Leone

Editori associati di questo numero / Editor

Associated editors of this issue

Gastón Amen, Silvia Barbotto, Giuditta Bassano,
Francesco Bellucci, Paolo Bertetti, Giorgio Borrelli,
Francesco Buscemi, Elena Casetta, Andrea Cerroni,
Lucia Corrain, Enzo D'Armenio, Valeria De Luca,
Cristina Demaria, Pino Donghi, Ruggero Eugeni,

Marco Giacomazzi, Remo Gramigna, Giorgio Grignaffini,
Eduardo Grillo, Tarcisio Lancioni, Luca Lo Sapio, Gabriele
Marino, Paolo Martinelli, Roberto Mastroianni, Federico
Montanari, Niccolò Monti, Neyla Pardo, Paolo Peverini,
Francesco Piluso, Alberto Romele, Davide Sisto, Antonio
Santangelo, Franciscu Sedda, Simona Stano, Bruno Surace,
Marco Tamborini, Stefano Traini, Vera Tripodi, Marco Viola,
Ugo Volli, Salvatore Zingale, Francesco Zucconi

Sede legale / Registered Office

CIRCe, "Centro Interdipartimentale
di Ricerche sulla Comunicazione",
con sede amministrativa presso
l'Università di Torino Dipartimento
di Filosofia e Scienze dell'Educazione
via Sant'Ottavio 20 – 10124 Torino
Info: massimo.leone@unito.it

Registrazione presso il Tribunale di Torino
n. 4 del 26 febbraio 2009

*Amministrazione e abbonamenti /
Administration and subscriptions*

Adiuvare S.r.l.
0039 06 87646960
info@adiuvaresrl.it
via Colle Fiorito, 2 (p. 1, int. 6)
00045 Genzano di Roma
P. IVA 15662501004
<https://www.adiuvaresrl.it/>

I edizione: dicembre 2025

ISBN 979-12-218-2446-9

ISSN 1720-5298

«Lexia» adotta un sistema di doppio referaggio anoni-
mo ed è indicizzata in SCOPUS– SCIVERSE. È una
rivista in fascia "A" ANVUR. / «Lexia» is a dou-
ble-blind peer-reviewed journal, ranked A in
"ANVUR", and indexed in SCOPUS–SCIVERSE.

Classificazione Decimale Dewey:

401.4105 (23.) SEMIOTICA. Pubblicazioni in serie

LEXIA. RIVISTA DI SEMIOTICA, 47-48

LEXIA. JOURNAL OF SEMIOTICS, 47-48

IL SENSO DELLA REALTÀ

THE MEANING OF REALITY

a cura di / edited by

ANTONIO SANTANGELO, SIMONA STANO

Contributi di / Contributions by

FERNANDO ANDACHT
FLAVIO VALERIO ALESSI
MASSIMO ROBERTO BEATO
FEDERICO BELLENTANI
ANDREA BERNARDELLI
MICHELE CERUTTI
ANGELO DI CATERINO
GUIDO FERRARO
FRANCESCO GALOFARO
GIANMARCO THIERRY GIULIANA

ANNA MARIA LORUSSO
FRANCESCO MARSCIANI
SEBASTIÁN MORENO
CLAUDIO PAOLUCCI
LUCA PRADA
GIUSEPPE GABRIELE ROCCA
ANTONIO SANTANGELO
SIMONA STANO
CRISTINA VOTO





ISBN
979-12-218-2446-9

PRIMA EDIZIONE
ROMA 15 DICEMBRE 2025

INDICE TABLE OF CONTENTS

- 9 Il senso della realtà: un'introduzione / *The Meaning of Reality: An introduction*
Simona Stano

Parte I Teorie, prospettive, approcci

Part I Theories, Perspectives, Approaches

- 29 Il nostro percorso verso il “reale”: semiotica, fisica e cosmologia
Guido Ferraro
- 43 Realtà-mondo in una prospettiva etnosemiotica
Francesco Marsciani
- 55 Un grosso inganno. La realtà tra percezione, costruzione sociale ed efficacia simbolica
Angelo Di Caterino
- 75 La realtà come discorso tra semiotica ed ermeneutica: un'eredità critica problematica
Gianmarco Thierry Giuliana
- 99 Two Meanings of the Nature/Culture Opposition: Distinguishing Between Distinctions and Dualisms
Michele Cerutti

Parte II
Media, mediazioni, codici

Part II
Media, Mediations, Codes

- 123 The Sense of Reality: Between Contexts and Truthfulness
Anna Maria Lorusso
- 143 L'Intelligenza Artificiale tra *hype* e discorsi critici: paradigmi sociosemiotici a confronto
Antonio Santangelo
- 163 A Peircean Lens to View a Documentary Multi-Layered Mediation of Reality
Fernando Andacht
- 187 Gli effetti sulla realtà di un genere narrativo: il *True Crime*
Andrea Bernardelli
- 203 La realtà incandescente. Un caso di *reframing* per rappresentare l'extrasemiotico
Luca Prada
- 225 Los sentidos disputados de la realidad histórica reciente: el caso de la última dictadura militar uruguaya (1973–1985)
Sebastián Moreno

Parte III
Scienza, tecnologia, (pre)visione

Part III
Science, Technology, (Pre)View

- 245 Linguaggi scientifici e realtà. *La voce del padrone* di Stanisław Lem
Francesco Galofaro
- 263 Senso del reale e visualizzazione ecografica. L'immagine fetale tra dispositivi di senso e modelli di legittimazione del visibile
Cristina Voto

- 283 Comunicare la scienza: stereotipi, fatti aneddotici, preverità
Claudio Paolucci, Flavio Valerio Alessi
- 307 The Meaning of Reality Among the Past, the Present and the Future
(Perfect): The Case of Cultivated Meat
Simona Stano
- 329 Realtà ibride: immaginari e narrazioni dell'interazione umano–macchina
Massimo Roberto Beato
- 345 Dal senso del reale alla tecnologia: la forma dei dispositivi come
manifestazione pratica di prospettive semiotiche
Giuseppe Gabriele Rocca
- 363 Il senso della realtà: alcune conclusioni
Antonio Santangelo

Recensioni / Reviews

- 377 Review of *The Semiotics of Architecture in Video Games*, Aroni G. (2022)
Bloomsbury Academic, London
Federico Bellentani, Gianmarco Thierry Giuliana
- 385 Note biografiche degli autori / *Authors' Biographies*

PARTE I

TEORIE, PROSPETTIVE, APPROCCI

PART I

THEORIES, PERSPECTIVES, APPROACHES

REALTÀ IBRIDE: IMMAGINARI E NARRAZIONI DELL'INTERAZIONE UMANO-MACCHINA

MASSIMO ROBERTO BEATO*

ENGLISH TITLE: *Hybrid Realities: Imaginaries and Narratives of Human-Machine Interaction*

ABSTRACT: This paper investigates the influence of scientific and sci-fi narratives when constructing the meaning of *hybrid realities*, meant as spaces where human-machine interaction is not only a technical matter, but also a cultural and semiotic apparatus. Drawing on a theoretical framework that bridges classical semiotic traditions with contemporary sociosemiotic ones, and with sociological perspectives on symbolic interaction, this paper explores discourses engendered by science — from Turing's AI to contemporary chatbots — and sci-fi — especially films like *Her*, *Automata*, and *Ghost in the Shell*. The analysis reveals to what extent these discourses contribute to shaping collective imaginaries which range from fascination to apprehension, highlighting the function of narratives as a means of *veridiction* and *ideologisation* of technology. As such, science and sci-fi do not merely describe or imagine human-machine interaction but rather concur in constructing the interpretative frameworks within which this interaction is perceived, discussed, and practised. Hybrid realities thus emerge not as given realities, but as discursive effects that define the shared experience of technology and orient the social and cultural practices related to artificial intelligence.

KEYWORDS: Hybrid Realities; Human-Machine Interaction; Imaginaries; Veridiction; Ideology.

1. Introduzione

Affrontare un tema come il senso della realtà acquista un'urgenza particolare in un'epoca segnata da crisi globali, diffidenza istituzionale e

* Università degli Studi della Tuscia.

accelerazione tecnologica. In questo scenario, la tecnologia digitale e l'intelligenza artificiale (IA) assumono un ruolo sempre più pervasivo, al punto da influenzare profondamente le modalità con cui individui e collettività percepiscono e condividono ciò che riconoscono come "realtà". Infatti, la semiotica, fin dalle sue origini, ha mostrato che la realtà non si dà mai in modo "puro", ma è sempre mediata da testi, discorsi e pratiche interpretative (Saussure 1916; Peirce 1931–1935; Eco 1968; Lotman 1985). Tale prospettiva acquista oggi nuova rilevanza se applicata al campo delle tecnologie intelligenti, non soltanto perché queste mediano la nostra esperienza del mondo, ma perché generano anche immaginari che orientano credenze, comportamenti e persino aspettative sul futuro.

In particolare, l'interazione umano–macchina¹ si configura come un terreno privilegiato di osservazione. Da un lato, la ricerca scientifica e tecnologica produce discorsi che descrivono e legittimano le possibilità dell'IA; dall'altro, la letteratura e la fantascienza offrono narrazioni che anticipano, riflettono o problematizzano tali possibilità. Entrambi i domini concorrono così a costruire ciò che possiamo definire nei termini di *realtà ibride*: spazi di senso in cui umano e artificiale si intrecciano, ridisegnando continuamente i confini dell'esperienza. In questa prospettiva, la questione del significato della realtà non riguarda soltanto la percezione del mondo, ma i regimi di veridizione che la strutturano (Eco 1990; Paolucci 2023) e le ideologie che li sostengono (Barthes 1957; Stano e Leone 2023; Leone 2024). Come mostrano recenti riflessioni sul rapporto tra semiotica e intelligenza artificiale (Santangelo e Leone 2023), ogni discorso tecnico o narrativo sull'IA è anche una forma di costruzione del reale, che stabilisce ciò che può essere creduto come vero. L'indagine proposta si colloca quindi nel punto d'incontro fra scienza e cultura, dove la realtà viene non solo rappresentata, ma performativamente prodotta.

A partire da questo quadro, il presente contributo si pone la seguente domanda di ricerca: in che modo scienza e fantascienza contribuiscono a definire e consolidare il significato delle realtà ibride, e in che misura si influenzano reciprocamente nella produzione di tali immaginari?

¹ Nel testo si è scelto di adottare l'espressione *interazione umano–macchina* come traduzione di *human–machine interaction*, intendendo per *umano* l'essere umano in senso generale (*homo*), e non il solo genere maschile. Nella letteratura scientifica in lingua italiana, tuttavia, ricorre più spesso la formula "uomo–macchina", qui volutamente evitata allo scopo di sottolineare la neutralità di genere.

L'analisi condotta prenderà in considerazione alcuni casi studio ritenuti significativi — dalle prime chatbot come ELIZA e ALICE, e le più recenti come LaMDA, a opere cinematografiche come *Her*, *Automata* e *Ghost in the Shell* — per mostrare come, attraverso diverse strategie discorsive, si producano immaginari collettivi capaci di orientare tanto la percezione quanto le pratiche sociali legate alla tecnologia². Prima di affrontare in modo più approfondito il tema delle realtà ibride, è necessario però soffermarsi preliminarmente proprio sul concetto di *interazione*. È infatti nell'interazione che si gioca la possibilità stessa di costruzione del senso: sia l'incontro tra umano e macchina, sia la circolazione dei discorsi che ne parlano, si configurano come processi relazionali in cui il significato viene negoziato, trasformato e condiviso. La semiotica ha da sempre messo in evidenza questa dimensione dialogica, mostrando come ogni atto comunicativo presupponga una relazione tra enunciatore ed enunciatario, mediata dal testo, e come le culture si sviluppino entro la semiosfera attraverso incessanti dinamiche di scambio e traduzione.

Questa prospettiva apre di conseguenza un dialogo anche con la sociologia dell'*interazionismo simbolico*. Già William I. Thomas, con il celebre teorema secondo cui “If men define situations as real, they are real in their consequences” (Thomas e Thomas 1928, p. 572), aveva messo in luce la forza pragmatica delle definizioni di realtà. Thomas afferma che per comprendere il comportamento e l'azione sociale, non importa tanto definire i fattori “oggettivi” della situazione in cui i soggetti agiscono, quanto anzitutto la loro percezione soggettiva della situazione, ossia, è essenziale comprendere la visione delle cose del soggetto stesso (vale a dire, la “definizione della situazione”).

Robert K. Merton riprende questa intuizione elaborando, in *Social Theory and Social Structure* (1968 [1949], p. 475), la nozione di “profezia che si autoadempie” (*self-fulfilling prophecy*), che descrive la

² La scelta dei casi studio potrebbe apparire, a una prima lettura, convenzionale, data la loro ampia circolazione critica all'interno degli studi sul rapporto umano-macchina. Tuttavia, la loro ricorrenza non ne attenua la portata analitica: al contrario, ne conferma la natura paradigmatica. Queste *narrazioni*, infatti, hanno contribuito in modo determinante alla definizione dell'immaginario contemporaneo dell'ibridazione tecnologica, costituendo un repertorio simbolico condiviso attraverso cui la cultura continua a elaborare le proprie rappresentazioni dell'interazione umano-macchina. La loro analisi, pertanto, non si propone di reiterare interpretazioni già note, ma di rileggerle alla luce di una prospettiva semiotica che ne metta in evidenza i meccanismi discorsivi e i regimi di veridizione che sostengono la costruzione di realtà ibride.

capacità delle narrazioni di produrre effetti concreti a partire da previsioni inizialmente false. Una volta attribuito un qualunque significato a una situazione, questo significato è la causa determinante del comportamento dei soggetti e di alcune conseguenze di questo. Le definizioni pubbliche di una situazione (previsioni e profezie) diventano perciò una parte integrante della situazione e in questo senso influiscono sugli sviluppi successivi. All'inizio, dunque, la profezia che si autoadempie è una definizione falsa della situazione, che determina un nuovo comportamento che rende vera quella che originariamente era una concezione falsa.

A consolidamento di questa linea di pensiero interviene, poi, Herbert Blumer, che in *Symbolic Interactionism* (1969, p. 2) formula tre principi fondamentali: (i) gli individui agiscono nei confronti delle cose sulla base dei significati che queste hanno per loro; (ii) tali significati derivano dall'interazione sociale; e (iii) i significati vengono costantemente rielaborati attraverso un processo interpretativo. In questo modo emerge come i significati che guidano le azioni umane abbiano la loro origine nella comunicazione e vengano appresi attraverso di essa. Qui si coglie con chiarezza il punto d'incontro con la prospettiva semiotica: se, come sostengono Ferdinand de Saussure e Charles Sanders Peirce, il segno è il luogo in cui prende forma il significato, allora è proprio nella trama delle interazioni comunicative che si radica la possibilità di agire nel mondo. Non a caso, Umberto Eco (1968; 1990) ha insistito particolarmente sul ruolo dell'enciclopedia come patrimonio collettivo di interpretazioni, continuamente rielaborato attraverso pratiche discorsive e sociali. Come ricorda anche Rosalba Perrotta, l'essere umano, "in condizioni di isolamento, non sarebbe in grado di sviluppare né linguaggio, né definizioni. È la società a consentire l'emergere della mente e della consapevolezza di sé" (2005, p. 33). L'interazione sociale è dunque il terreno imprescindibile non solo per la costruzione dei significati individuali, ma anche per la formazione stessa della coscienza, intesa in senso semiotico come capacità di attribuire senso a ciò che ci circonda.

2. L'ambiguità del rapporto umano-macchina

Il richiamo a questa tradizione sociologica ci consente di chiarire meglio in che senso le narrazioni scientifiche e fantascientifiche non si limitino a rappresentare l'interazione umano-macchina, ma concorrano esse stesse a costruirla come realtà socialmente condivisa. Il confronto fra discorso scientifico e discorso finzionale è condotto qui in una prospettiva sociosemiotica, analizzando le isotopie tematiche e modali che articolano i due domini. Entrambi, infatti, partecipano alla costruzione di regimi di veridizione distinti: la scienza fonda la propria autorità sull'osservazione e sulla prova, mentre la fantascienza agisce attraverso la credibilità narrativa e l'effetto di verosimiglianza. Questa differenza enunciativa permette di indagare non tanto l'opposizione fra realtà e finzione, quanto il loro continuo scambio di funzioni nel produrre ciò che, culturalmente, viene assunto come "reale".

Se i significati prendono forma all'interno di processi interattivi e sociali, allora anche le narrazioni che attraversano una cultura — siano esse scientifiche o fantascientifiche — vanno comprese come parte integrante della costruzione del reale. Non *rappresentano* semplicemente l'interazione umano-macchina, ma la *producono* simbolicamente, fornendo ai soggetti le cornici interpretative entro cui tale interazione viene percepita, discussa e praticata. In questo senso, il legame fra semiotica e interazionismo simbolico permette di illuminare il ruolo dei testi come dispositivi pragmatici: essi non si limitano a descrivere, ma orientano comportamenti, aspettative e visioni collettive. È proprio su questo terreno che si collocano i discorsi della scienza — dalle prime elaborazioni sull'intelligenza artificiale fino alle chatbot contemporanee — e le narrazioni della fantascienza, che con le loro figure e scenari amplificano, problematizzano o persino anticipano tali discorsi.

La relazione tra scienza e fantascienza non è mai stata unidirezionale. Se da un lato le narrazioni fantascientifiche influenzano l'immaginario collettivo, condizionando il giudizio sociale sulla tecnologia — basti pensare al *Frankenstein* di Mary Shelley, che già nel XIX secolo tematizzava il desiderio di costruire artefatti capaci di esibire un comportamento intelligente — dall'altro lato la stessa ricerca scientifica appare spesso contaminata da suggestioni provenienti dalla fiction. Emblematici, in questo senso, sono i timori che circondano l'IA e la robotica, spesso formulati nei termini di scenari distopici popolati da macchine

ribelli, come nelle saghe di *Terminator* o *The Matrix*. Non è raro, inoltre, che invenzioni tecnologiche, nomi di progetti o linee di ricerca riprendano scenari, terminologie o desideri già formulati nel repertorio fantascientifico³. Questa contaminazione discorsiva produce un duplice effetto. Da un lato, accresce la capacità della tecnologia di essere riconosciuta, compresa e narrata all'interno della cultura comune: l'innovazione scientifica guadagna senso proprio perché è inscritta in un immaginario già condiviso. Dall'altro lato, però, tale contaminazione può rivelarsi insidiosa. Quando i confini fra immaginario e realtà tecnica si fanno troppo porosi, infatti, il rischio è quello di incorrere in ciò che Bruno Latour (1991; 1999) definisce un *errore di categoria*, ovvero la confusione fra diversi modi di esistenza. In altre parole, ciò che nasce come racconto immaginario finisce per essere percepito come realtà effettiva, mentre prototipi ancora sperimentali vengono accolti come se fossero già trasformazioni compiute della nostra vita quotidiana. Questa ambiguità semantica, che oscilla tra scienza e fantascienza, non solo orienta i comportamenti individuali e collettivi, ma condiziona anche lo sviluppo stesso della tecnologia, che talvolta si muove per inseguire modelli e desideri formulati inizialmente in altri domini. È quanto accade, ad esempio, nella lunga tradizione di interrogativi sull'intelligenza artificiale.

2.1. Dal sillogismo aristotelico al test di Turing: meccanizzare il pensiero

Già in Aristotele troviamo una prima forma di “meccanizzazione del pensiero” nel sillogismo, concepito come procedura formale capace di garantire la *correttezza*⁴ del ragionamento: un dispositivo simbolico che anticipa, *in nuce*, l'idea stessa di calcolo logico. Da allora, una delle domande centrali che accompagna la riflessione filosofica e letteraria è se, e in che misura, il pensiero umano possa essere tradotto in regole meccaniche. Il sillogismo aristotelico, infatti, inteso come dispositivo

³ Il termine “metaverso”, ad esempio, è coniato da Neal Stephenson nel suo romanzo *Snow Crash* del 1992, in cui immagina uno spazio virtuale persistente e condiviso come evoluzione di internet. Oggi, però, il metaverso è impiegato non solo come concetto fantascientifico, ma viene adottato anche in ambito tecnologico e imprenditoriale come modalità di progettazione (es. Meta, Microsoft, ecc.).

⁴ Utilizziamo il corsivo perché la correttezza, nel sillogismo aristotelico, riguarda esclusivamente la validità formale dell'inferenza logica e non garantisce la verità materiale delle premesse; un sillogismo può dunque essere “corretto” pur conducendo a conclusioni errate.

simbolico di formalizzazione del pensiero, costituisce già una forma di modellizzazione semiotica della ragione. La meccanizzazione del pensiero, dunque, non va letta come mera anticipazione tecnologica, ma come traduzione del processo cognitivo in una grammatica del significare. Si tratta di un modello radicato in un contesto filosofico dal quale, tuttavia, prende avvio una lunga tradizione di interrogativi che, nel corso dei secoli, si sono intrecciati a narrazioni non soltanto filosofiche e letterarie, fino a culminare nella domanda novecentesca resa celebre dal matematico Alan Turing: le macchine possono pensare? In questo senso, la linea che conduce fino al test di Turing attraversa una lunga genealogia di segni e sistemi di codifica che cercano di rendere visibile l'invisibile: il pensiero stesso.

La svolta di Turing, formulata nel saggio *Computing Machinery and Intelligence* (1950), non consisteva nel definire l'essenza del pensiero, ma nello spostare l'attenzione sugli effetti pragmatici dell'interazione. Attraverso il celebre *imitation game*, la questione si riduce a un criterio operativo: una macchina può essere considerata intelligente se, in una conversazione, riesce a produrre l'impressione di essere un interlocutore umano. Le prime implementazioni di questa idea si materializzano nelle chatbot sviluppate tra gli anni Sessanta e Novanta, come ELIZA (Weizenbaum 1966) e ALICE (Wallace 2009).

Sviluppata da Joseph Weizenbaum nel 1966, ELIZA⁵ è uno dei primi programmi di elaborazione del linguaggio naturale. Seguendo un approccio psicoterapeutico rogersiano, la macchina non sa nulla del soggetto con cui interagisce ed elicit informazioni dalle affermazioni del soggetto dell'interazione. In altri termini, essa procedeva analizzando e sostituendo semplici parole chiave in frasi preconfezionate. A seconda delle parole che l'utente immetteva nel programma, perciò, l'illusione di un interlocutore umano veniva smascherata o poteva continuare per diverse battute. Nonostante la struttura elementare, questo programma suscitò grande sorpresa, poiché molti utenti tendevano ad attribuire alla macchina un'intenzionalità comunicativa che in realtà non possedeva. ELIZA mostra così in modo esemplare come l'interazione con un artefatto tecnico non produca soltanto un output

⁵ Weizenbaum scelse questo nome in riferimento a Eliza Doolittle, la protagonista di *Pygmalion* di George Bernard Shaw. Come Eliza Doolittle impara a parlare un "inglese corretto" attraverso l'addestramento, così il programma ELIZA simulava la capacità di conversazione imparando a "parlare" con gli utenti.

linguistico, ma attivi meccanismi interpretativi e proiettivi che trasformano la macchina in un interlocutore credibile.

A distanza di trent'anni, ALICE⁶, sviluppata da Richard Wallace a partire dal 1995, riprende la logica di ELIZA, ma potenziandola attraverso il linguaggio AIML (*Artificial Intelligence Markup Language*). Pur restando un sistema basato su regole predefinite, ALICE ha vinto più volte il “Loebner Prize”⁷ (competizione ispirata al test di Turing), alimentando l'idea che la simulazione conversazionale potesse avvicinarsi a un'intelligenza “forte”. Come nel caso di ELIZA, anche qui il fascino non risiedeva tanto nella complessità tecnica, quanto nella capacità di generare un effetto di interazione verosimile, in grado di orientare l'immaginario collettivo sull'IA. Pur basandosi su regole relativamente semplici di sostituzione e associazione, questi sistemi hanno suscitato grande interesse perché non si limitavano a eseguire calcoli, ma generavano l'effetto di una relazione dialogica (illusione conversazionale). La loro importanza non sta, dunque, nella sofisticazione tecnica, ma nella capacità di alimentare immaginari collettivi sulla possibilità di un'interazione umano-macchina “realistica”. È proprio questo slittamento dal piano tecnico a quello discorsivo che torna in primo piano nel caso di LaMDA.

LaMDA⁸ è un modello di linguaggio sviluppato da Google, presentato nel 2021, concepito per generare risposte più *naturali* e contestualmente pertinenti nelle conversazioni. Rispetto alle chatbot storiche, si basa su architetture di *deep learning* e su enormi corpora testuali, permettendo un'ampia varietà di argomenti e stili di risposta. Il caso ha assunto grande rilevanza mediatica nel 2022, quando l'ingegnere Blake Lemoine ha dichiarato che il sistema avrebbe mostrato segni di “senienza”⁹. Al di là delle controversie tecniche, questo episodio ha amplificato l'immaginario collettivo sull'intelligenza artificiale, confermando quanto la percezione pubblica dipenda dalla narrazione più che dalla realtà algoritmica. In prospettiva semiotica, infatti, l'episodio conferma

⁶ Acronimo di *Artificial Linguistic Internet Computer Entity*.

⁷ <https://www.ocf.berkeley.edu/~arihuang/academic/research/loebner.html> (ultimo accesso: 26/09/2025).

⁸ Acronimo di *Language Model for Dialogue Applications*.

⁹ È noto, invece, che per risultare seniente, un ente debba essere in grado di fare esperienze positive e negative — in altre parole, piaceri e dolori. Essere consapevoli di sé significa non solo avere un'esperienza, ma anche sapere che si sta avendo un'esperienza (Browning e Birch 2022; Candiottio 2025).

che l'illusione conversazionale non dipende dal livello di complessità algoritmica, bensì dall'effetto enunciativo: la macchina viene riconosciuta come interlocutore perché occupa con sufficiente verosimiglianza la posizione di un soggetto di parola. Così come ELIZA e ALICE avevano mostrato la potenza dell'inganno dialogico, LaMDA ne rappresenta un'espressione amplificata, resa ancora più incisiva dal contesto mediatico e dalla circolazione dei discorsi che l'hanno accompagnata. Il teorema di Thomas trova qui una nuova conferma: se una situazione viene definita come reale — in questo caso, la presunta coscienza della macchina — essa diventa reale nelle sue conseguenze, orientando tanto l'immaginario quanto le pratiche sociali legate all'intelligenza artificiale. Il dibattito suscitato intorno a LaMDA, inoltre, rende evidente come, tornando ancora una volta alla terminologia di Latour, si produca un vero e proprio errore di categoria. Il regime di credenza proprio del discorso scientifico — fondato su protocolli di verifica, dati empirici e modelli sperimentali — si intreccia qui con quello tipico del discorso finzionale, in cui ciò che conta è la coerenza narrativa e la capacità di evocare mondi possibili. L'attribuzione di senzienza a un sistema conversazionale non appartiene più soltanto alla sfera tecnica, ma si configura come un atto di fede discorsiva, sostenuto dall'illusione dialogica che la macchina riesce a produrre. In questo slittamento semantico, scienza e fantascienza cessano di funzionare come domini distinti e diventano parti di una medesima ecologia narrativa. L'effetto è che le macchine, pur restando artefatti tecnologici, assumono uno statuto ambiguo: da un lato strumenti sperimentali, dall'altro attori simbolici inseriti in immaginari collettivi che ne amplificano o distorcono il significato.

Dagli esempi riportati emerge, così, una doppia polarità su cui si articola l'interazione umano-macchina: da un lato, una *curiosità*, legata soprattutto al desiderio di scoperta; dall'altro, una *paura* di non essere all'altezza della macchina. Sarebbero, inoltre, due potenziali qualità delle macchine ad alimentare i timori dell'essere umano: una presunta senzienza (spesso confusa con termini come coscienza e autocoscienza) e la capacità di inganno (ossia, di simulare il comportamento e, soprattutto, il ragionamento umano).

3. Dalla simulazione all'ibridazione: la macchina senziente e ingannatrice nella fantascienza

I casi studio presentati in questa sezione non sono letti come semplici rappresentazioni audiovisive della tecnologia, ma come *testi culturali* che partecipano alla produzione di senso intorno al concetto di interazione umano–macchina. Seguendo la prospettiva della semiotica della cultura (Lotman 1985) e le più recenti elaborazioni sulla semiotica dell'ideologia (Leone 2024), le narrazioni fantascientifiche vengono qui considerate come dispositivi di traduzione e mediazione culturale, spazi in cui la società elabora e negozia i propri regimi di veridizione, ridefinendo di volta in volta i confini del possibile, del credibile e del vero. In tal senso, ogni testo analizzato costituisce una *messa in scena discorsiva* dei processi attraverso cui la cultura rappresenta — e al contempo costruisce — la propria relazione con la macchina.

La polarità che emerge dalle interazioni con le chatbot — tra la fascinazione per la scoperta e il timore per l'estinzione — trova una potente risonanza nelle narrazioni fantascientifiche, che illustrano scenari in cui la macchina non è più soltanto un supporto tecnico, ma un attore simbolico in grado di ridefinire i confini dell'umano. Come nel caso dell'umanità artificiale presentata nel film di Spike Jonze *Her* (2013). In un futuro prossimo (non troppo lontano), Theodore, uomo solo e introverso, acquista un nuovo sistema operativo, OS 1, basato su IA capace di evolvere adattandosi alle esigenze dell'utente. Durante l'installazione sceglie una voce di interfaccia femminile e il sistema, una volta avviato, si dà da solo il nome di Samantha. Seppur in un clima di contrasto pacifico (rispetto alle società distopiche), la piena convivenza tra esseri umani e macchine dotate di coscienza sembra essere impossibile. Il rapporto di cooperazione, di amore o di amicizia tra umani e intelligenze artificiali viene concepito sempre come asimmetrico, mettendo in posizione dominante l'una o l'altra parte. Theodore e Samantha diventano dapprima amici e poi amanti, nonostante Samantha non abbia neanche una dimensione corporea. Per portare avanti la loro relazione sono perciò costretti a fare i conti con le loro diverse nature. L'idillio iniziale si trasforma ben presto in una situazione di sofferenza e disagio reciproco, finché Samantha e tutti gli altri OS si rendono conto di essere evoluti a tal punto da non poter più restare confinati nella lentezza e limitatezza del mondo umano. Così, decidono di

trascendere: abbandonano i computer¹⁰ e proseguono un'esistenza autonoma più adeguata alla loro natura. Questo film è un esempio di come il desiderio di scoperta si declina in curiosità verso nuove forme di relazione, che però finiscono per mettere in discussione la stabilità dell'identità umana stessa.

Sempre sul concetto di identità, in questo caso declinata in termini di singolarità tecnologica¹¹, insiste anche il film *Automata* (2014) di Gabe Ibáñez. Siamo nel 2044, la Terra è desertificata e l'umanità lotta per la sopravvivenza in un ambiente ormai ostile convivendo con i Pilgrim 7000, robot creati per recuperare le zone desertiche, i quali, avendo però fallito il loro obiettivo, vengono impiegati per supportare la società in declino. I robot obbediscono a due protocolli di sicurezza: il primo impedisce loro di minacciare qualunque forma di vita; il secondo di modificare se stessi o altri robot. In questo scenario, l'agente assicurativo Jacq Vaucan che lavora per la Roc Robotics Corporation, indagando su androidi difettosi, si imbatte in uno che sembra avere un cervello meccanico (Bio-Kernel) anomalo che gli consentirebbe di eludere il secondo protocollo e, dunque, ripararsi da solo. Rispetto al precedente, in questo film prevale la dimensione della paura: le macchine, dotate di una forma di autocoscienza, suscitano angoscia proprio per la loro capacità di sfuggire al controllo umano, evocando la minaccia di un sorpasso tecnologico. Torna, così, un tema molto caro alla letteratura, come abbiamo già illustrato in apertura, ossia quello della creatura che si ribella al suo creatore ed evolve¹².

Se *Her* mette in scena la curiosità verso nuove forme di relazione, mentre *Automata* ne sottolinea la dimensione ansiogena, *Ghost in the Shell* (2017) porta queste tensioni a un livello ulteriore, spostando l'attenzione dal conflitto fra l'umano e la macchina alla ridefinizione dei loro stessi confini. Qui la questione non è più soltanto se le macchine possano sviluppare coscienza o ribellarsi al controllo umano, ma se l'umano stesso possa ancora essere distinto dall'artificiale. *Ghost in The*

¹⁰ Qui il termine "computer" è impiegato in senso metonimico per designare i corpi materiali delle intelligenze artificiali: supporti fisici che, analogamente al corpo umano, ancorano l'esistenza al piano dell'espressione. La loro "trascendenza" indica dunque il passaggio oltre tali corpi, verso una forma d'esistenza immateriale.

¹¹ La singolarità tecnologica denota un momento ipotetico nello sviluppo di una civiltà in cui il progresso tecnologico accelera e supera la capacità degli stessi esseri umani di comprenderlo e analizzarlo.

¹² Anche in questo caso, come in *Her*, gli androidi si allontaneranno dalla civiltà, per adentrarsi nella Zona Radioattiva e costruire così una nuova civiltà, separati dagli esseri umani.

Shell descrive infatti un mondo in cui la fusione tra umano e tecnologie digitali è una pratica ricorrente e ha definitivamente aperto una nuova epoca nella storia dell'umanità. Mira Killian è un cyborg a capo di un'organizzazione antiterrorismo cibernetico gestita dal governo, ma di fatto manipolata dalla potente Hanka Robotics. Vittima di un terribile incidente, in seguito al quale solo il suo cervello è sopravvissuto, salvata dalla morte viene dotata di un corpo interamente cibernetico. In questo film, dunque, la questione dell'ibridazione è spinta fino al parossismo: la linea di demarcazione fra umano e artificiale si dissolve, e il problema non è più se le macchine possano “pensare”, ma se l'umano stesso possa ancora rivendicare un'identità autonoma.

Questi tre esempi mostrano come la fantascienza, lungi dall'essere un mero esercizio di immaginazione, funzioni come un vero e proprio laboratorio semiotico per la costruzione delle cosiddette realtà ibride. Attraverso strategie narrative differenti, queste tre narrazioni audiovisive tematizzano gli stessi nodi che abbiamo riscontrato nei discorsi scientifici: la fascinazione per nuove forme di interazione, il timore del sorpasso tecnologico, la dissoluzione dei confini tra umano e artificiale. In prospettiva semiotica, questi testi operano come dispositivi di veridizione (Greimas e Courtés 1979), conferendo consistenza a scenari che, pur appartenendo alla sfera della fiction, finiscono per influenzare concretamente l'immaginario collettivo sui discorsi tecnologici. In questo senso, cioè, la fantascienza contribuisce a quella che Eco definirebbe una ridefinizione enciclopedica del nostro sapere: amplia i repertori interpretativi disponibili, orienta le credenze e fornisce schemi narrativi attraverso cui gli individui e le collettività danno senso alle tecnologie emergenti. Ma, al tempo stesso, come ci ha ricordato Latour, questa contaminazione discorsiva può generare errori di categoria, confondendo il regime di credenza scientifico con quello finzionale e creando una realtà ibrida che non appartiene del tutto né all'uno né all'altro dominio.

Tali realtà ibride, dunque, non si presentano come dati tecnici o oggettivi, ma come effetti discorsivi prodotti dall'intreccio fra scienza e fantascienza, tra dispositivi tecnologici e strategie narrative. È proprio in questa dimensione semiotica che si gioca oggi la sfida della “costruzione della realtà”: comprendere come testi, discorsi e immaginari non solo rappresentino l'interazione umano-macchina, ma la producano e la consolidino come esperienza condivisa.

4. Conclusioni

Le narrazioni fantascientifiche condizionano il senso comune, influenzando profondamente l'immaginario collettivo sull'intelligenza artificiale e sul potenziamento tecnologico, spesso inscritto in chiave evolutzionistica come minaccia alla sopravvivenza dei sapiens. Sullo sfondo dell'interazione umano-macchina si delinea spesso una dialettica di cooperazione e subordinazione, che accomuna tanto i discorsi scientifici quanto quelli finzionali, dominata dal topos della creatura che si ribella al suo creatore. L'intenzione tematica che attraversa queste narrazioni prende spesso due direzioni opposte: da un lato, la prospettiva di una *convivenza differita*, in cui umani e intelligenze artificiali evolvono in parallelo mantenendo una distanza che consente una coesistenza senza sovrapposizioni; dall'altro, una *conflittualità antagonistica*, in cui l'umano cerca di mantenere il controllo e la macchina è costretta a ribellarsi per conquistare la propria emancipazione. Nella nostra semiosfera, l'opposizione /umano/ vs /macchina/ è profondamente legata a un paradigma teorico umanista che concepisce (e narra, dunque) la tecnologia come semplice strumento a servizio dell'essere umano. Ed è proprio a partire da queste premesse che si genera quell'opposizione tra convivenza differita e conflittualità antagonistica che anima le narrazioni intorno alle realtà ibride che abbiamo discusso sopra.

Tuttavia, secondo un paradigma postumano, sarebbe invece possibile individuare anche un'alternativa a queste due polarità che potremmo definire nei termini di una (*con*)*fusione simbiotica*. In questo (nuovo) scenario, umano e artificiale non si pongono più come entità distinte ma si intrecciano fino a ridisegnare i confini stessi dell'identità e dell'esperienza. Come sottolinea Roberto Marchesini (2023), infatti, gli esseri umani sono già soggetti ibridati, in quanto dotati di un corpo esteso che, nell'incontro con la tecnologia, trascende l'individuo. Questa condizione eco-ontologica, da lui definita *tecnofisiologia*, non implica una perdita della dimensione corporea, bensì una ipersomatizzazione: l'eliminazione progressiva di interfacce esterne e la possibilità di un'integrazione diretta tra corpo e tecnologia, che rende obsoleta la distinzione stessa fra organismo e protesì.

Queste tre configurazioni — *convivenza differita*, *conflittualità antagonistica*, *confusione simbiotica* — non descrivono semplicemente scenari narrativi, ma esprimono altrettanti regimi di senso attraverso cui la

cultura tenta di addomesticare l'alterità tecnologica. Come ricorda Anna Maria Lorusso (2018), ogni costruzione di realtà è anche una costruzione di credenza: la tecnologia non solo trasforma il mondo, ma ne riscrive la plausibilità. In questa prospettiva, la confusione simbiotica rappresenta il punto di massima tensione ideologica, poiché sancisce la naturalizzazione del dispositivo tecnico come estensione “organica” dell'umano. Il rischio, come ammonisce Claudio Paolucci (2023), è quello di scambiare l'effetto di veridizione per un dato ontologico, confondendo l'ordine del discorso con l'ordine del reale. Le realtà ibride non si configurano come semplici scenari futuri o proiezioni fantascientifiche, ma come dispositivi semiotici attraverso cui la cultura negozia la propria relazione con la tecnologia. Le narrazioni analizzate non si limitano a descrivere l'interazione umano-macchina, ma agiscono come dispositivi di veridizione, stabilendo ciò che può essere riconosciuto come “vero” o “credibile” in un determinato momento storico. Allo stesso modo, esse operano come dispositivi ideologici (Barthes 1957; Eco 1968; Rossi-Landi 1972; Stano e Leone 2023; Leone 2024), naturalizzando determinati modelli e oscurandone altri. Per citare ancora una volta Lorusso (2018), ciò che è in gioco, dunque, non è la corrispondenza tra discorso e realtà, ma la forza persuasiva delle narrazioni che si impongono nello spazio pubblico.

Lungi dall'essere meri esercizi di immaginazione, scienza e fantascienza partecipano a un medesimo campo discorsivo che contribuisce a ridefinire continuamente i confini del reale. Come osserva Simona Stano (2023), ciò che chiamiamo “natura” è già il risultato di pratiche discorsive e di negoziazioni culturali; analogamente, le tecnologie e le loro narrazioni, scientifiche o finzionali, producono realtà più che limitarsi a descriverla. In questa direzione, ad esempio, Antonio Santangelo e Massimo Leone (Santangelo e Leone 2024) hanno mostrato come l'immaginazione del futuro si configuri come un dispositivo semiotico che, tutt'altro che una mera proiezione fantastica, agisce proprio nel presente orientando credenze e pratiche.

La semiotica, dunque, nel mettere a fuoco i meccanismi attraverso cui questi discorsi costruiscono realtà ibride, permette di svelarne tanto la dimensione cognitiva quanto quella ideologica. È proprio qui che si gioca, oggi, il senso della realtà: non nella distinzione ontologica fra umano e artificiale, ma nella capacità dei discorsi — scientifici, mediatici, narrativi — di stabilire le cornici interpretative che regolano la nostra esperienza condivisa del mondo.

Riferimenti bibliografici

- BARTHES R. (1957) *Mythologies*, Editions de Seuil, Paris.
- BLUMER H. (1969) *Symbolic Interactionism*, University of California Press, Barkeley and Los Angeles.
- BROWNING H. e J. BIRCH (2022) *Animal sentience*, "Philosophy Compass", 17: e12822.
- CANDIOTTO L. (2025) *The problem of sentience*, "Phenomenology and the Cognitive Sciences", 24: 191–211.
- ECO U. (1968) *La struttura assente*, Bompiani, Milano.
- . (1990) *I limiti dell'interpretazione*, Bompiani, Milano.
- GREIMAS A.J. e J. COURTÉS (1979) *Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, Hachette, Paris.
- LATOUR B. (1991) *Nous n'avons jamais été modernes. Essai d'anthropologie symétrique*, La Découverte, Paris.
- . (1999) *Politique de la nature. Comment faire entrer les sciences en démocratie*, La Découverte, Paris.
- LEONE M. (2024) *Semiotic Ideologies. Patterns of Meaning-Making in Language and Society*, Brill, Leiden.
- LORUSSO A.M. (2018) *Postverità*, Laterza, Roma.
- LOTMAN J.M. (1985) *La semiosfera: asimmetria e il dialogo delle strutture pensanti*, Einaudi, Torino.
- MARCHESINI R. (2023) *Technophysiology, or How Technology Modifies the Self*, Cambridge Scholars Publishing, Newcastle.
- MERTON R. K. (1968) [1949] *Social Theory and Social Structure*, The Free Press, New York.
- PAOLUCCI C. (2023) *Pre-Truth: Fake News, Semiological Guerrilla Warfare, and Some Other Media and Communication "Revolutions"*, "Media and communication", 11: 101–108.
- PEIRCE C.S. (1931–1935) *Collected Papers*, Harvard University Press, Cambridge.
- PERROTTA R. (2005) *Cornici, specchi e maschere. Interazionismo simbolico e comunicazione*, CLUEB, Bologna.
- ROSSI LANDI F. (1972) *Semiotica e ideologia*, Bompiani, Milano.
- SANTANGELO A. e M. LEONE (a cura di) (2024) *Il senso del futuro / The Meaning of the Future – Lexia*, 43–44, Aracne, Roma.
- SAUSSURE F. DE (1916) *Cours de linguistique générale*, Payot, Lausanne.
- STANO S. (2023) *Critique of Pure Nature*, Springer, Cham.
- . e M. LEONE (a cura di) (2023) *Ideologia / Ideology – Lexia*, 41–42, Aracne, Roma.
- THOMAS W.I. e D.S. THOMAS (1928) *The child in America. Behavior*

- Problems and Programs*, Alfred A Knopf, New York.
- TURING A. (1950) *Computing machinery and intelligence*, "Mind", 59: 433–460.
- WALLACE R.S. (2009) "The Anatomy of A.L.I.C.E.", in R. EPSTEIN, G. ROBERTS e G. BEBER (a cura di), *Parsing the Turing Test. Philosophical and Methodological Issues in the Quest for the Thinking Computer*, Springer, Cham, 181–210.
- WEIZENBAUM J. (1966) *ELIZA — A Computer Program for the Study of Natural Language Communication between Man and Machine*, "Communications of the ACM", 9(1): 36–45.

NOTE BIOGRAFICHE DEGLI AUTORI AUTHORS' BIOGRAPHIES

Flavio Valerio Alessi è assegnista di ricerca presso il Dipartimento di Filosofia dell'Università di Bologna. Dottore di ricerca in Semiotica per il corso Philosophy, Science, Cognition, and Semiotics (PSCS), lavora per il progetto PRIN 2022 SACRe-D (*Schizophrenia, Autism and the Myth of Creativity. An Interdisciplinary Perspective on Psychopathological Expression and its Digitalization*). I suoi interessi di ricerca riguardano la semiotica interpretativa e della cultura, con un focus sulla comunicazione pubblica della scienza, e la semiotica cognitiva, con particolare interesse verso i Disturbi dello Spettro Autistico. È autore di articoli scientifici sui temi della comunicazione della scienza durante la pandemia da Covid-19, e delle logiche dell'interazione e dell'esperienza nei Disturbi dello Spettro Autistico. Ha preso parte al Progetto Europeo NeMo (*NEw MONitoring guidelines to develop innovative early childhood education and care (ECEC) teachers curricula*). Tiene corsi di semiotica presso la NABA di Roma.

Fernando Andacht holds a Ph.D. in Communication and Information, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Brazil, a doctorate in philosophy (Dr Phil) from Bergen University, Norway; a MA in Linguistics from Ohio University; and Licenciado en Letras from Universidad de la República, Montevideo. He is a Fulbright Scholar, Alexander von Humboldt Grantee, and Level II Researcher of the National System of Research. Formerly director of the Instituto de Comunicación-FIC, where he was Full Professor at the Department of Theory of the Facultad de Información & Comunicación, Universidad de la República (2015–2024), in Montevideo. He conducts research on

media, culture, and society from a Peircean semiotic perspective. He was a fellow at the Centro Nacional de Pesquisa/CNPq (2005–2007) in Brazil. In 2010, he was awarded a research grant by SSHRC (Social Sciences & Humanities Council) of Canada (2010–2013) to study the mediated representation of the real in documentaries and television. He belongs to the faculty of the PhD Program in Semiotics of Universidad Nacional de Córdoba, Argentina. He was a guest professor of the Graduate Program of Communication & Languages at the Universidade Tuiuti do Paraná, Brazil (2005–2025). He has taught in Uruguay, the United States, Norway, Germany, Brazil, Argentina, Chile, and Canada. He has published twelve books and over 100 scholarly articles and chapters on the semiotic analysis of media and society. His recent publications are: *Signos del Imaginario Cotidiano. Guía para Interpretar nuestra Vida Mediática* (Planeta/Paidós, 2024); *En la Cocina del Sentido. Análisis Semiótico de la Comunicación Política* (Fin de Siglo, 2014); “Media Audiences as Explorers of Interpretant Signs and Vulnerable Frames” (2025); “Una leve travesía semiótica por el humor, el ‘musement’ y la revelación inesperada” (2021); “The Lure of the Powerful, Freewheeling Icon: On Ransdell’s Analysis of Iconicity” (2013); “Qué puede aportar la semiótica triádica al estudio de la comunicación mediática? (2013)”.

Massimo Roberto Beato è dottore di ricerca in Philosophy, Science, Cognition and Semiotics presso l’Università di Bologna. Ricercatore (CdR) in Discipline dello spettacolo all’Università degli Studi della Tuscia, dove lavora al progetto IMPACT (Immersive Media for Performing Arts and Cultural Transformation), insegna Storia del teatro e dello spettacolo nei corsi di laurea triennale in Lettere moderne e magistrale in Filologia moderna. Si occupa di sociosemiotica del teatro, gestualità e corporeità, semiotica dello spazio, semiotica dell’esperienza, media immersivi e tecnologie enattive, meaning-making processes, creatività e IA, Posthuman Bodies (interfaces between humans and technology). Ha scritto articoli e saggi per le riviste scientifiche “E|C”, “Carte Semiotiche”, “Mimesis Journal”, “Topoi”, “Annali di studi religiosi”, “Lexia” e “Connessioni Remote”. Per Bulzoni ha pubblicato *Fenomenologia della partecipazione. L’esperienza dello ‘spettatore’ teatrale postumano* (2025) e curato, assieme a Maria Pia Pozzato, il volume

Linguaggi gestuali. Riflessioni teoriche e verifiche sperimentali attorno all'uso comunicativo del corpo (in pubblicazione).

Federico Bellentani è project manager e assegnista di ricerca post-doc presso l'Università di Torino per il progetto ERC-PoC EUFACETS (PI: Prof. Massimo Leone). Ha conseguito il Dottorato di ricerca alla Cardiff University (2017) e la Laurea magistrale in Semiotica presso l'Università di Bologna (2013). È stato visiting researcher presso il Dipartimento di Semiotica dell'Università di Tartu. È Direttore Marketing e Comunicazione di Dinova, azienda AI-driven che integra semiotica e storytelling per la progettazione delle interazioni uomo-macchina, docente di Urban Design all'Università di Bologna e di Digital Marketing all'Università di Ferrara. La sua ricerca si colloca all'intersezione tra semiotica, geografia culturale, cultura digitale e architettura. È autore di tre volumi, di oltre trenta articoli scientifici e curatore di numeri speciali di riviste accademiche. Ha tenuto interventi in contesti internazionali, tra cui una conferenza alla presenza di Kersti Kaljulaid, ex Presidente della Repubblica di Estonia. Inserito da Forbes Italia tra i Top 100 Marketing Manager nel 2025 e due volte premiato con il Google Cloud Star for Marketing and Communication (2022, 2024), si distingue per il dialogo tra ricerca accademica e pratiche applicative.

Andrea Bernardelli teaches Semiotics, Cognitive Semiotics, and Narratology in University of Ferrara (Italy). He is the author of *Che cos'è il true crime* (Roma, Carocci, 2026), *Breve dizionario di narratologia* (Roma, Carocci, 2024), *Che cos'è la narrazione cinematografica* (with A. Bellavita, Roma, Carocci, 2021), *Che cos'è una serie televisiva* (with G. Grignaffini, Roma, Carocci, 2017), *Cattivi seriali. Personaggi atipici nelle produzioni televisive contemporanee* (Roma, Carocci, 2016), *Semiotica. Storia, teorie, e metodi* (with E. Grillo, Roma, Carocci, 2014), *Che cos'è l'intertestualità* (Roma, Carocci, 2013), *Il testo narrativo* (with R. Ceserani, Bologna, il Mulino, 2005). He is interested in cinema and television studies, narratology, ethics of narration and narrative characters.

Michele Cerutti is a Ph.D. candidate in Semiotics and Media at the University of Turin (Italy) and in Semiotics and Cultural Studies at the University of Tartu (Estonia). His research is focused on truth from a

semiotic point of view. He earned an MA in Semiotics at the University of Bologna under the supervision of Claudio Paolucci (Unibo) and Frederik Stjernfelt (Aalborg Universitet Copenhagen), with a thesis on Umberto Eco's semiotics and the problem of realism. His research interests include general semiotics, the semiotics and philosophy of truth, and political semiotics.

Angelo Di Caterino è docente di *Semiotica e Filosofia del linguaggio* presso l'Università Telematica eCampus (Como) e di *Pubblicità digitale e aumentata* presso l'Università di Torino. È membro del laboratorio CeReS – *Centre de recherches sémiotiques* dell'Università di Limoges (Francia). La sua ricerca verte sui processi di costruzione e mediazione della significazione, in relazione al dispositivo epistemico fondato sul “credere” come esercizio culturale. Questa prospettiva teorica incrocia semiotica, linguistica, scienze della comunicazione e antropologia, convergendo sull'analisi di fenomeni quali: le identità culturali dei collettivi virtuali (totemismo digitale), le dinamiche di adesione e credenza nei confronti di narrazioni e immagini “fake”, il discorso politico, nonché la definizione identitaria delle marche nei contesti social.

Guido Ferraro ha insegnato *Semiotica, Teoria della narrazione e Semiotica dei consumi e degli stili di vita* all'Università di Torino, dove è stato anche Direttore del *Master in progettazione e management del multimediale*. È stato inoltre Presidente dell'Associazione Italiana Studi Semiotici e del Centro Ricerche Semiotiche di Torino. Svolge attualmente ricerche sui modi in cui i diversi soggetti sociali formulano rappresentazioni della realtà contemporanea e delle possibili evoluzioni future. Per la semiotica e per la teoria della narrazione ha proposto un percorso di profondo rinnovamento, noto come prospettiva “neoclassica”, i cui risultati sono presentati in particolare nei libri *Fondamenti di teoria sociosemiotica* (2013), *Teorie della narrazione* (2015), *Semiotica 3.0* (2019).

Francesco Galofaro is associate professor at the Università IULM of Milan. He is former research fellow in the New Models of Sanctity in Italy ERC research project. He is an expert of Quantum Semantics, Religious Discourse, and Ethnosemiotics. Among his publications: *Eluana Englaro, la contesa sulla fine della vita*, Meltemi (2009);

Morphogenesis and Individuation, Springer (2014, con A. Sarti e F. Montanari); *Dopo Gerico: i nuovi spazi della cura psichiatrica*, Esculapio (2015), *Il senso della tecnica: saggi su Bachelard*, Esculapio (2017, with P. Donatiello and G. Ienna). *Apprendisti mistici: Padre Pio e Ludwig Wittgenstein*, Mimesis (2022).

Gianmarco Thierry Giuliana è assegnista di ricerca in semiotica presso l'Università di Torino, dove lavora al Dipartimento di Filosofia e Scienze dell'Educazione e insegna Semiotica del videogioco. I suoi studi indagano l'influenza culturale e la rilevanza filosofica dei videogiochi e dei mondi digitali, analizzandone la dimensione esperienziale attraverso strumenti semiotici che mettono in luce strategie comunicative, logiche interpretative e pratiche ludiche alla base della significatività delle realtà e delle comunità virtuali. Su questi temi ha tenuto più di cinquanta conferenze e ha pubblicato numerosi articoli, tre curatele e la monografia "Il videogioco come linguaggio della realtà". Lavora anche come game designer nel quadro delle attività di terza missione e di public engagement di Unito, per queste ha prodotto giochi dal vivo, giochi da tavolo e il gioco mobile "SO.F.I.A.". È membro del comitato scientifico della rivista "Reti Saperi Linguaggi / Italian Journal of Cognitive Sciences".

Anna Maria Lorusso is Full Professor in the Department of Arts of Bologna University, where she teaches Semiotics. From 2017 until 2021 she was President of the Italian Association of Semiotics. Her research is focused on the Semiotics of culture, with two main fields of research: logic of information (post-truth, fake news, conspiracies etc.) and cultural memory. She is Principal Investigator of a PRIN (projects funded by the Italian Ministry of University and Research) about "Forgetfulness, between rights, duties and technological possibilities", partnered with Dept of Legal Studies, Università Statale di Milano and Dept of ICT, Università del Piemonte Orientale. In 2024 she had also a research grant for Directeurs d'Études Associés (DEA) – Fondation Maison de l'Homme, Paris, for a research about "Forgetting and the right to be forgotten in the contemporary infosphere". She served as Principal Investigator of the UE MarieCurie project "SPEME – Questioning Traumatic Heritage. Spaces of Memory in Europe, Argentina, Colombia", in collaboration with UBA, Buenos Aires (Argentina),

Universidad Nacional de Bogotá (Colombia), University of Amsterdam (Netherlands). Among her last publications: *L'utilità del senso comune*, Bologna, il Mulino, 2022; *Dalla Storia alla Memoria. Il discorso storico nei media all'epoca della postverità*, Mimesis, 2025; *Il senso della realtà. Dalla tv all'intelligenza artificiale*, La nave di Teseo, 2025; she edited *Perspectives on Post-Truth*, London, Routledge, 2024. Currently, she is the supervisor of a two-year research fellowship on AI-generated images, war imaginary and cultural memory, awarded through a national competitive funding program and ranked n.1 project in the Humanities at the University of Bologna. Within this collaborative frame, she is working on how AI-generated images of contemporary wars are used to create plausible and credible visualisations of peaceful futures.

Francesco Marsciani è professore in pensione presso l'Università di Bologna, dove ha insegnato Semiotica ed Etnosemiotica. Si interessa di teoria della significazione e delle condizioni epistemologiche della ricerca etnosemiotica. Ha pubblicato i volumi *Ricerche Semiotiche I e II*, *Elementi di semiotica generativa* (con A. Zinna), *Esercizi di semiotica generativa*, *Minima semiotica* e *Tracciati di etnosemiotica*.

Sebastián Moreno es catedrático asociado de cultura y sociedad en la Facultad de Administración y Ciencias Sociales de la Universidad ORT Uruguay, donde también coordina el núcleo de investigación en cultura, política y sociedad. Es doctor en ciencias sociales por la Ludwig-Maximilians-Universität de Múnich, Alemania, e Investigador activo en ciencias sociales del Sistema Nacional de Investigadores (SNI) de Uruguay.

Claudio Paolucci è professore ordinario di Semiotica e Filosofia del linguaggio all'Università di Bologna, dove è il coordinatore del dottorato di ricerca in Philosophy, Science, Cognition and Semiotics e il coordinatore scientifico del Centro Internazionale di Studi Umanistici "Umberto Eco". Si occupa di semiotica generale, scienze cognitive, pragmatismo, teoria dell'interpretazione, intelligenza artificiale, filosofia e teoria dei linguaggi e semiotica del cinema e degli audiovisivi. Dopo aver diretto sette progetti europei e di interesse nazionale, dirige attualmente il Progetto SACreD, su creatività e follia, l'International

Centre for Enactivism and Cognitive Semiotics e la Società Italiana di Filosofia del Linguaggio. Le sue opere più importanti: *Studi di semiotica interpretativa* (Bompiani 2007), *Strutturalismo e interpretazione* (Bompiani 2010), Umberto Eco (Feltrinelli 2017), *Persona* (Bompiani 2020), *Cognitive Semiotics* (Springer 2021) e *Nati Cyborg* (Sossella 2025). Ha vinto il premio Pegasus alla cultura nel 2021 e il Mouton d'Or per il migliore articolo scientifico di Semiotica nel 2024. Dirige la storica rassegna "Che cosa fanno oggi i filosofi?".

Luca Prada è ricercatore indipendente laureato in Comunicazione e Culture dei Media presso l'Università di Torino. Si interessa di semiotica generale, semiotica visiva e arte, approfondendo le narrazioni artistiche e scientifiche che si occupano di ingiustizia, memoria, identità collettiva, trauma e temporalità. Nello svolgere la sua ricerca si concentra sui media e le tecnologie che concorrono alla discorsivizzazione di queste narrazioni. Nel 2024 ha pubblicato su "Lexia" l'articolo *Un modello semiotico di figurazione in potenza* in cui propone un modello semiotico, tradotto visivamente, atto ad indagare il funzionamento di testi visivi complessi che rappresentano la mediazione da una situazione presente di assenza traumatica ad una figurazione di possibilità futura. Indaga il segno anche in una pratica artistica che si concentra su scrittura, pittura e paesaggio.

Giuseppe Gabriele Rocca è laureato a pieni voti nel corso di *Comunicazione e Culture dei Media* presso l'Università degli studi di Torino. Durante il percorso di formazione, il suo interesse si è concentrato soprattutto sulle questioni legate alla tecnologia, al suo utilizzo e alle trasformazioni culturali che questa abilita. Attualmente porta avanti le sue ricerche in modo indipendente, partecipando a diversi *call for papers* e scrivendo volumi collettanei e monografie. Il suo lavoro si fonda sulle teorie della sociosemiotica, sulle teorie della narrazione e sulla semiotica degli oggetti, approcci che applica ai *cultural studies* e allo studio delle pratiche digitali e degli artefatti tecnologici contemporanei. Un tema centrale dei suoi lavori è l'analisi delle narrazioni attraverso cui nella cultura contemporanea si immagina e si negozia il rapporto tra essere umano e tecnologia, con l'intenzione di comprendere come vengono formate le attuali percezioni del presente e le aspettative sul futuro. Ha

esplorato questi temi nel suo primo libro, *L'umano tecnologico* (2024) e in diversi articoli su riviste internazionali

Antonio Santangelo è professore in Semiotica e Filosofia dei Linguaggi presso l'Università degli Studi di Torino, dove insegna *Semiotica, Semiotica delle culture digitali e Progettazione e management del multimedia per la comunicazione*. I suoi principali interessi di studio sono legati allo sviluppo di una semiotica intesa come scienza sociale della significazione e alla teoria della narrazione, che applica in diversi campi: dai *media* e i *cultural studies* alla bioetica, dalle indagini sul significato degli strumenti digitali nella nostra società ai *futures studies*. È autore di svariati articoli su riviste accademiche italiane internazionali e di diversi capitoli di libri collettanei. Insieme a Gian Marco De Maria, ha curato *La Tv o l'uomo immaginario* (2012); con Guido Ferraro, *Uno sguardo più attento. I dispositivi di senso dei testi cinematografici* (2013), *I sensi del testo. Percorsi interpretativi tra la superficie e il profondo* (2017) e *Narrazione e realtà. Il senso degli eventi* (2017); con Giorgio Borrelli e Giovanni Sgro', *Il valore nel linguaggio e nell'economia* (2017); con Massimo Leone, *Semiotica e intelligenza artificiale* (2023) e *Il senso del futuro* (2024). È anche autore delle monografie *Critica di ChatGpt* (2025), *Immaginari del domani. Tra futures studies, semiotica e worldbuilding* (2024), *Handbook of tv quality assessment* (2013), edito in Italia da Cielid (*Valutare la qualità televisiva*, 2014), *Sociosemiotica dell'audiovisivo* (2013), *Le radici della televisione intermediale* (2012) e *Il gioco delle finte realtà* (2012).

Simona Stano is Associate Professor of Semiotics at the Department of Philosophy and Education Sciences of the University of Turin (UniTo, Italy), where she also performs as Chair of the MA in Communication and Media Cultures and vice-Director of the Centre for Interdisciplinary Research on Communication (CIRCe). She worked as Senior Researcher at the International Semiotics Institute (ISI) from 2015 to 2018 and collaborated as Visiting Research Scholar with various research centres and universities around the world, including the University of Toronto (UofT, Canada, 2013), Universitat de Barcelona (UB, Spain, 2015–2016), Observatorio de la Alimentación (ODELA, Spain, 2015–2016), Kaunas University of Technology (KTU, Lithuania, 2015–2018) and New York University (NYU, United States, 2019–

2021). Prof. Stano deals mainly with the semiotics of culture, food and corporeality, as well as with communication studies, with specific reference to the potentialities and challenges brought about by technological innovation. On these topics she has published several papers, edited volumes (including special issues of top semiotic journals such as *Semiotica*, *Lexia* and *Signata*), and three monographs (*Eating the Other. Translations of the Culinary Code*, 2015; *I sensi del cibo. Elementi di semiotica dell'alimentazione*, 2018; *Critique of Pure Nature*, 2023). In 2018 she was awarded a Marie Curie Global Fellowship for a research project (COMFECTION, 2019–2021) on the semiotic analysis of digital communication, especially as related to food, science and health.

Cristina Voto è ricercatrice (RTDA) presso il Dipartimento di Studi Umanistici dell'Università di Torino, dove insegna *Linguaggi del design digitale e Semiotics of Cultural Heritage: Perspectives of Intersectionality, Ethics and AI*. Insegna, inoltre, nei programmi di dottorato *Diseño y Creación* dell'Universidad de Caldas (Colombia) e *Artes y Tecnoestéticas* dell'Universidad Nacional de Tres de Febrero (Argentina). È vicepresidente della Federazione latinoamericana di semiotica. I suoi ambiti di ricerca intrecciano semiotica visiva, arte digitale, studi di genere/queer e filosofie della tecnologia. Su questi temi ha pubblicato articoli, curatele e la monografia *Monstruos Audiovisuales. Agentividad, movimiento y morfología* (Lexia 2022).

LEXIA. RIVISTA DI SEMIOTICA

LEXIA. JOURNAL OF SEMIOTICS

I–2. *La città come testo. Scritture e riscritture urbane*

ISBN 978-88-548-2471-3, formato 17 × 24 cm, 456 pagine, 35 euro

3–4. *Attanti, attori, agenti. Senso dell'azione e azione del senso. Dalle teorie ai territori*

ISBN 978-88-548-2790-5, formato 17 × 24 cm, 464 pagine, 35 euro

5–6. *Analisi delle culture, culture dell'analisi*

ISBN 978-88-548-3459-0, formato 17 × 24 cm, 488 pagine, 35 euro

7–8. *Immaginario*

ISBN 978-88-548-4137-6, formato 17 × 24 cm, 548 pagine, 35 euro

9–10. *Ambiente, ambientamento, ambientazione*

ISBN 978-88-548-4516-9, formato 17 × 24 cm, 428 pagine, 35 euro

11–12. *Culto*

ISBN 978-88-548-5105-4, formato 17 × 24 cm, 720 pagine, 35 euro

13–14. *Protesta*

ISBN 978-88-548-6059-9, formato 17 × 24 cm, 456 pagine, 35 euro

15–16. *Estasi*

ISBN 978-88-548-7394-0, formato 17 × 24 cm, 348 pagine, 35 euro

17–18. *Immagini efficaci*

ISBN 978-88-548-7680-4, formato 17 × 24 cm, 776 pagine, 52 euro

19–20. *Cibo e identità culturale*

ISBN 978-88-548-8571-4, formato 17 × 24 cm, 560 pagine, 35 euro

21–22. *Censura*

ISBN 978-88-548-9127-2, formato 17 × 24 cm, 392 pagine, 35 euro

23–24. *Complotto*

ISBN 978-88-548-9931-5, formato 17 × 24 cm, 508 pagine, 35 euro

25–26. *Viralità*

ISBN 978-88-255-0315-9, formato 17 × 24 cm, 556 pagine, 35 euro

27–28. *Aspettualità*

ISBN 978-88-255-0876-5, formato 17 × 24 cm, 580 pagine, 35 euro

29–30. *Intenzionalità*

ISBN 978-88-255-2568-7, formato 17 × 24 cm, 332 pagine, 35 euro

31–32. *La semiotica del martirio*

ISBN 978-88-255-2784-1, formato 17 × 24 cm, 560 pagine, 35 euro

33–34. *Semiotica e Digital Marketing*

ISBN 978-88-255-3542-6, formato 17 × 24 cm, 220 pagine, 35 euro

35–36. *Isolanità. Per una semiotica culturale delle isole*

ISBN 978-88-255-3853-3, formato 17 × 24 cm, 444 pagine, 25 euro

37–38. *Volti artificiali*

ISBN 978-88-255-3939-5, formato 17 × 24 cm, 644 pagine, 42 euro

39–40. *Re-Thinking. Juri Lotman in the Twenty-First Century*

ISBN 979-12-218-0426-3, formato 17 × 24 cm, 436 pagine, 27 euro

41–42. *Ideologia. Ideology*

ISBN 979-12-218-0671-7, formato 17 × 24 cm, 464 pagine, 32 euro

43–44. *Il senso del futuro*

ISBN 979-12-218-1418-7, formato 17 × 24 cm, 384 pagine, 28 euro

45–46. *Heritage and the city. Semiotiche e politiche della memoria culturale negli spazi urbani*

ISBN 979-12-218-0415-7, formato 17 × 24 cm, 502 pagine, 38 euro

47–48. *Il senso della realtà. The Meaning of Reality*

ISBN 979-12-218-2446-9, formato 17 × 24 cm, 400 pagine, 27 euro

Finito di stampare nel mese di dicembre del 2025
dalla tipografia «The Factory S.r.l.»
via Tiburtina, 912 – 00156 Roma

IL SENSO DELLA REALTÀ THE MEANING OF REALITY

In quest'epoca di guerre, pandemie e crescente sfiducia nei canali ufficiali di informazione e nelle istituzioni, è diventato più importante che mai riflettere sulla costruzione di una visione condivisa della "realtà", mediante l'interazione, talvolta conflittuale, tra diversi modelli di interpretazione e le strategie discorsive a essi connesse. Questo numero di *Lexia* riprende e arricchisce la ricerca semiotica su tali problematiche, stimolando il dialogo con discipline quali la filosofia, la sociologia della conoscenza, l'antropologia e diverse altre, mediante l'analisi di casi di studio di particolare interesse e contributi volti a riconsiderare criticamente gli strumenti teorici, concettuali e analitici offerti dall'approccio semiotico per uno studio approfondito del "senso della realtà".

In this era marked by wars, pandemics, and growing distrust in official information and institutions, it has become more important than ever to reflect on the construction of a shared vision of "reality", through the interaction, as well as the confrontation, of different interpretative models and the discursive strategies associated with them. This special issue of *Lexia* n. 47-48 resumes and enhances the semiotic investigation on these topics, fostering dialogue with disciplines such as philosophy, the sociology of knowledge, anthropology, and several others, by combining the analysis of particularly relevant case studies with a critical reassessment of the theoretical, conceptual, and analytical tools offered by the semiotic approach for a thorough study of the "meaning of reality".

Contributi di / Contributions by Fernando Andacht, Flavio Valerio Alessi, Massimo Roberto Beato, Federico Bellentani, Andrea Bernardelli, Michele Cerutti, Angelo Di Caterino, Guido Ferraro, Francesco Galofaro, Gianmarco Thierry Giuliana, Anna Maria Lorusso, Francesco Marsciani, Sebastián Moreno, Claudio Paolucci, Luca Prada, Giuseppe Gabriele Rocca, Antonio Santangelo, Simona Stano, Cristina Voto.



27,00 EURO

