



d:xi
Design (per) Semiotics

DESIGN (PER) SEMIOTICS
CONFERENCE 2026
BOOK OF ABSTRACT



Design (per) Semiotics

Gruppo di studio su percezione, azione e significazione

**DESIGN (PER) SEMIOTICS
CONFERENCE 2026
BOOK OF ABSTRACT**

© 2026 – **DxS:** Design (per) Semiotics

DXS Conference 2026

BOOK OF ABSTRACT

Roma, 15/16 ottobre 2026

«Il credibile e l'incredibile: architetture dell'immaginazione»

Direttori Editoriali

PAOLO BUONAIUTO, MASSIMILIANO NAPOLI

Progetto Grafico

PAOLO BUONAIUTO

CHIARA DE SIENA

Redazione

MASSIMILIANO NAPOLI

ALESSIO GALLINA

Il Gruppo di studio su percezione, azione e significazione

DxS: Design (per) Semiotics

art-bit.net/design-x-semiotics

info_dxs@art-bit.net



Stampa Digitale:

Luglio 2026 – DxS: Design (per) Semiotics

↘ Il Gruppo di studio DxS: Design (per) Semiotics

Il Gruppo di studio su percezione, azione e significazione DxS: Design (per) Semiotics nasce nel gennaio 2024 dall'incontro tra il semiologo *Massimiliano Napoli* e il designer *Paolo Buonaiuto*. L'obiettivo è costruire una rete di studiosi, ricercatori e professionisti che trovano nel rapporto tra design e semiotica un modello analitico e operativo in grado di rispondere in modo efficace, flessibile e innovativo ai temi della contemporaneità.

Il Gruppo di studio DxS muove dall'assunto di base che lavorare all'intersezione tra queste due discipline, il design e la semiotica, non significhi semplicemente sommare le competenze di entrambe, bensì costituire un sistema sinergico capace di generare una comprensione più profonda e, soprattutto, risposte nuove e puntuali alle sfide che pone questo ente complesso che chiamiamo segno. È in questa prospettiva che il Gruppo di studio DxS trova la sua ragion d'essere: costruire una direttrice di studio, ricerca e progettualità che ponga la relazione tra percezione, azione e significazione al centro dell'analisi dei Sistemi Umani, aprendo nuove strade per comprendere e modellare il mondo.

A tal fine, il Gruppo di studio DxS propone una serie di appuntamenti di scambio e condivisione di idee, teorie e progettualità tra gli aderenti e organizza annualmente un evento a carattere collegiale, aperto al pubblico, come momento topico di riflessione e dibattito intorno a un tema rilevante nei propri ambiti di ricerca: la **DxS Conference**.

Infine, in stretta correlazione con la DxS Conference, il Gruppo di studio DxS pubblica una rivista annuale che restituisce il valore accademico e culturale delle discussioni aperte: **DxS Views**.

↘ DxS Conference 2026: Il credibile e l'incredibile: architetture dell'immaginazione

Il tema della DxS Conference, nella sua terza edizione 2026, indaga il binomio **credibile/incredibile** come regimi di senso costruiti attraverso la prassi narrativa ed estetica.

La capacità di **credere** si configura come un modello evolutivo e una passione epistemica che orienta il rapporto tra Soggetto e Oggetto. Narrazioni ed estetiche non si limitano a rappresentare il reale, ma ne ricostruiscono un'impressione che, attraverso specifiche grammatiche linguistiche e visive, **trasformano l'incredibile in un'esperienza sensibile**. Credere, dunque, non si configura più come un dato statico, bensì come un'adesione fiduciaria e, al tempo stesso, un movimento che genera comunione tra testo e fruitore. Entro questa dialettica, l'uomo riesce a produrre narrazioni che vivono tra il possibile e l'impossibile, unendo lo spazio del reale a quello del fantastico. Il design, in questo senso, opera anticipando le mosse interpretative del fruitore con un vero e proprio meccanismo di sospensione dell'incredulità.

È proprio in questo spazio che emerge il **dispositivo immaginifico**. L'immaginazione, infatti, non appare mai come termine nullo, fine a sé stesso, bensì come l'insieme di quelle narrazioni ed estetiche che, per quanto fantastiche, restano comunque pensabili e progettabili, trasformando la dimensione dell'incredibile in una struttura antropologica dotata di senso. **Credibilità** (che, per certi versi, possiamo tradurre come un "atto di fiducia incondizionata") e **incredibilità** (la sfida alle proprie aspettative) sostengono e rendono vivo l'impianto immaginifico – inteso come spazio liminale in cui una disciplina come il design riesce a generare forme e mondi possibili. Agendo tra percezione e fantasticazione, il **progetto** trasforma l'idea in una riflessione che ruota intorno al **segno**: l'incredibile diventa una utopia concreta, capace, in talune condizioni, di costituirsi come una risemantizzazione del presente.

Keywords: credibile, incredibile, immaginazione, semiosi, progetto

↘ INDICE

Relazioni di apertura

- 9 *Design è narrazione. Progettare sistemi narrativi come strumento critico nel contesto didattico* — Guida F, Esposito M, Tranti C.
- 11 *L'impalpabilità del significante e il dito nella piaga* — Giardina A.
- 12 *Illuminare l'invisibile* — Reggiani A.
- 13 *Disegnare è mentire: l'onesta bugia dell'illustrazione nell'era dell'iperrealismo artificiale* — Rinaldi I.

Relazioni

- 15 *Credibile o plausibile?* — Bellavista F.
- 16 *Il sogno lucido come spazio immaginifico del design* — Cantini G.
- 17 *Simulare lo spettatore: analisi semio-computazionale delle soglie di incredulità* — Cerutti M, Lis M. M.
- 19 *Descrivere l'invisibile: il colore oltre la vista* — Damilano M.
- 20 *Antologie del fantastico, come il design del libro convalida narrazioni immaginarie* — De Siena C.
- 21 *Confabulazione ed egocentrismo cognitivo: dal credere al falso al non credere all'evidenza* — Gallina A.
- 22 *Il giunto visibile: corpo, spazio e credibilità del sacro* — Mahajan I.
- 23 *La gravità del segno: progettare l'incredibile* — Melloni M.
- 24 *La comunicazione persuasiva tra credibile e incredibile: pubblicità e propaganda* — Muscogiuri S.

- 25 *Tecnologie dell'incanto: design e "magia"*
 tra animazione e videogiochi — Palmieri Di Pietro F.
- 26 *Fumetto e politica: disegnare per credere.*
 Il caso del graphic journalism — Peleggi C.
- 27 *Progettare ecosistemi di visione: il design espositivo*
 come tramite fra credibile e incredibile — Scarinci R.
- 28 *Designing Conditions of Credibility* — Scarponi A.
- 29 *Segni di credibilità. Effetti di naturalezza*
 nelle immagini del cibo quotidiano — Sennato E.

ABSTRACT 2026

RELAZIONI DI APERTURA

Design è narrazione. Progettare sistemi narrativi come strumento critico nel contesto didattico

MARTINA ESPOSITO, FRANCESCO E. GUIDA, CLAUDIA TRANTI
— Politecnico, Milano

Abstract

Gottschall (2012/2018) ha reso popolare la definizione di uomo come animale narrante, riconoscendo nel racconto uno strumento cruciale per conoscere la realtà. Le narrazioni permeano prodotti, servizi ed esperienze, che acquisiscono valore perché collocati in mondi composti da personaggi, istituzioni e ambienti, la cui connessione genera molteplici storie (Jenkins, 2016). Pur non essendo sempre consapevoli delle storie in cui siamo immersi, è importante interrogarsi su “quali mondi producano storie, su quali storie producano mondi” (Haraway, 2016). Da questa citazione nasce il titolo di una mostra che, insieme ad alcuni elaborati progettuali, verranno presentati per raccontare l’approccio dell’Antidisciplinary Lab – Laboratorio di Sintesi Finale C1, corso di Laurea Triennale in Design della Comunicazione, Scuola del Design, Politecnico di Milano. Applicando al design i principi narrativi derivati dalle discipline umanistiche, gli studenti progettano ecosistemi diegetici capaci di suggerire scenari che incoraggiano un atteggiamento critico.

Keywords

speculative design, antidisciplinarylab, antidisciplinarydesign, didattica, narrazioni

Designer multidisciplinare, laureata in Design della Comunicazione al Politecnico di Milano. Dopo aver collaborato con DensityDesign, ha lavorato come strategic designer presso Dotdotdot, è attualmente presso SuperModerno. Parallelamente, è stata art director di progetti espositivi ed editoriali che intrecciano ricerca e design. Da due anni è assistente alla didattica in due laboratori del Corso di Laurea in Design della Comunicazione, Scuola del Design, Politecnico di Milano. Ha tenuto lezioni e workshop in università e istituzioni culturali, come l'ADI Design Museum e l'Amsterdam Institute for Humanities Research, ed esposto progetti alla Triennale e al MEET Digital Culture Center. Attraverso strumenti e linguaggi nuovi, la sua pratica punta a trasformare concetti complessi in esperienze memorabili.

martiiesposito@gmail.com

Francesco E. Guida

Laurea Magistrale in Architettura e Dottorato di Ricerca in Design e Tecnologie per la Valorizzazione dei Beni Culturali. È professore associato presso il Dipartimento di Design e insegna Design della Comunicazione presso la Scuola del Design del Politecnico di Milano. Presidente AIAP, Associazione Italiana Design della Comunicazione Visiva (2025–2028).

francesco.guida@polimi.it

Claudia Tranti

È una designer freelance che opera nell'ambito della creazione di identità visiva e comunicazione online e offline. Laureata triennale e magistrale in Design della Comunicazione presso il Politecnico di Milano, dopo le prime esperienze da freelancer e alcune collaborazioni professionali, lavora prima come Junior Art Director presso OmnicomPRGroup Milano e poi come Visual e Service designer presso Spark Reply. Dopo più di 10 anni di studio e lavoro a Milano torna nel suo paese d'origine in Abruzzo per lavorare sul territorio come libera professionista al fianco di piccole e medie imprese, combinando un approccio eclettico al design a una visione strategica della comunicazione. Svolge anche attività didattica come assistente al Politecnico di Milano, Corso di Laurea in Design della Comunicazione, Scuola del Design.

claudia.tranti@gmail.com

L'impalpabilità del significante e il dito nella piaga

ANTONELLA GIARDINA — IED Istituto Europeo di Design, Milano

Abstract

Due evocazioni e un'indicazione. L'immagine è L'incredulità di San Tommaso di Caravaggio. Il pensiero è Merleau-Ponty, con il suo sguardo tattile e il suo senso incarnato. L'indicazione è una nuova proposta di "segno progettato", capace di imprimere nuovo orientamento al corpo vivo (contro l'estetizzazione dei corpi inermi). Il binomio credibile/incredibile illumina il dramma nel cuore della semiotica contemporanea: la progressiva sparizione del reale a favore di linguaggi autoreferenziali, immagini virtuali e segni impalpabili. La domanda diventa inevitabile: chi ha ucciso la realtà? Perché la fantasia è al potere? Il problema non è la finzione in quanto tale, né la proliferazione di narrazioni possibili. Drammatica è la perdita di una soglia ontologica tra immaginazione e realtà, che rendeva credibile il progetto. Quando le creazioni non incontrano più la resistenza del reale, tutto può apparire credibile proprio perché disincarnato. Si vorrebbe poter argomentare tentando di risanare la frattura tra Saussure e Merleau-Ponty passando per il pensiero antico. È Saussure, che senza saperlo, inaugura un modello bidimensionale del segno (significante/significato) escludendo la concretezza del mondo; mentre Aristotele, al contrario, si garantisce attraverso la continuità tra realtà, pensiero e linguaggio una narrazione scientifica; ma è Merleau-Ponty che può 'salvarci' aprendo al senso come intreccio incarnato tra corpo e mondo. Il design può ripartire solo da qui: il senso non nasce dal mondo, ma dalla rotazione (di senso) che si realizza nell'incontro reciproco con il mondo. Come Tommaso (santo) insegna: toccare per credere.

Keywords

Merleau-Ponty, Aristotele, Saussure, corpo-vivente, carne

Biography

Antonella Giardina è filosofa e designer e vive a Milano. Docente di Semiotica dell'Arte e di Metodologia della Ricerca presso l'Istituto Europeo di Design di Milano (IED), è impegnata a favorire l'incontro tra filosofia, design e territorio, temi sui quali ha insegnato anche presso l'Università di Milano Bicocca, lo IULM e il Politecnico di Milano. È designer della trilogia "Vinology" (Rizzoli 2016-2018) composta da Vinology. Guida visuale ai vini del mondo, Vinology Sommelier e Vinology Essential. Ha pubblicato il saggio antropologico "Il marchio demiurgo. Identità strategica nell'orizzonte estetico" (Lupetti, 2011) ed è co-autrice, insieme a Cristian Aiello, di "Terroir. Metafisica del territorio e del vino".

antonellagiardina21@gmail.com

Illuminare l'invisibile

ALESSANDRA REGGIANI

— AANT Accademia delle Arti e Nuove Tecnologie, Roma

Abstract

La luce, materia senza corpo, si profila oggi come uno degli strumenti chiave della progettazione, configurandosi sempre più come potente mezzo di coinvolgimento, comunicazione ed interazione con i fruitori. Il suo impatto risulta notevolmente amplificato rispetto al passato a seguito delle radicali innovazioni tecnologiche incorse negli ultimi venti anni con l'ingresso dell'elettronica nel mondo dell'illuminazione, che hanno favorito lo sviluppo di un nuovo idioma espressivo e progettuale che ha inoltre ridotto in modo significativo gli aspetti dicotomici della sua applicazione, da sempre ad essa connessi. L'intervento si focalizzerà sulle principali criticità e peculiarità presenti nell'uso della luce in ambienti ipogei, che coniugano in modo singolare e del tutto particolare aspetti tecnici, pratici, percettivi e sensoriali in un contesto fuori dall'ordinario in cui l'immaterialità della luce si sposa con l'"invisibilità" dello spazio, che impone un diverso approccio reale e concettuale nelle metodologie applicative proposte. Le tematiche verranno illustrate con l'ausilio di casi applicativi, alcuni dei quali concepiti e realizzati a cura dell'autrice.

Keywords

luce, illuminazione, comunicazione,
atmosfera visive, multisensorialità

Biography

Alessandra Reggiani, architetto, lighting designer, è titolare di uno studio specializzato in progettazione della luce, la cui attività è mirata principalmente al campo dei Beni Culturali con la realizzazione di numerosi progetti per monumenti, aree archeologiche, esposizioni, musei, biblioteche, chiese, facciate storiche e interventi nel paesaggio, senza tuttavia trascurare altri ambiti applicativi. Svolge attività didattica a contratto presso AANT - Accademia delle Arti e delle Nuove Tecnologie di Roma e collabora su invito con altri Atenei (Politecnico di Torino, Università degli Studi di Roma "La Sapienza", Politecnico di Milano PoliMI). E' Direttrice del Master LuDe -Design della Luce per AANT-Accademia delle Arti e Nuove Tecnologie di Roma. Autrice di numerose pubblicazioni, collabora con riviste specializzate nel settore, in particolare con la rivista bilingue "LUCE" di cui è membro del Comitato Editoriale. È membro CIE Italia – Divisione 1,3 e 6.

info@alessandrareggiani.it

Disegnare è mentire: l'onesta bugia dell'illustrazione nell'era dell'iperrealismo artificiale

IRENE RINALDI — Illustratrice, Roma

Abstract

L'illustrazione è un'interpretazione della realtà che, anche quando astratta, è ancorata alla realtà fisica dell'esperienza. L'illustratore mente per dire la verità e crea un salto logico condiviso, in cui il fruitore riconosce l'artificio e partecipa alla creazione del significato. I modelli visivi generativi mandano in crisi questo sistema e la comunicazione salta. La macchina produce simulacri iperrealistici ma privi di corpo e intenzione emotiva in cui il rapporto non si basa più sull'empatia ma su calcoli matematici. Questo iperrealismo sintetico addomestica la mente e inverte la percezione: il vero diventa incredibile e il falso si fa credibile, trasformando l'immagine in una neurotossina che anestetizza il pensiero critico. La controcultura visiva non può competere con la produzione di massa, ma deve rifugiarsi nell'ombra. Disegnare oggi, recuperando l'attrito della materia e dell'errore diventa una guerriglia ontologica: un atto di diserzione per risvegliare lo sguardo.

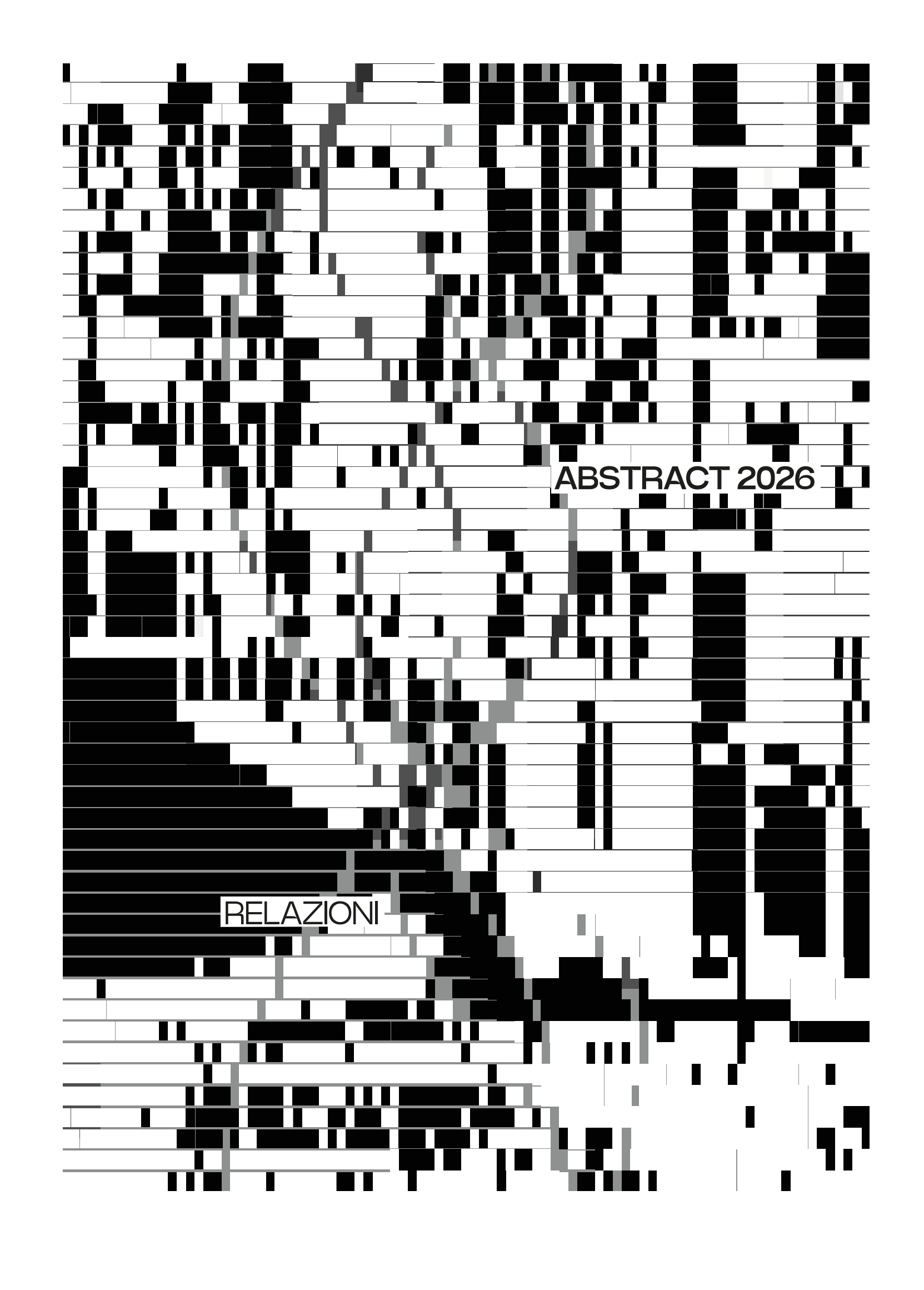
Keywords

illustrazione, metafora, interpretazione, realismo, imperfezione

Biography

Irene Rinaldi è nata a Roma dove, attualmente, vive e lavora come illustratrice. Appassionata di tecniche tipografiche di stampa parte determinante del suo lavoro è legato allo studio dell'incisione e della stampa artigianale, proponendo la sua personale interpretazione attraverso la creazione di stampe e miniedizioni autoprodotte. Prendendo ispirazione dall'estetica del graphic design di inizio '900 e dall'impatto visivo delle stampe xilografiche, ma anche ispirata dalla poster-art e dalla serigrafia Irene ha sviluppato il suo stile, creando illustrazioni digitali dai colori accesi che riproducono la trama e la sensazione delle stampe artigianali.

irene.printing@gmail.com



ABSTRACT 2026

RELAZIONI

Credibile o plausibile?

FABRIZIO BELLAVISTA — Ricercatore, Milano

Abstract

La sfida di oggi è capire che questa opposizione è saltata. Accanto al vero emerge un nuovo stato: quello del plausibile computazionale. Il vero non scompare, perde però il suo monopolio percettivo. Adorno in “Minima Moralia” dice: “Ogni pensiero diventa un quiz di informazione”. Siamo dunque all’iper-razionalizzazione del sapere: più facile da schematizzare, più facile da riprodurre, più facile da controllare: il verosimile germoglia e l’immaginazione si depaupera. L’immaginazione con le AI viene accelerata, automatizzata e resa industriale. La macchina non “immagina” però produce statisticamente forme che assomigliano molto ai prodotti dell’umano. Si apre allora una possibile apocalisse linguistica: non la fine del linguaggio, ma la rivelazione che il linguaggio può continuare a funzionare anche quando il suo rapporto con l’esperienza, il sentire e la verità si è indebolito o annullato del tutto. IMMAGINARE diventa IN-MAGINARE, cioè l’essere immersi dentro un immaginario già prodotto, già confezionato, già calcolato.

Keywords

verità incarnata, sapere enciclopedico, catastrofe linguistica, credibile, plausibile

Biography

Fabrizio Bellavista, consulente e docente di comunicazione, promuove una visione Neo Rinascimentale e Tecno Umanista per potenziare la capacità umana di conoscere, progettare e creare valore anche con l’intelligenza artificiale generativa. Partner Emotional Marketing Lab, Associazione Italiana Sviluppo Marketing, Associazione Informatica Solidale, Co-founder di DigitalGuys, Co-founder food blog Famelici, Ambassador del Festival della Crescita.

f.bellavista@metalinguistic.com

Il sogno lucido come spazio immaginifico del design

GIULIA CANTINI — Designer, Roma

Abstract

Il sogno lucido è uno spazio liminale in cui il confine tra credibile e incredibile si ridefinisce come costruzione percettiva del reale, dove il soggetto è consapevole di sognare, pur vivendo il mondo onirico come reale e immersivo. Durante la fase REM il cervello organizza impulsi visivi, spaziali e vestibolari in ambienti coerenti, producendo simulazioni prive di esistenza materiale ma percepite come reali. Il sogno lucido diventa così modello di design dell'immaginazione: mostra come la mente progetti mondi possibili attraverso strutture sensoriali e narrative. In questa prospettiva il design della comunicazione visiva non rappresenta la realtà ma la costruisce, rendendo credibili immaginari attraverso sistemi simbolici. In questo quadro, il design speculativo e il design critico emergono come estensioni progettuali dei processi onirici: il primo come produzione di scenari possibili e futuri immaginati, il secondo come dispositivo di interrogazione e destabilizzazione delle forme di realtà condivise. Il sogno lucido diventa quindi matrice cognitiva del design contemporaneo come costruzione e ridefinizione dell'immaginario.

Keywords

sogno lucido, liminalità, immaginario, percezione, design speculativo

Biography

Giulia Cantini è laureata in Graphic Design presso RUFA - Rome University of Fine Arts. Lavora principalmente nell'ambito del Design della Comunicazione Visiva e nell'Art Direction, sia in ambito commerciale che nel mondo sociale e culturale. Recentemente, ha sviluppato brand identity per piccole imprese, shop e professionisti, oltre alla direzione artistica di mostre ed eventi.

giulia.cantini.dxs@gmail.com

Simulare lo spettatore: analisi semio-computazionale delle soglie di incredulità

MARGAUX CERUTTI — LUMSA, Roma

MATEUSZ MIROSŁAW LIS — Orkidee, Padova

Abstract

L'indagine sui limiti della credibilità cinematografica richiede una riconsiderazione dei meccanismi di ricezione attorno al patto filmico. Questo dispositivo – riformulazione del patto finzionale di Eco (1979) integrata con le prospettive di Metz (1975) e Odin (2011) – coordina l'enunciazione audiovisiva, la coerenza diegetica e la cooperazione interpretativa, spostando il fulcro della credibilità dalla verosimiglianza percettiva alla tenuta narrativa. Nuove metodologie di analisi basate su Vision Language Models e Large Language Models consentono la simulazione sintetica del pubblico attraverso utenti profilati capaci di generare risposte interpretative su categorie semiotiche (Greimas, 1983). Il caso *Here* (Zemeckis, 2024) mette alla prova entrambi gli strumenti dato che l'analisi mostra come la criticità nella ricezione non risieda nell'artificio tecnologico del de-aging, ma nella coerenza narrativa – aprendo a un uso progettuale del simulatore per anticipare le soglie semiotiche della credibilità.

Keywords

credibilità, simulazione sintetica, immagini algoritmiche, cinema, ricezione

Biography

Margaux Cerutti

È in attesa di discussione del dottorato in Innovazione, benessere e sviluppo per gli individui e le organizzazioni presso la LUMSA (Libera Università Maria Santissima Assunta) di Roma. La sua ricerca si concentra su cinema, intelligenza artificiale patto finzionale (Eco). Pubblicazioni recenti: Cerutti, M.; Lis, M. M.; Polidoro, P. (2025). New Frontiers in Metaphor Visualization: An Approach Through Generative Artificial Intelligence. *Linguistic Frontiers*, vol. 7, 3, p.1 - 11; Cerutti, M. (2024). Interazioni ologrammatiche e Deadbot. *Idioritmia e tecnologie digitali. E|C Rivista dell'Associazione Italiana di Studi Semiotici*, vol. 41, anno XVIII, p.351 - 358.

m.cerutti.office@gmail.com

Mateusz Mirosław Lis

ML/AI Engineer presso Orkidee specializzato in applicazioni di intelligenza artificiale per l'audiovisivo e il design. Svolge attività didattica e di ricerca presso accademie e università (Campus CIELS, NID Nuovo Istituto di Design), dove insegna intelligenza artificiale, machine learning e tecnologie digitali, con particolare attenzione alle applicazioni nell'industria audiovisiva. Pubblicazioni recenti: Toniato, M. (2025). Introduzione all'uso dell'IA nell'audiovisivo. Dino Audino editore; Bo, F.; Lis, M. M. (2025). Creare, produrre e distribuire opere audiovisive nel 2034: uno scenario AI-based. *Futuri*, n. 22, p. 90–101; Bo, F.; Cerutti, M.; Lis, M. M.; Polidoro, P. (2025). New Frontiers in Metaphor Visualization: An Approach Through Generative Artificial Intelligence. *Linguistic Frontiers*, vol. 7, n. 3, p. 1–11.

miro@orkidee.it

Descrivere l'Invisibile: il colore oltre la vista

MICHELLE DAMILANO

— AANT Accademia delle Arti e Nuove Tecnologie, Roma

Abstract

Come si spiega un colore senza fare riferimento a elementi visivi o a oggetti comunemente associati ad esso? Da questa domanda, è nato il progetto “Descrivere l'Invisibile”, che indaga il modo in cui il design possa rendere accessibile l'esperienza del colore alle persone non vedenti attraverso pratiche multisensoriali e narrative. La ricerca si è sviluppata partendo dallo studio delle diverse tipologie e variazioni della vista, tra cui il daltonismo, approfondendo il rapporto tra percezione ed esperienza sensoriale. Tradizionalmente associato principalmente al campo visivo, il colore viene reinterpretato non come un semplice effetto ottico, ma come un insieme di percezioni, emozioni, sensazioni tattili e associazioni sensoriali. Il progetto esplora quindi la possibilità di tradurre il colore attraverso altri linguaggi percettivi, creando associazioni tra texture, temperature, suoni ed esperienze emotive. Per testare le nostre teorie, abbiamo condotto un test su soggetti reali, con l'obiettivo di approfondire le modalità in cui stimoli sensoriali diversi possano contribuire alla costruzione di un'immagine mentale del colore. In questo senso, il lavoro si colloca sul confine tra credibile e incredibile: spiegare il colore a chi non ha mai avuto esperienza della visione può sembrare inizialmente impossibile, ma il design cerca di trasformare questa distanza percettiva in un'esperienza accessibile e condivisibile. Dunque, la multisensorialità diventa uno strumento di progettazione che amplia le modalità di costruzione del significato e della percezione. Il progetto si inserisce inoltre nel campo della progettazione inclusiva, proponendo una riflessione sulla necessità di sviluppare esperienze pensate anche per soggetti con abilità sensoriali diverse.

Keywords

multisensorialità, percezione, colore, visione, design sensoriale

Biography

Sono Michelle Damilano e studio Interior Design. Nonostante sia ancora agli inizi del mio percorso, mi interessa tutto ciò che nel design riesce a trasmettere emozioni e raccontare storie. Nei pochi progetti che ho avuto modo di sviluppare, mi sono interessata soprattutto a ciò che un progetto può trasmettere, evocare o raccontare. Per me il design è uno spazio di scoperta continua, attraverso cui esplorare il mondo, imparare cose nuove e comprendere meglio anche me stessa.

michelle.damilano@aantcloud.it

Antologie del fantastico, come il design del libro convalida narrazioni immaginarie

CHIARA DE SIENA — Designer, Roma

Abstract

La ricerca indaga come il design del libro, attraverso l'uso di codici visivi ispirati agli erbari e ai bestiari del primo Rinascimento, convalida narrazioni immaginarie, manipolando il confine tra il credibile e l'incredibile. Attraverso l'analisi di opere come il Codex Seraphinianus, After Man, La botanica parallela e The Dictionary of Imaginary Places, lo studio decostruisce l'impiego dell'estetica enciclopedica e della manualistica. L'esame dell'origine e della finalità di questi volumi, unito all'analisi dei loro paratesti, dimostra che griglie strutturate e linguaggi illustrativi pseudo-scientifici orientano il lettore verso un'adesione fiduciaria. I risultati mirano a confermare che la sospensione dell'incredulità necessita di un rigoroso apparato grafico capace di istituzionalizzare il fantastico.

Keywords

book design, layout, manualistica, erbario, bestiario

Biography

Ricercatrice young presso il centro studi DxS: Design (per) Semiotics, ha lavorato sulla letteratura ergodica come sistema visivo e dispositivo semiotico capace di veicolare messaggi in modalità atipica. Come Graphic Designer si specializza in book design e identità visiva. Con la sua tesi di laurea 'Ex Somnia: dal teatro al gioco di ruolo come strumento terapeutico' (2026) mira a stabilire una connessione tra l'agency narrativa e le implicazioni sociali che possono migliorare gli aspetti relazionali.

chiara.desiena.dxs@gmail.com

Confabulazione ed egocentrismo cognitivo: dal credere al falso al non credere all'evidenza

ALESSIO GALLINA — DxS – Design per Semiotics, Roma

Abstract

Quali pratiche cognitive determinano ciò che definiamo credibile o incredibile? Le dinamiche attraverso cui l'incredibile può diventare verosimile e ciò che è evidente può essere inteso come falso, non dipendono esclusivamente dalle caratteristiche oggettive dell'informazione, ma da processi di costruzione, interpretazione e validazione interna dell'esperienza. In questa prospettiva, la confabulazione rappresenta un fenomeno paradigmatico attraverso il quale il sistema cognitivo può produrre e riferire informazioni false senza intenzione consapevole di ingannare. Alterazioni nei processi di recupero, valutazione e reality monitoring possono compromettere la distinzione tra esperienze realmente vissute, contenuti immaginati, inferiti o ricostruiti. L'informazione confabulata può così acquisire, per il soggetto, lo stesso valore fenomenologico di un ricordo autentico, trasformando l'incredibile in credibile. Sul versante opposto, l'egocentrismo cognitivo evidenzia la difficoltà di decentrarsi dal proprio sistema di conoscenze, aspettative e rappresentazioni. La prospettiva individuale diviene un punto di ancoraggio nell'interpretazione dell'informazione, limitando l'elaborazione di prospettive alternative e favorendo la resistenza verso contenuti incompatibili con le strutture interpretative preesistenti. Confabulazione ed egocentrismo cognitivo possono dunque essere considerati due direzioni complementari di un medesimo problema, ossia il rapporto tra realtà, informazione e credenza. Se la prima può condurre ad attribuire veridicità a contenuti privi di corrispondenza con l'esperienza reale, il secondo può portare a rifiutare informazioni corrette quando risultano incongruenti con il proprio sistema interpretativo. La polarità credibile/incredibile emerge così come l'esito dinamico dell'interazione tra memoria, percezione, inferenza, conoscenza pregressa e monitoraggio della realtà.

Keywords

confabulazione, egocentrismo cognitivo, reality monitoring, bias di conferma, costruzione della realtà

Biography

Laureato in Linguistica Cognitiva e Filosofia della Mente, con un Master in Intelligenza Artificiale, sviluppa una ricerca interdisciplinare tra scienze cognitive, linguistica, percezione e tecnologie intelligenti. Docente di Teorie della Percezione e Psicologia della Forma presso AANT e di Regia per Videogiochi presso RUFA; ricercatore in Psicolinguistica, Processi Cognitivi e Intelligenza Artificiale presso Pholia, e vincitore di un Assegno di Ricerca in Sociolinguistica, Linguistica di Genere e Intelligenza Artificiale all'Università di Roma "Tor Vergata".

alessio.gallina.dxs@gmail.com

Il giunto visibile: corpo, spazio e credibilità del sacro

IPSITA MAHAJAN — Ricercatore, Milano

Abstract

L'architettura sacra non rappresenta il metafisico, ma ne costruisce la credibilità attraverso lo spazio. Questo contributo propone una lettura transculturale — dalla navata cristiana al mandapa hindu, dalla dimensione comunitaria della moschea alla concentrazione introspettiva del garbhagriha — per individuare alcune grammatiche ricorrenti che agiscono sul corpo prima che sulla mente. Attraverso sequenze calibrate di ascesa, soglia e progressione, lo spazio prepara il corpo e ne orienta l'attenzione. Luce, suono, materia, temperatura, tattilità e proporzione non sono elementi decorativi, ma variabili di un campo sensoriale coerente che modula comportamento e percezione. Gestiti rituali semplici e ripetuti consolidano questa disposizione, trasformando l'esperienza individuale in partecipazione collettiva. È nella tensione tra materia e aspirazione metafisica che il sacro prende forma come esperienza condivisa.

Keywords

architettura sacra, percezione, corpo, rituale, credibilità

Biography

Architetto con oltre trent'anni di esperienza internazionale, Ipsita Mahajan è International Director di Open Building Research (OBR) a Milano dal 2012. Dal 2020 è Senior Advisor Real Estate per CPP Investments, tra i principali fondi pensione al mondo, per cui coordina lo sviluppo di asset immobiliari in India. Già Visiting Professor alla CEPT University di Ahmedabad, ha contribuito ai volumi *Warm Modernity: Indian Architecture Building Democracy* e *Boombay: From Precincts to Sprawl*. La sua ricerca indaga le modalità attraverso cui l'architettura costruisce significato e orienta la percezione, con particolare attenzione alla dimensione sensoriale e agli spazi del sacro.

ipsita.mahajan@gmail.com

La gravità del segno: progettare l'incredibile

MASSIMO MELLONI — Ricercatore, Padova

Abstract

Il contributo indaga il rapporto tra credibile e incredibile attraverso il problema dell'orientamento tra esperienza e rappresentazione dello spazio. L'incredibile non viene inteso come fantastico o impossibile, ma come ciò che non dispone ancora di coordinate condivise di lettura. La riflessione prende avvio nell'incontro immaginario tra Ulisse e Fra Mauro: uno incapace di concepire il mondo se non in scala 1:1, l'altro impegnato a tradurre l'esperienza altrui in segno e astrazione. Uno scarto che riemerge nel Minotauro di Dürrenmatt, incapace di riconoscersi nel labirinto di specchi, e nella narrativa di Philip K. Dick, dove variazioni plausibili del reale producono uno shock dell'orientamento. In questa prospettiva, l'immaginazione non costituisce un'evasione dal reale, ma una pratica di mediazione capace di generare continuità interpretative. Il progetto opera così come dispositivo attraverso cui ciò che inizialmente appare incredibile può tornare orientabile.

Keywords

incredibile, orientamento, traduzione, mediazione, progetto

Biography

Massimo Melloni si è formato in Architettura tra lo IUAV di Venezia e la Greenwich University di Londra. La sua attività si muove tra architettura, editoria e progettazione visiva, focalizzandosi sui processi di mediazione tra rappresentazione ed esperienza spaziale. Ha collaborato con istituzioni culturali in Italia e nel Regno Unito per progetti editoriali ed espositivi. Nel 2024 ha fondato SPECOLA/Books, una realtà editoriale indipendente che indaga il libro come dispositivo di costruzione della visione.

massimo.melloni@gmail.com

La comunicazione persuasiva tra credibile e incredibile: pubblicità e propaganda

SARA MUSCOGIURI — Accademia Italiana, Roma

Abstract

Il limite tra il credibile e l'incredibile si fa sempre più sfumato quando si parla di comunicazione pubblicitaria, una forma di comunicazione moderna che trae origine dall'antica arte di persuadere, facendo appello alle emozioni, al simbolismo, a costruzioni linguistiche semplici e riconoscibili. Utilizzando alcune delle stesse strutture semantiche e di linguaggio, ma con presupposti ed esiti diversi, la Propaganda è un'altra forma di comunicazione persuasiva, i cui prodotti sono oggi sempre più difficili da distinguere nella fruizione dei nuovi media. L'intervento analizza i tratti in comune e le divergenze tra queste due forme di comunicazione persuasiva che fanno del sottile limite tra credibile e incredibile il perno della loro esistenza, attraverso l'analisi di casi storici e contemporanei.

Keywords

credibile, incredibile, pubblicità, propaganda, comunicazione persuasiva

Biography

Copywriter e giornalista, Sara Muscogiuri si occupa di comunicazione online dal 2004. Lavora come consulente di Comunicazione per enti, aziende e progetti e collabora con diverse agenzie sul territorio nazionale. Dopo la laurea in Comunicazione con una tesi sulla gestione della crisi nella PA, si è specializzata in Comunicazione ambientale, per spostarsi poi su tematiche sociali e culturali come caporedattore e giornalista freelance. Ha esperienza nella gestione delle redazioni online e nell'ideazione e creazione di contenuti per media diversi. Ha vinto premi diversi nell'ambito della redazione e della Comunicazione. Insegna Comunicazione Pubblicitaria e studia le logiche di interazione tra l'informazione e le nuove tecnologie, dal punto di vista della creazione dei contenuti, della divulgazione, del comportamento degli utenti.

sara.muscogiuri@gmail.com

Tecnologie dell'incanto: design e “magia” tra animazione e videogiochi

FEDERICO PALMIERI DI PIETRO — Sapienza, Roma

Abstract

Il contributo analizza cinema d'animazione e videogiochi come tecnologie dell'incanto dentro la cosiddetta civiltà del disincanto e del post-secolare, interrogando criticamente le condizioni di possibilità di un incanto mediato tecnologicamente (Vitullo, 2021). L'attenzione è rivolta alle tecniche e ai processi creativi (tecniche artigianali, motori grafici, IA procedurale, ambienti immersivi, realtà virtuale) intesi non come strumenti neutri, ma come dispositivi progettati per costruire e sostenere uno stato di adesione fiduciaria ai mondi possibili che producono (Moyzhes; Sebag, 2025). L'animazione è considerata il medium che ha fondato la propria credibilità proprio sull'artificiosità, al punto che Sergej Ejzenštejn, in *On Disney* (1940), interpreta l'animation – e la sua qualità primaria, la plasticity – come espressione di un animismo di natura religioso-spirituale. Il videogioco compie un passo ulteriore: grazie alla sua struttura partecipativa e procedurale, trasforma l'utente-giocatore in agente interno al mondo, e non più soltanto in spettatore. L'analisi intreccia così gli studi sull'incanto contemporaneo (Bennett, 2001; Saler, 2012; Nguyen, 2023) con l'esame del ruolo di hardware, software e flussi informativi nella costruzione dell'incanto tecnologico, adottando una prospettiva ispirata all'Actor-Network Theory (ANT) per mappare come attori umani e non-umani co-producono l'esperienza di meraviglia e mistero.

Keywords

incanto, ANT (Actor-Network Theory), animazione, videogiochi

Biography

Federico Palmieri Di Pietro è Ph.D in Religious Studies alla Sapienza, dove ha condotto una ricerca su Ursula K. Le Guin tra controcultura spirituale, ecologia e femminismi. Si occupa di mitologie nella contemporaneità, media digitali e incanto, con particolare attenzione ai videogiochi, alla narrativa fantastica e ai processi di reincanto del mondo. Ha pubblicato saggi e recensioni su religioni e media, videogiochi, transumanesimo e spiritualità in riviste e volumi internazionali, ed è stato visiting scholar alla Brandeis University e relatore in diversi convegni europei. Parallelamente, collabora a progetti di ricerca sulle innovazioni tecnologiche nelle religioni e partecipa all'organizzazione di eventi culturali e musicali a Roma.

federico.palmieridipietro@uniroma1.it

Fumetto e politica: disegnare per credere. Il caso del graphic journalism

CECILIA PELEGGI — Ricercatrice, Roma

Abstract

Ciò che risulta credibile o meno ha profondi legami con la costruzione del senso comune, quello spazio di immaginario condiviso che chiunque si occupi di comunicazione naviga ogni giorno. In quanto linguaggio e forma d'arte, il fumetto spesso parte da ciò che è credibile per creare qualcosa di immaginato, per rendere plausibile l'impossibile e farne narrazione, ma l'intrattenimento non è l'unica ragion d'essere di questo medium. Il fumetto odierno nasce come prodotto pubblicitario per veicolare valori, producendo quindi un'azione semantica inversa: portare l'immaginato – come un supereroe o una caricatura ad esempio – ad influire nel reale, nella vita quotidiana, veicolando punti di vista specifici come i media sono specializzati a fare. Ma quanto qualcosa di fittizio come una narrazione a fumetti può influenzare della realtà? A tal proposito inizieremo analizzando il fumetto propagandistico della seconda Guerra Mondiale – con riguardo verso gli studi di Violi e Lorusso (LORUSSO, VIOLI 2004) in relazione alla costruzione di senso nei media – per poi metterlo a confronto con il Graphic Journalism moderno, ossia il fumetto utilizzato come reportage – esempi celebri sono Quaderni ucraini (IGORT 2010) e Kobane calling (ZEROCALCARE 2016) – che solleva una questione ancora differente: il fumetto contemporaneo, maggiormente nella sua componente più autoriale, si configura come uno strumento di 'contropropaganda', visibilizzando e sensibilizzando tramite la narrazione grafica delle situazioni tagliate fuori dall'informazione statalizzata. Ci troviamo perciò di fronte ad una forma espressiva e artistica che parte da ciò che è per definizione 'non credibile' e immaginario come un disegno e lo porta ad agire nel reale, rendendo credibili e concrete delle storie che altrimenti sarebbero rimaste non credute e silenziate. Raccontare per immagini è dunque oggi un'azione completamente politica, che forma il reale attraverso l'immaginazione.

Keywords

fumetto, media, politica, credibilità, immaginazione

Biography

Laureata in Graphic Design: Comics and Illustration presso RUFA - Rome University of Fine Arts. Ricercatrice in Teoria del Fumetto e processi cognitivi alla base del fumetto presso DxS: Design (per) Semiotics. Tra gli ultimi talk: "Muted Sequential Art", in DN32 - Disclosure Across Cultures 2025; "La closure come spazio di simulazione mentale", in DxS Conference 2024; "Ripensare lo spazio bianco: dialogo tra fumetto e scienze cognitive", in Ombre - Not an event 2024. I suoi studi sono orientati alla costituzione delle basi formali del fumetto, inquadrandolo come forma d'arte e motore culturale.

cecilia.peleggi.dxs@gmail.com

Progettare ecosistemi di visione: il design espositivo come tramite fra credibile e incredibile

REBECCA SCARINCI — Rome University of Fine Arts, Roma

Abstract

All'interno di una prospettiva di semiotica del progetto (Zingale 2020), il contributo esplora il ruolo del design espositivo come mediatore nel passaggio dall'incredibile (astrazione utopica) al credibile (applicabilità tangibile). Attraverso il caso studio della cineteca dell'Archivio Storico Olivetti, si propone un framework metodologico di valorizzazione del patrimonio, che trasformi il database audiovisivo dell'archivio in un sistema di relazioni esperibili. I filmati industriali, lungi dall'essere semplici documenti, vengono assunti come dispositivi mediali che articolano un rapporto fra dimensione materiale, simbolica ed esperienziale (Hediger, Vonderau 2009). Il contributo intende interrogare se la ri-mediazione (Bolter, Grusin 2002) dei sistemi storici di proiezione del filmato d'impresa (Malvezzi 2019) possa tradurre tale struttura relazionale in forma installativa, ricostruendo un ecosistema di visione capace di trasformare l'archivio in un laboratorio di mondi possibili.

Keywords

semiotica del progetto, archivi audiovisivi, Olivetti, valorizzazione del patrimonio, rimediazione

Biography

Laureata in Scritture e produzioni dello spettacolo e dei media alla Sapienza nel 2023 con un lavoro di ricerca d'archivio sul profilo autoriale dello sceneggiatore Sergio Amidei, è attualmente dottoranda presso l'Accademia di Belle Arti RUFA, dove svolge un dottorato in Cross Innovation Design for Cultural Industries. I suoi interessi di ricerca si collocano nell'ambito degli studi sul cinema documentario e d'impresa, della teoria dei media e della valorizzazione del patrimonio audiovisivo. La sua ricerca dottorale si concentra sull'archivio audiovisivo Olivetti, tramite un approccio di design critico e mediologico, orientato all'analisi dei dispositivi di fruizione e ai processi coinvolti nella riattivazione e riuso del filmato attraverso la media archaeology.

rebecca.scarinci@unirufa.it

Designing Conditions of Credibility

ANTONIO SCARPONI — Zurich University of the Arts, Zurigo

Abstract

Nel dibattito contemporaneo il design viene spesso interpretato come pratica capace di rappresentare mondi possibili attraverso narrazioni, immagini e scenari speculativi. Questo contributo propone uno spostamento teorico: il progetto non opera primariamente nella produzione di rappresentazioni del possibile, ma nella costruzione delle condizioni epistemiche attraverso cui determinati futuri diventano pensabili, condivisibili e infine reali. A partire dal campo dell'Epistemic Design, il paper introduce Spatial Thinking come dominio operativo in cui configurazioni materiali, cognitive e istituzionali interagiscono nella formazione di regimi di credibilità. In questa prospettiva, il design agisce sulle condizioni che orientano percezione, decisione e possibilità. All'interno di questa cornice viene presentato DEMA come insieme di azioni epistemiche attraverso cui il progetto disloca, espone, media e attiva configurazioni emergenti di senso.

Keywords

epistemic design, spatial thinking, credibility, imagination, DEMA

Biography

Antonio Scarponi è architetto, designer, docente e ricercatore. È fondatore dello studio zurighese Conceptual Devices e cofondatore dell'Institute for Spatial Thinking. Il suo lavoro indaga la relazione tra progetto, produzione di conoscenza e trasformazione spaziale attraverso i campi dell'Epistemic Design, dello Spatial Thinking e di DEMA. Insegna presso la Zürcher Hochschule der Künste (ZHdK) nel programma MA Art Education, Curatorial Studies. I suoi progetti e le sue ricerche sono stati esposti a livello internazionale, tra cui alla Biennale Architettura di Venezia e alla Vienna Biennale for Change, e pubblicati su Domus, Abitare, Architectural Design e Wired.

antonio.scarponi@zhdk.ch

Segni di credibilità. Effetti di naturalezza nelle immagini del cibo quotidiano

EMANUELA SENNATO — Ricercatrice, Firenze

Abstract

Le immagini del cibo sembrano spesso limitarsi a mostrare ciò che è vicino, semplice, plausibile. Il contributo propone di leggerle invece come dispositivi che costruiscono credibilità attraverso segni di naturalezza: imperfezioni controllate, luce diffusa, matericità, trasparenza, ordine, gesti predisposti, assenza di attrito e di contesto conflittuale. In questa prospettiva, il credibile non coincide con il vero, ma con un effetto di senso prodotto da scelte visive che trasformano valori culturali – autenticità, cura, misura, pulizia, buon uso – in evidenze percettive. Muovendo da esempi tratti dalla visualità alimentare contemporanea, l'intervento indaga come le scelte progettuali possano rendere desiderabili pratiche e stili di vita, organizzando una particolare immaginazione dell'ordinario.

Keywords

effetti di senso, credibilità visiva, immagini del cibo, naturalizzazione

Biography

Emanuela Sennato è laureata in Scienze umanistiche per la comunicazione presso l'Università degli Studi di Firenze. La sua tesi, "Semiotica delle immagini e cultura alimentare: dal segno alla scelta", costituisce il punto di partenza di Sguardi sul cibo, percorso indipendente dedicato alla lettura delle immagini del cibo. Il suo lavoro osserva come composizione, luce, materiali, packaging e micro-narrazioni visive contribuiscano a costruire effetti di naturalezza, credibilità e valore. Il suo interesse si concentra sul punto in cui il visibile orienta lo sguardo, rende plausibili pratiche quotidiane e trasforma significati culturali in evidenze percettive.

emanuela.sennato@edu.unifi.it

DESIGN (PER) SEMIOTICS
CONFERENCE 2026
BOOK OF ABSTRACT

Roma, 15/16 ottobre 2026

AMKA Social Hub,
Via dei Reti 23A

amka

con il patrocinio



AIAP
associazione italiana design
della comunicazione visiva

media partner

ShowDesk /
Edizioni

partner tecnico

graficainternazionale



Design (per) Semiotics

DESIGN (PER) SEMIOTICS
CONFERENCE 2026

BOOK OF ABSTRACT
leggilo e scaricalo

