

**SCHEDA WORKSHOP**

Anno Accademico 2025/2026

**Titolo del workshop:**

Fotografia espansa: dal frame al sistema

**A cura di:**

docente che propone il workshop: Christian Rizzo

docente che conduce il workshop: Benedetto Battipede

**Indirizzato a:**

- tutti gli studenti

**Numero partecipanti:**

Min12 / max 18

**Requisiti/supporti richiesti:**

Utile una minima familiarità con fotoritocco/impaginazione e timeline

(Photoshop/Illustrator/Premiere o Resolve).

**Supporti da recare in aula – Essenziali**

-Laptop personale (Windows o macOS)

-Cuffie per l'ascolto.

-Software: Adobe Photoshop, Illustrator, After Effects; Premiere oppure DaVinci Resolve; TouchDesigner.

-Smartphone o fotocamera per la breve uscita di raccolta immagini (eventuale lettore SD/USB-C).

**Durata e Crediti:**

30 ore – 2 crediti

Mod. 05-11-B - Rev. 0 del 10-01-2018

**RUFA · Rome University of Fine Arts**

00199 Rome, Italy · Via Benaco, 2

T +39 06 85.86.59.17

[rufa@unirufa.it](mailto:rufa@unirufa.it) · [unirufa.it](http://unirufa.it)**Accademia di Belle Arti** legalmente riconosciuta dal

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca.

Certified UNI EN ISO 9001:2015

**Periodo di svolgimento:**

2/6 marzo 2026

**Giorni, orari, aule di svolgimento, supporti:**

Lunedì 2 Marzo dalle 9.00 alle 16.00 (1 ora pausa pranzo)

Martedì 3 Marzo dalle 9.00 alle 16.00 (1 ora pausa pranzo)

Mercoledì 4 Marzo dalle 9.00 alle 16.00 (1 ora pausa pranzo)

Giovedì 5 Marzo dalle 9.00 alle 16.00 (1 ora pausa pranzo)

Venerdì 6 Marzo dalle 9.00 alle 16.00 (1 ora pausa pranzo)

**SEDE RUFA LIBETTA – AULA G02/G03****Breve descrizione:**

Trasformiamo uno scatto in un apparato multimediale vivo: un atlante di textures urbane, un motion poster e una micro-interazione audio-reattiva.

Usciremo nel quartiere catturando texture, pattern, scansioni LiDAR dal cellulare (creazione Gaussian Splat), suoni e materiali visivi.

In aula costruiamo una pipeline fluida (Photoshop, Illustrator, After Effects, TouchDesigner, con variazioni AI controllate) per mostrare come la fotografia possa diventare immagine in movimento e preview interattiva.

Il taglio è pratico e collettivo: produzione in presenza, revisioni continue e cura dell'output (9:16/16:9, sound, eventuali stampe).

Obiettivo: promuovere interdisciplinarità multimediale, far conoscere e mettere in relazione strumenti diversi con cui esprimersi, incentivando lavoro in team e pensiero laterale. **Esito finale:** creazione installazione in aula. Con un joystick governneremo l'installazione che sarà il patchwork di tutto il lavoro svolto nei giorni precedenti. Esploreremo in 3D gli angoli del quartiere "indagati" e avremo accesso ad un sistema interattivo che permette di creare poster di design generativi, salvarli e/o stamparli

**Breve Biografia:**

Benedetto Battipede è un artista multimediale, fotografo e video designer.

Lavora all'incrocio tra fotografia, motion design e sistemi interattivi.

La sua ricerca combina compositing, tipografia, sound e prototipi reattivi per installazioni, contenuti editoriali e formati social.

A febbraio 2024 ha tenuto allo IED di Roma il workshop "Estetica Sintetica: creare un cantante virtuale", dedicato all'uso dell'intelligenza artificiale per costruire identità musicale, visual e video. In ambito didattico privilegia processi interdisciplinari e produzione in presenza, con attenzione a workflow replicabili e output espositivi.

Collabora con brand e realtà culturali sviluppando progetti site-specific e pipeline dal frame al sistema.