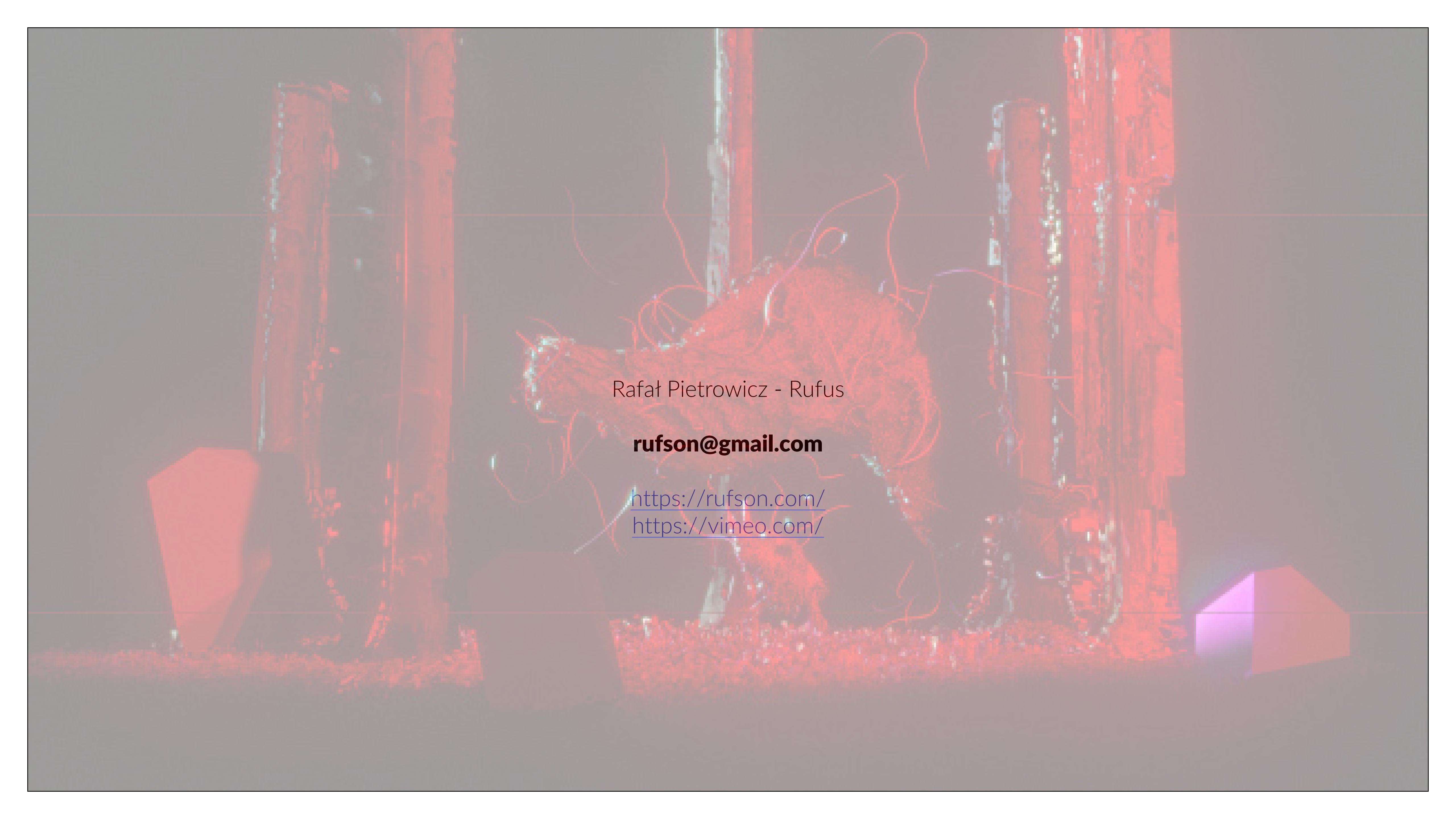


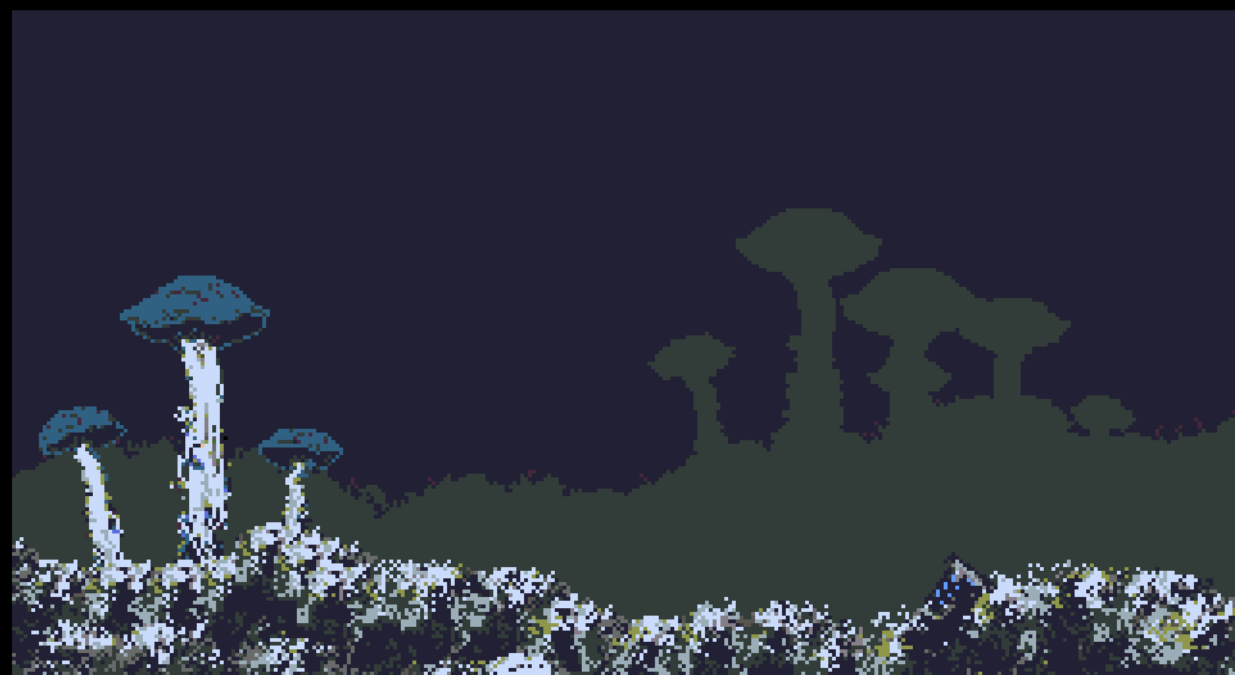


Rafał Pietrowicz - Rufus

rufson@gmail.com

<https://rufson.com/>

<https://vimeo.com/>



Spod ziemi wyrosły dziwne grzyby, rośliny.
Wszystko co znaleźliśmy zmieniło się, zmarniało,
umierało.



POMROKA

Gra komputerowa opowiadająca o krainie, w której zapanowała totalna ciemność. Mieszkańcy od 10 lat próbują przywrócić elektryczność i rozświetlić mroki nocy, wspólnie budując ogromny generator. Jednak nie wszyscy są w równym stopniu zaangażowani w odbudowę, niektórzy boją się tego, co skrywa ciemne niebo nad miastem.

Gra zdobyła drugą nagrodę oraz wyróżnienie specjalne w konkursie Zostań w domu rób gry

<https://www.youtube.com/watch?v=MOKpGfMomVE&t=6s>



Upload 1.5 Trans Immortal Experience, 2019

Dyplom magisterski - dr hab. Hubert Czerepok i mgr Robert Mleczo

Upload 1.5 to symulacja kliniki oferującej upload mózgu do przestrzeni cyfrowej. Działania mojej kliniki mają na celu spopularyzowanie idei nieśmiertelności i dają możliwość oswojenia się z tym zjawiskiem. Zabieg symulacji przeniesienia bazuje na falach mózgowych oraz rytmie serca pacjenta. Fale mózgowie odczytywane z częstotliwością 60Hz, za pomocą czytnika EEG modulują, sterują i transformują wirtualną przestrzeń dostępną pacjentowi poprzez gogle VR. Filtry interpretujące fale mózgowie zostają wykorzystane przez aplikację miksującą zaprogramowane struktury wizualne. Wirtualna estetyka **Upload 1.5 Trans Immortal Experience** bazuje na rozwijającej się technice „point cloud data”. Jest to punktowa reprezentacja przestrzeni trójwymiarowej zbliżona w uproszczeniu do atomowej reprezentacji konstrukcji materii. Technika ta obecnie stosowana jest szeroko przez systemy laserowe (np. w geodezji, przemyśle zbrojeniowym, jako narzędzie policyjne czy w google maps, tak „widzą” również roboty i samochody autonomiczne). Wykorzystuję to zjawisko jako przestrzeń do spekulacji nad życiem w cyberprzestrzeni po śmierci, umożliwiając pacjentowi skonfrontowanie się z kulturowym wyobrażeniem śmierci, doświadczeniem rozpadu ciała oraz przejścia w inny, cyfrowy wymiar.

Wbrew prognozom futurystów, w mojej klinice koszt zabiegu symulacji przeniesienia nie przekracza ceny wizyty w solarium.

Na zdjęciu poniżej: Pacjenci oczekujący na zabieg, wypełniający formularze z pytaniami

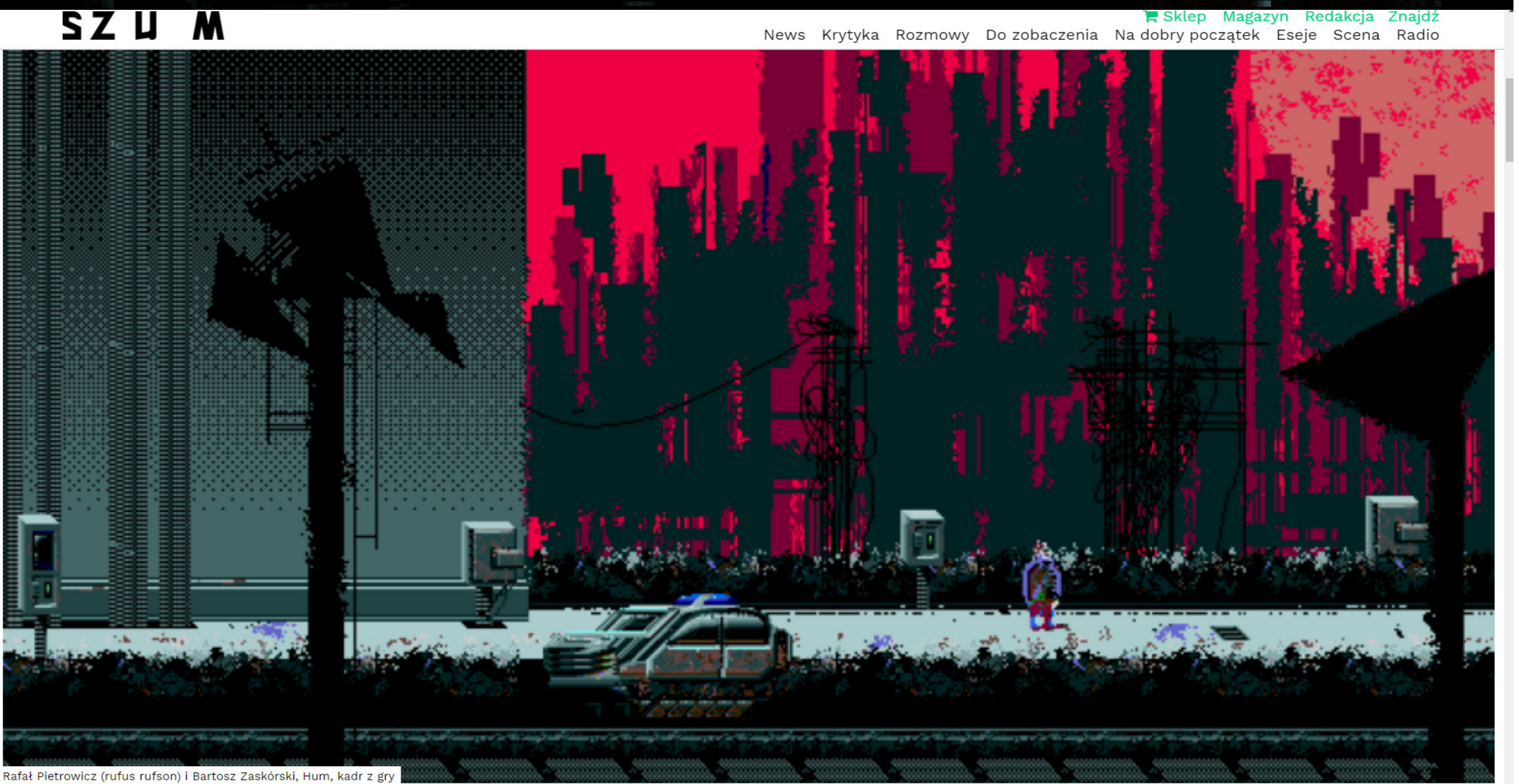




HUM

Gra komputerowa tworzona razem z Bartoszem Zaskórkim. Intro gry miało swoją online premierę na festiwalu UNSOUND.

To opowieść o bohaterze, zwykłym mężczyźnie, któremu przytrafiają się wyjątkowe rzeczy. Doświadcza on uwięzienia w pętli czasu, tzw. time loopie, niewyjaśnionym naukowo zjawisku powszechnie pociągającym i pobudzającym wyobraźnię.



Rafał Pietrowicz (rufus rufson) i Bartosz Zaskórkim, Hum, kadr z gry



Różowy, 2019

Aneks do dyplomu magisterskiego - dr Artur Malewski

Różowy jest kinetyczną rzeźbą, ostatnim stadium postaci, którą stworzyłem razem z Bartoszem Zaskórkim 4 lata temu. Różowy towarzyszył mi przy wielu emocjonalnie trudnych chwilach. Był już bohaterem animowanego teledysku 360 oraz gry, z animacji 2d przerodził się w postać trójwymiarową. Tym razem postanowiłem przenieść go w przestrzeń rzeczywistą, aby stał się materialnym rozszerzeniem cyfrowej gry. Chcę po części oddać kontrolę nad Różowym osobom grającym w grę, od intensywności i częstotliwości ich grania zależyć będzie ilość oddechów, które wykona Różowy. Gra podłączona jest do rzeźby, to interaktywna instalacja. Różowy wykorzystany jest jako zabójca czasu oczekiwania w przestrzeni poczekalni **UPLOAD 1.5 Trans Immortal Experience**. Oczekujący pacjenci mogą zagrać w grę i obserwować jak ich decyzje w świecie wirtualnym wpływają na „życie” Różowego.

Mimo swojej cyfrowej nieśmiertelności Różowy nie wygląda dobrze, jego stan można traktować jako komentarz do utopijnej wizji reprezentowanej przez projekt **Upload 1.5 Trans Immortal Experience**.

<https://vimeo.com/526761993>



BLACK BEACH IN MY HEART, 2017

videoclip do utworu Bartosza Zaskórkiego

Opowieść o młodych ludziach w czarnych kombinezonach, którzy pomimo komfortowej izolacji odkrywają w swoich sercach czarną plażę, przypominającą wyciek z tankowca.

Wideoklip był prezentowany na przeglądzie klipów festiwalu

Ars Independent 2017, w galerii Piktogram w Warszawie oraz zdobył wyróżnienie na festiwalu

Młode Wilki 2017

<https://www.youtube.com/watch?v=2Y9CscVZ2EQ&t=76s>



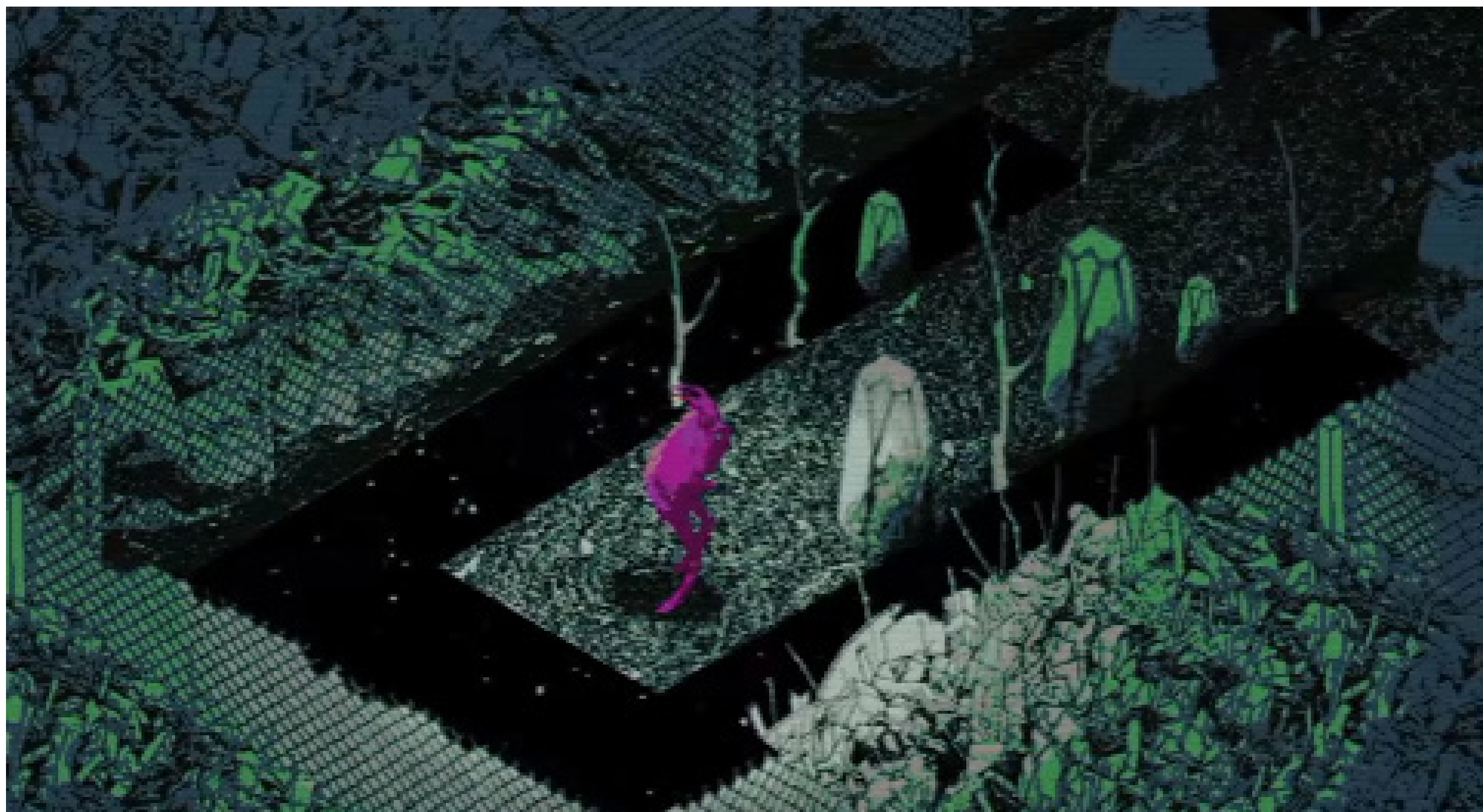
360 Tactical reload

**Performans w ramach wystawy Cała Polska, wyprawa do źródeł sztuki,
BWA Wrocław 2019**

„Oś obrotu jest stała, gdy ciało obraca się stabilnie, natomiast niepewny ruch powoduje chybotliwość, szczególnie na terenach oddalonych od centrum. Oczywiście wszystkie manewry przeplatane są trochę innymi efektami, wymyślnymi transitions, slow-mo czy efektem mirror. Siła równa co do wielkości sile odśrodkowej, lecz przeciwnie do niej skierowana, zmusza ciało do ruchu po torze krzywoliniowym. Masywna antena jest niezbędna do intensywnej komunikacji. W razie zbytniego oddalenia od osi, stosuje się element dyscyplinujący sterowany zdalnie.”

Moim zadaniem było skonstruowanie robota, który był jednym z „aktorów” podczas wydarzenia.

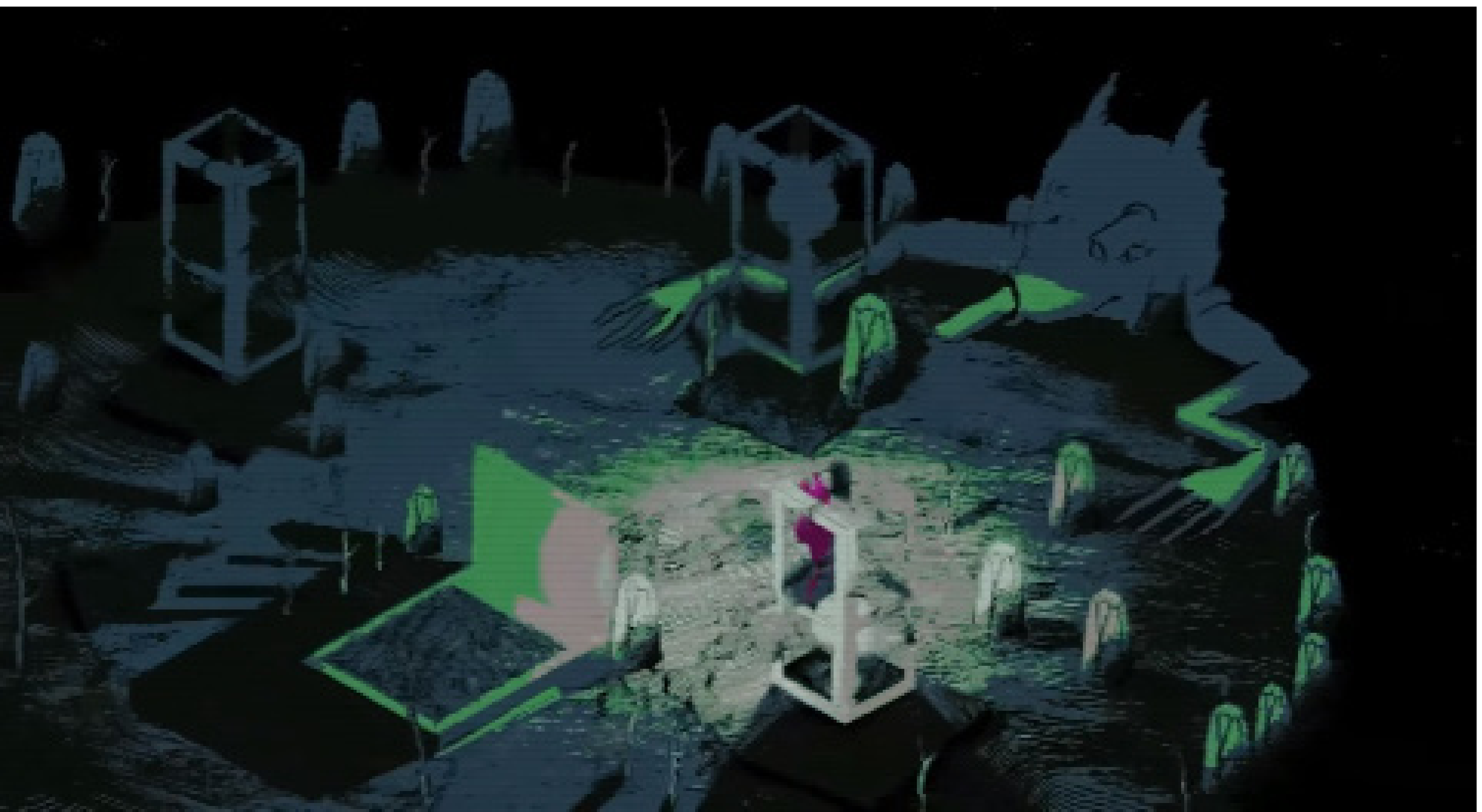
<https://www.facebook.com/events/2649343355088828/>



Diamant

Wideoklip, 2018

Teledysk do utworu „Diamant” Mchy i Porosty. Klip powstał na bazie gry, którą zrobiłem wykorzystując możliwości kilku różnych wymiarów: zutu izometrycznego, 2D oraz 3D.



https://www.youtube.com/watch?v=YeljaY_R1bs



KOLEŻANKI

Brałem również udział w dwóch odsłonach wystawy Koleżanek.

Wystawa towarzysząca festiwalowi
Młode Wilki, Obrońców Stalingradu, 2017

autorzy: Karolina Babińska, Iga Świeściak, Alicja Pliszka, Grażyna Monika Olszewska, Rafał Pietrowicz

opis: Scenografia/atrapa wystawy dotyczącej sztuki kobiecej stworzona na zlecenie. Czekolada, rajstopy, drewno są „reprodukowane” przez przestrzeń galerii, aby pokazać w jaki sposób ważne zagadnienie staje się tematem koniunkturalnym.

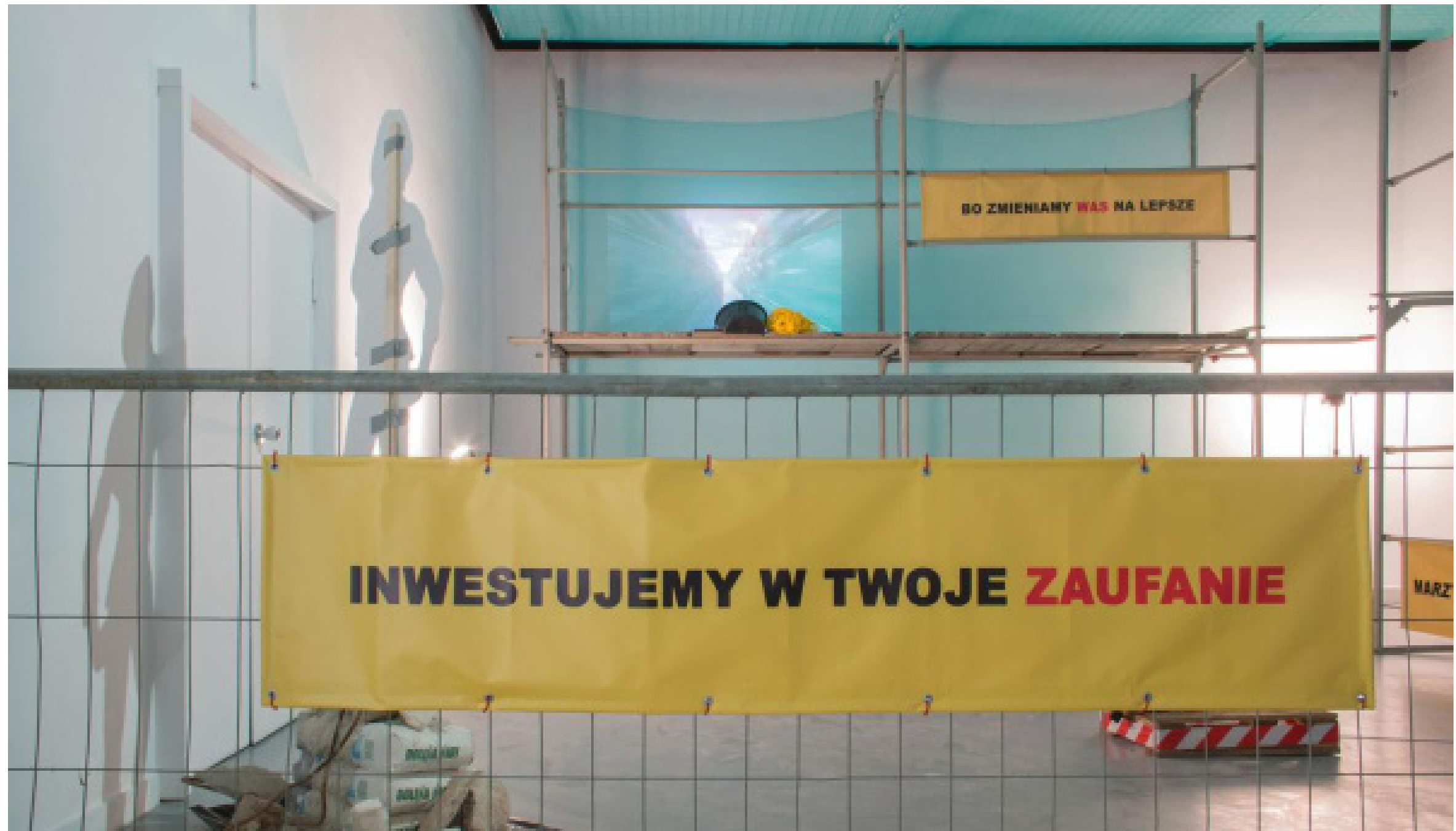
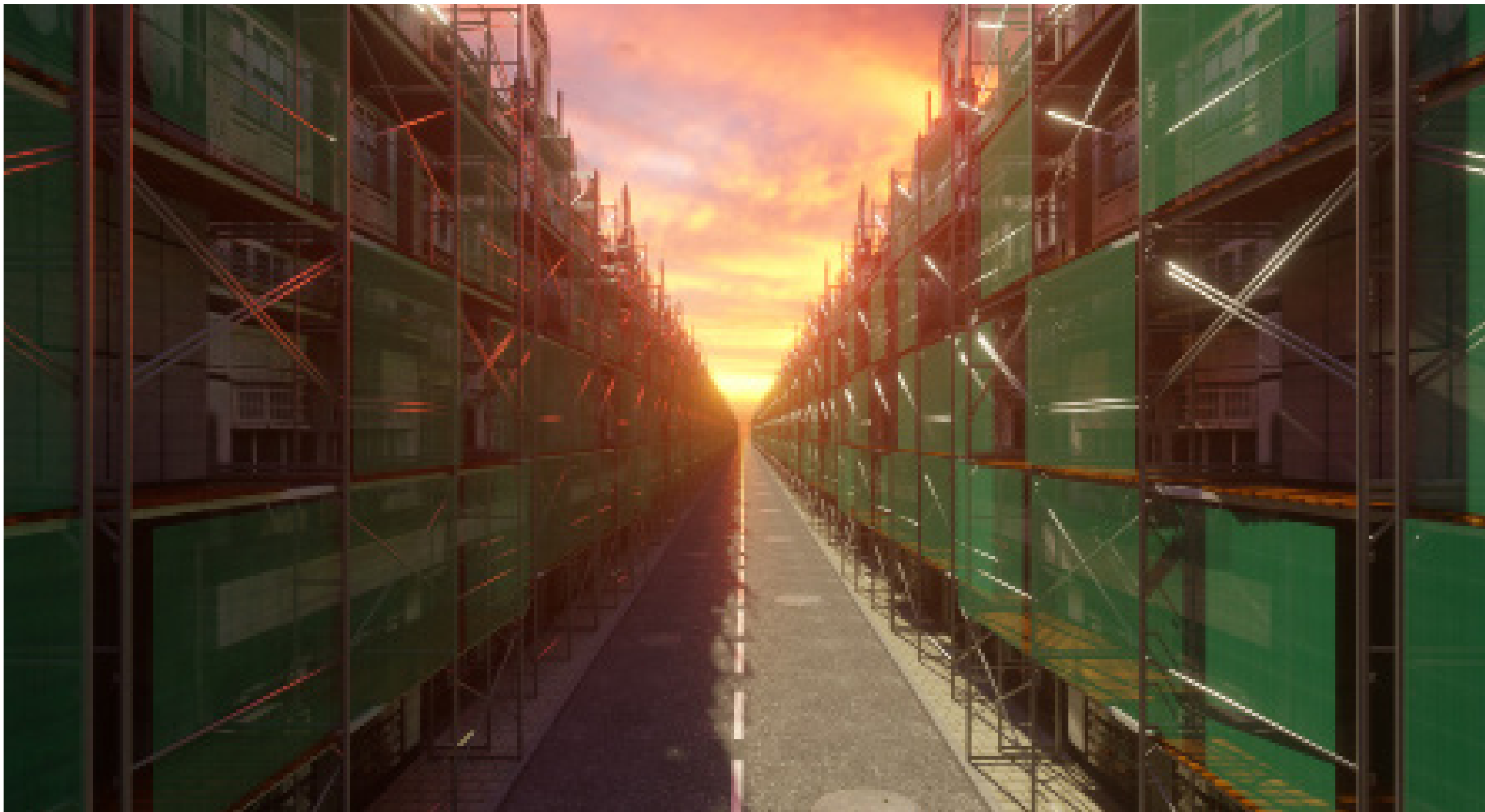


KOLEŻANKI II

Galeria W/Y Łódź

Częścią wystawy w Łodzi była aplikacja VR mojego autorstwa. Osoby oglądające VR znajdowały się na specjalnie przez nas zbudowanym podeście/scenie, który wykorzystywał performatywny potencjał widza mającego hełm VR na głowie. Podłużny podest zmapowany był z przestrzenią prezentowaną w aplikacji. Chodząc po podeście widz jednocześnie poruszał się po zeskanowanej galerii Obrońców Stalingradu 17 w Szczecinie. Do rzeczywistego podestu prowadziła kolejka widzów obudowana barierkami, takimi jakie znajdowały się na zewnątrz galerii W/Y, na OFF Piotrkowskiej.

<https://www.facebook.com/events/243258509571288/>



„Robimy to, aby polepszyć jakość twojego życia”

wystawa w w Miejskim Ośrodku Sztuki w Gorzowie Wielkopolskim

artyści: Teresa Otulak, Rafał Żarski, Piotr Bruch

Razem z Grażyną Moniką Olszewską stworzyliśmy wizualizację 3d, która była częścią wystawy „Robimy to, aby polepszyć jakość twojego życia” w roku 2018.

<https://magazynsum.pl/robimy-to-aby-polepszyc-jakosc-twojego-zycia-w-miejskim-osrodku-sztuki-w-gorzowie-wlcp/>



CHOLEWA, 2017

Wideoklip 3D VR 360 stereoskopia

Utwór projektu Mchy i porosty traktujący o Macieju Cholewie, którego kręgi szyjne w wyniku rzadkiej mutacji zaczęły miażdżyć jego rdzeń kręgowy. Maciej został zoperowany przez neurochirurga, od którego otrzymał w prezencie fragmenty własnego kręgosłupa. W wideo historia ta opowiedziana jest w inny sposób: różowy osobnik (szaman, mag albo wojownik) wyrusza do świata zdezelowanego 3D, żeby zmierzyć się z czymś strasznym za pomocą tańca.

Wideoklip jest pracą dyplomową studiów licencjackich Akademii Sztuki w Katowicach, był prezentowany premierowo na przeglądzie klipów VR festiwalu Ars Independent 2017

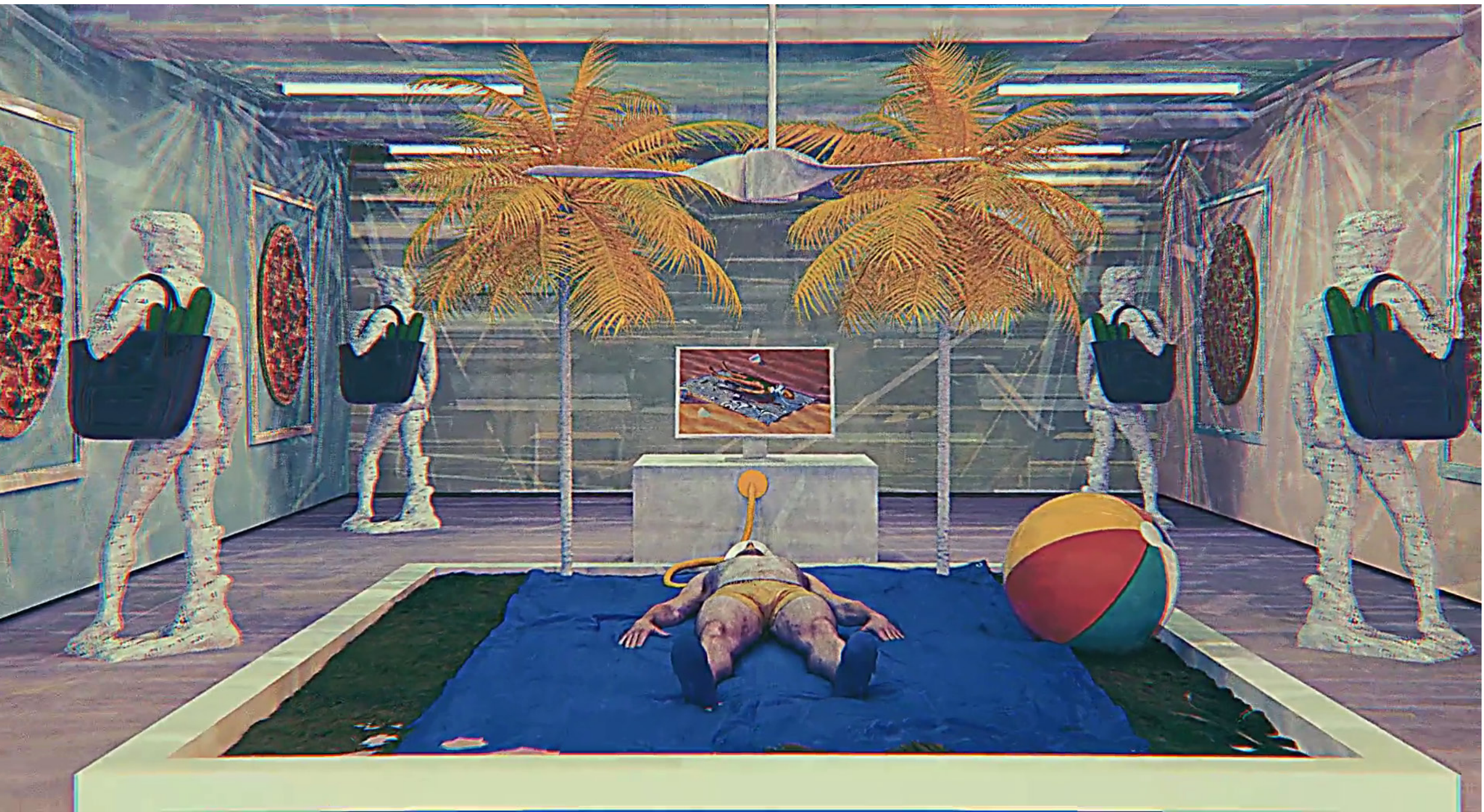
<https://www.youtube.com/watch?v=YqtawEeGSFw>



WIZUALIZACJE

Zajmuję się również tworzeniem sytuacji wizualnych dopełniających wydarzenia dźwiękowe.

Moje wizualizacje towarzyszą zazwyczaj koncertom Bartosza Zaskórskiego, razem występowaliśmy m.in. na Młodych Wilkach w Szczecinie, na Zabawie Tanecznej w Katowicach, na ydarzeniach muzycznych w Krakowie



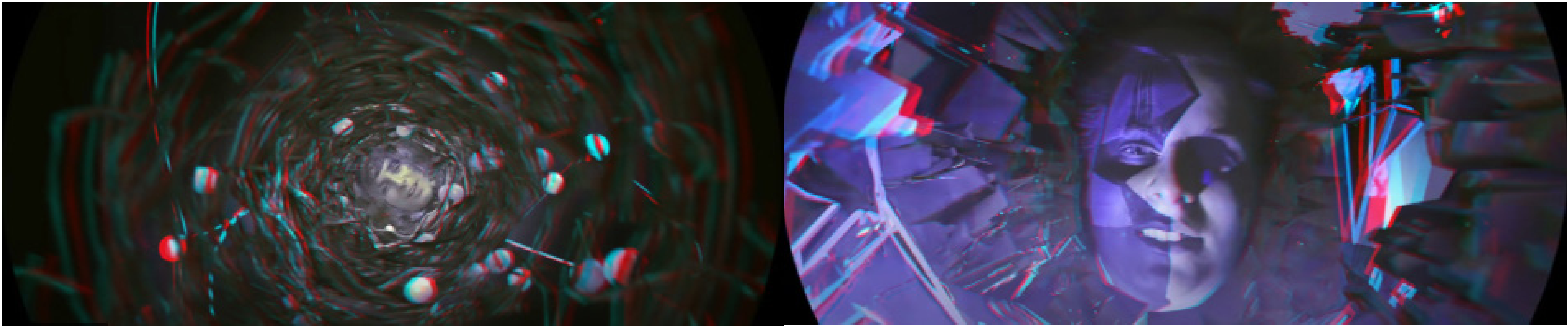


OPRAWA WIZUALNA KONCERTU JIMEK X MIUOSH W SALI NOSPR W KATOWICACH

W 2015 roku byłem odpowiedzialny za oprawę wizualną koncertu hip-hopowego z orkiestrą symfoniczną w NOSPRze. Stworzyłem też animowany klip promujący wydarzenie, w którym salę NOSPR-u nawiedzają postacie z bajek, a płytę z muzyką z koncertu przestuchuje zadowolony kompozytor Fryderyk Chopin.

<https://www.facebook.com/radimir/videos/894952403907344/>



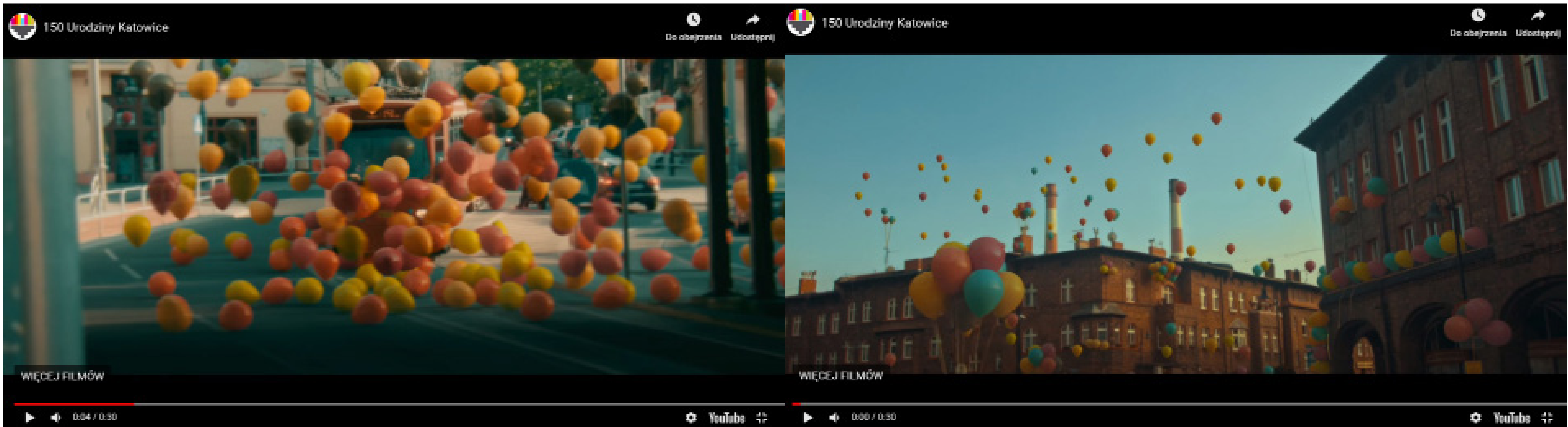


TELEDYSK DLA ZESPOŁU MIAŻSZ

Stworzyłem pierwszy w Polsce teledysk w technice stereoskopowej w roku 2014.



https://www.youtube.com/watch?time_continue=125&v=a0dOtJyCVds&feature=emb_logo



150 LAT KATOWICE

W 2015 roku stworzyłem film z okazji 150-lecia miasta Katowice.

https://www.youtube.com/watch?v=IQOuiFu13LM&feature=EMB_LOGO





ARS INDEPENDENT

Film animowany dla festiwalu Ars Independent w Katowicach w roku 2013.

https://www.youtube.com/watch?time_continue=7&v=c6CbaBx82T0&feature=emb_logo

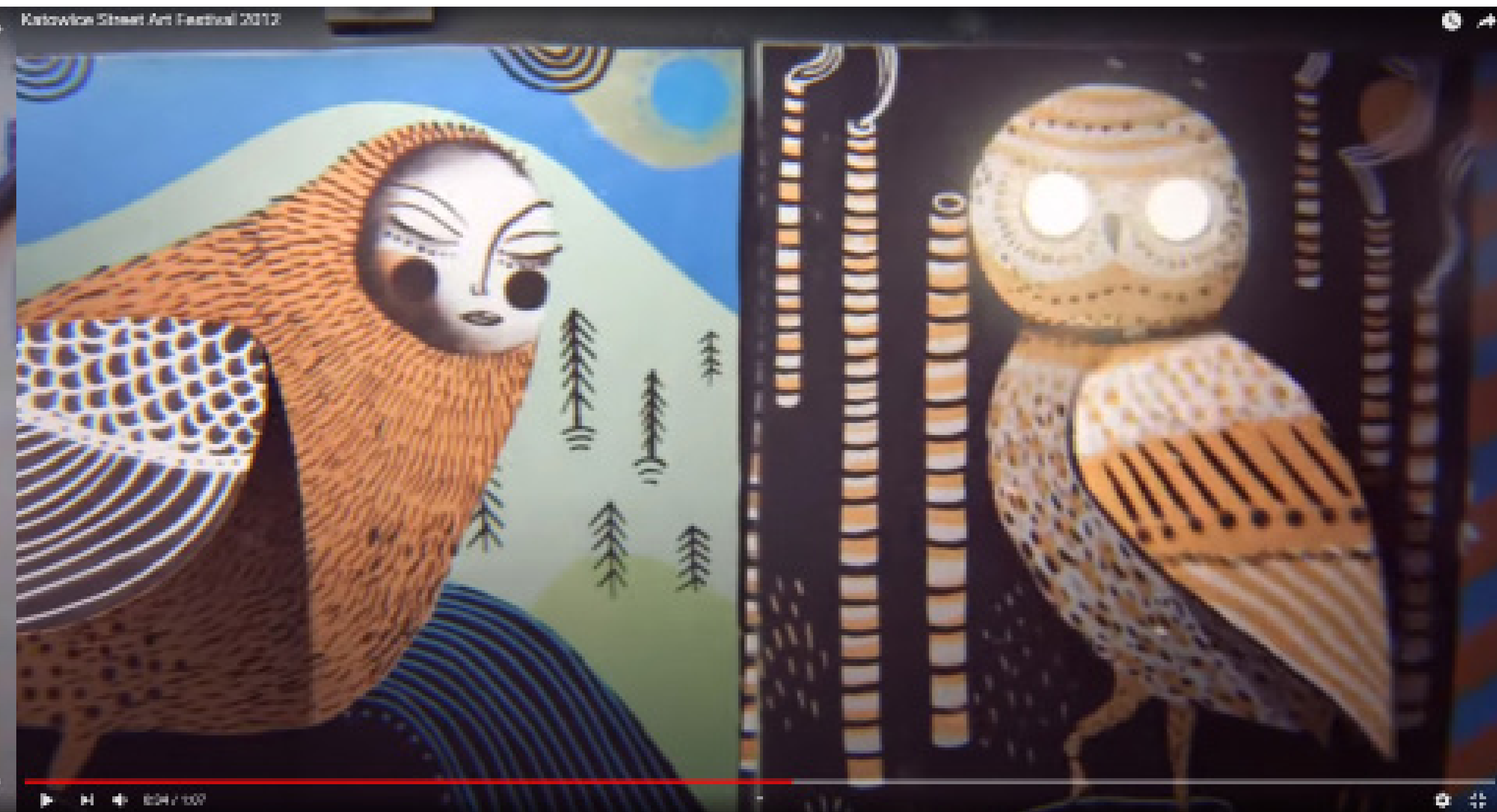




STREET ART FESTIWAL

W roku 2012 stworzyłem film łączący footage z miasta Katowice połączony z animacjami mojego autorstwa. Chodziło o to aby „ożywić” miejskie murale, w filmie zaczynają one żyć własnym życiem dzięki użyciu animacji i efektów specjalnych.

<https://www.youtube.com/watch?v=L7K5HbE7db0>

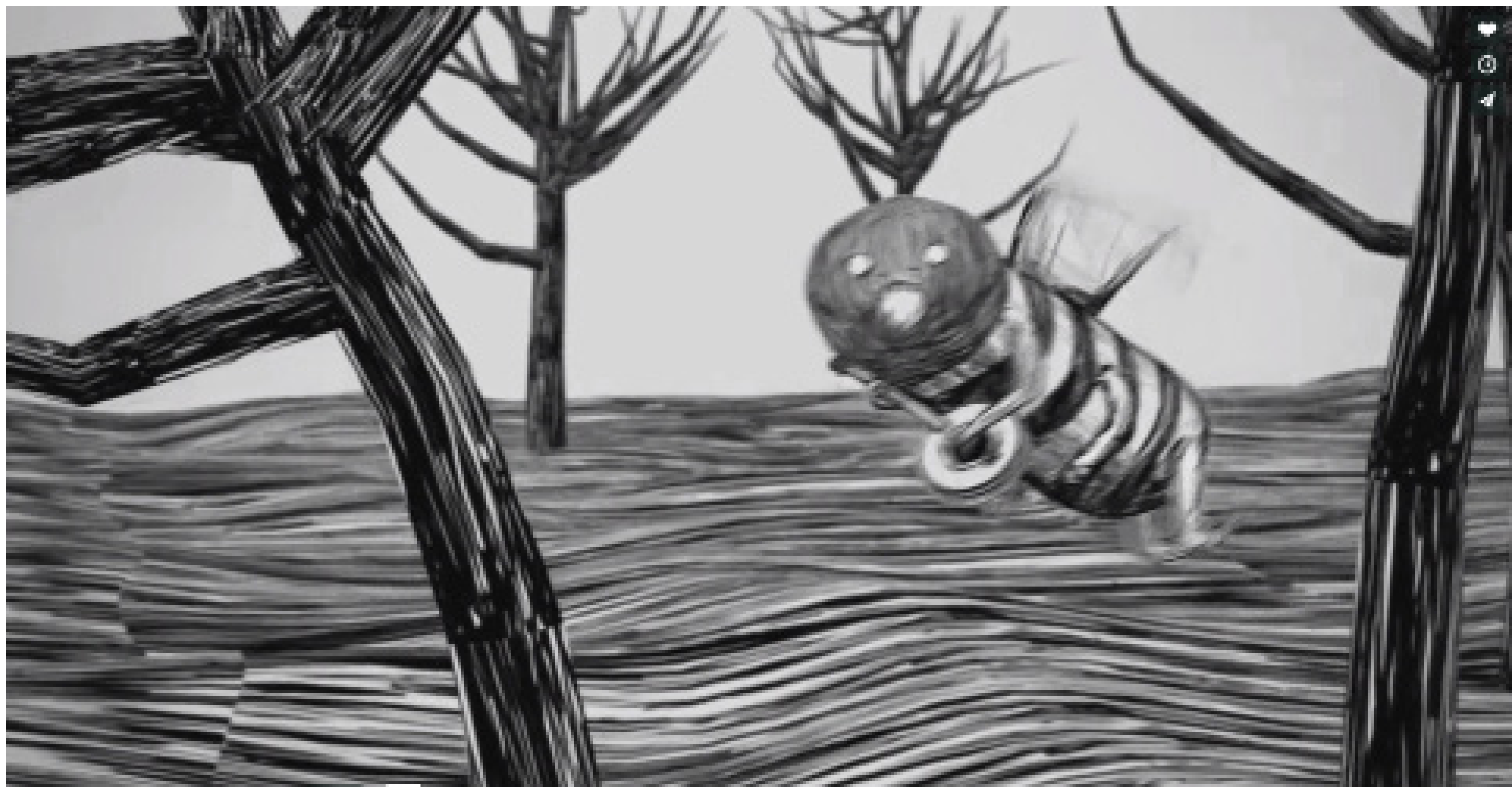




POLANDIA

W latach 2006-2012 współpracowałem z portalem Wirtualna Polska przy programie Polandia, w którym obcokrajowcy opowiadają o Polsce. Do każdego programu wykonywałem ręcznie rysowaną animację przedstawiającą różne polskie miasta i tradycje.

https://www.youtube.com/watch?v=O2Dw5184TYA&feature=emb_logo



ARS CAMERALIS

Film animowany promujący festiwal Ars Cameralis w Katowicach w roku 2011.

[HTTPS://VIMEO.COM/30899344](https://vimeo.com/30899344)

