

# PORTFOLIO

Rafał Rufus Pietrowicz

[www.rufson.com](http://www.rufson.com)

# **TO GET LOST WILLINGLY**

Kinestetyczno-przestrzenne doświadczenie XR - projekt współautorski

2025



Razem z duńskim artystą René Holm i jego obrazami z serii *Darkness*, które były wystawione w Galerii Trafo w 2018 roku, wykonałem eksperyment ich dekonstrukcji w przestrzeni za pomocą nowych technologii AI i XR, zmieniając tradycyjną sztukę w interaktywne doświadczenie angażujące widza jako współtwórcę poprzez ruch i pozycję ciała w przestrzeni fizycznej.



## **Film o współpracy (6 min):**

2025 – „To Get Lost Willingly” – René Holm (Dania), Rufus Pietrowicz (Polska) – [Link do filmu](#)

## **Współautorska wystawa:**

2025

– “To get lost willingly” – Virtual Production Studio, Karlskrona, Szwecja

– “To get lost willingly” – INKU Inkubator Sektorów Kreatywnych, Szczecin

## **Publikacje naukowe:**

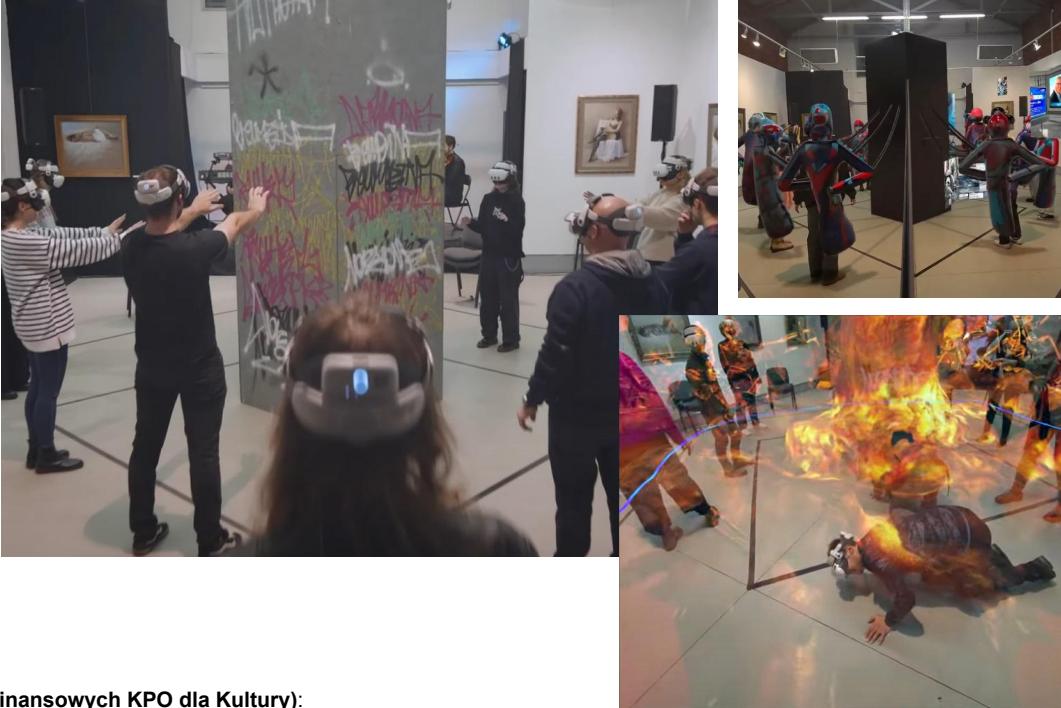
2025 – *Creative Perspectives* – „To Get Lost Willingly – A Study of Traditional and Digital Art Collaboration Through Extended Reality Technologies” – [Link](#)

# LemXR - kongres przyszłości

Grupowe doświadczenie kinestetyczno-przestrzenne XR - projekt współautorski

2024 - 2025 - trwa

W projekcie LemXR zamieniłem lemowskie psychemikalia na cyfrowe halucynacje, wykorzystując hybrydowy charakter rzeczywistości rozszerzonej (XR). Grupa 10 uczestników bierze udział w Kongresie Przyszłości, który niespodziewanie przechodzi w transformację przestrzeni. Uczestnicy zaczynają kinestetyczny performans w przestrzeni hybrydowej, która płynnie przechodzi w wirtualną rzeczywistość, skalibrowaną z rzeczywistą przestrzenią i ciałami, tworząc wrażenie pełnej integracji obu światów i uczestników. Lęk i skrępowanie znikają, a granice między ciałem a wirtualnością zaczynają się zacierać, prowadząc do szaleństwa.



Nagranie multi-subiektywne (1 min):

2024 – „LemXR” – [Link do filmu](#)

Współautorska wystawa/wydarzenie (współfinansowane ze środków finansowych KPO dla Kultury):

2024 – „LemXR - kongres przyszłości” – FMN i Towarzystwo Zachęty Sztuk Pięknych Konduktorownia, Częstochowa – [Link](#)

Publikacje:

2024 – CKG – „Muzyczna halucynacja” – [Link](#)

2024 – GN – „Wirtualna podróż” – [Link](#)

# OWSIANKOWY POTWÓR (*Porridge Monster*)

Autorska produkcja i postprodukcja filmu animowanego w reż. Izabeli Plucińskiej - zlecenie artysty  
2025



Na potrzeby animowanej bajki w reżyserii Izabeli Plucińskiej wykonałem digitalizację fotogrametryczną 3D modeli z fizycznych elementów scenografii z plasteliny. Użyłem nowych technologii postprodukcji i wirtualnych scen w programie Blender. Umożliwiło to zespolenie elementów analogowych z cyfrowymi, co pozwoliło na swobodne oświetlanie sceny, cienie, manipulowanie kamerą i zachowanie plastelinowej estetyki teł oraz obiektów otoczenia.

## Prezentacja technologiczna (1 min):

2025 – „Porridge Monster - Technology behind it” – [Link do filmu](#)

2025 – O!PLA NA ŻYWO - prezentacja [Link do filmu](#)

## Premiera:

2025/26 – Berlinale

# JOKO

VFX do filmu animowanego w reż. Izabeli Plucińskiej - zlecenie artysty

2024



Dla filmu z plasteliny „Joko” w reżyserii Izabeli Plucińskiej wykonałem VFX ruchomych ulic i teł w perspektywie, zbudowanych ze skanów 3D z plasteliny.

**Film z procesu (4 min):**

2024 – „Joko process” – Rufus Pietrowicz – [Link do filmu](#)

2024 – „Trailer Joko film by Izabela Plucińska” – [Link do filmu](#)

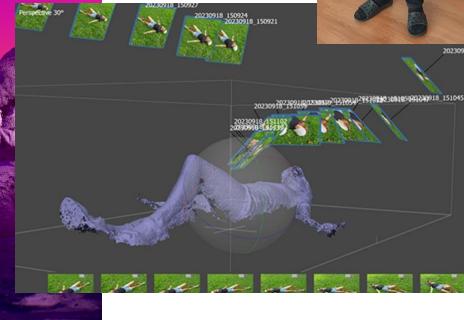
**Obsada i nagrody:**

[Link](#)

# NEW PORT

Wideoklip - projekt autorski

2024



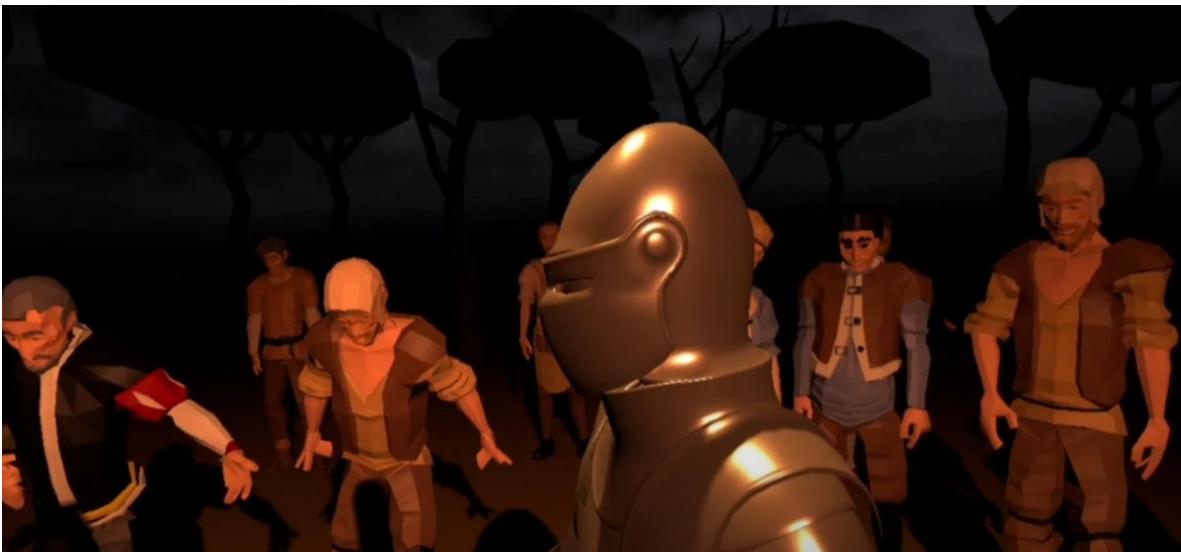
Wyreżyserowałem i stworzyłem wideoklip „Newport” dla zespołu SANTABARBARA w programie Unreal Engine 5, używając technologii wirtualizacji trójwymiarowej geometrii Nanite oraz skanów 3D ciał znajomych ze Szczecina. Teledysk wykonany w mastershocie nawiązuje do kondycji współczesnego świata.

## Wideoklip:

2024 – „Santabarbara — Newport (Official Video)” – [Link do filmu](#)

# H.A.M. (from Artium Milites series)

VR stacjonarny - współpraca z artystą  
2024



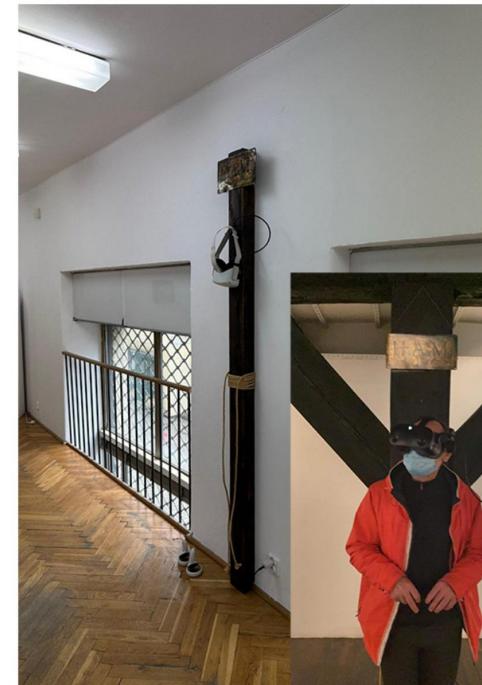
Na zlecenie artysty Horacego Muszyńskiego, wykonałem i zaprogramowałem wirtualne doświadczenie bycia spalany na stosie w hełmie VR. Przeżycie z czasów zakonu Artium Milites.

Film z hełmu VR (1 min):

2024 – „H. A. M. VR” – [Link do filmu](#)

Zlecenie dla artysty:

2024 – galeria TURNUS, Warszawa – [Link](#)



Horacy Muszyński

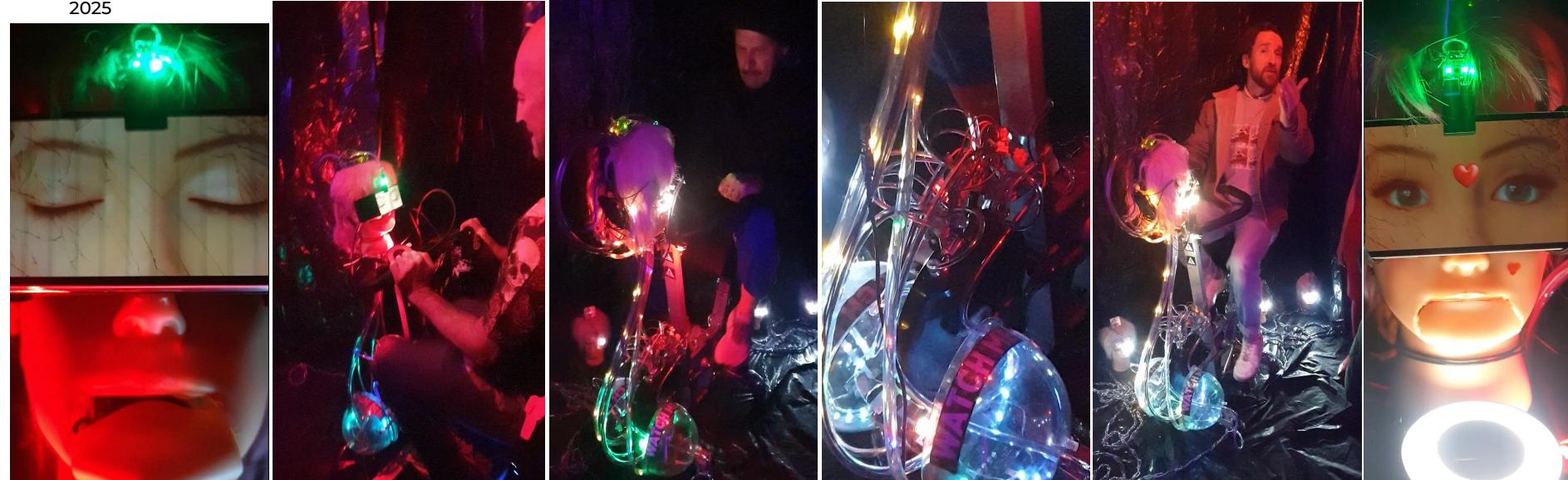
H.A.M. (from Artium Milites series)

special thanks to Rafał @rufson Pietrowicz

# **WATCH ME - wypedałuj mnie kochanie**

Interaktywny obiekt hybrydowy v2 - projekt autorski

2025



Cyber couple zasilane mocą mięśni, instant więz, bez konwersji. Rozbudowałem mówiącą elektrownię na pedały, dodając do niej mówiącą mechaniczną głowę androida z responsywnymi oczami i szczęką. Praca nawiązuje do relacji człowiek-maszyna w kontekście syntetycznych partnerów AI oraz atrapowych robotów seksualnych. Siła ludzkich mięśni przekształca energię biologiczną w elektryczną, która uruchamia syntetyczne byty, rozświetlające mroczną przestrzeń. Trwały wysiłek utrzymuje interakcję oraz pętlę sprzężenia zwrotnego z maszyną.

**Film z interakcją z pracą (1min):**

2025 – „WATCH ME - wypedałuj mnie kochanie” – [Link do filmu](#)

**Wystawa zbiorowa:**

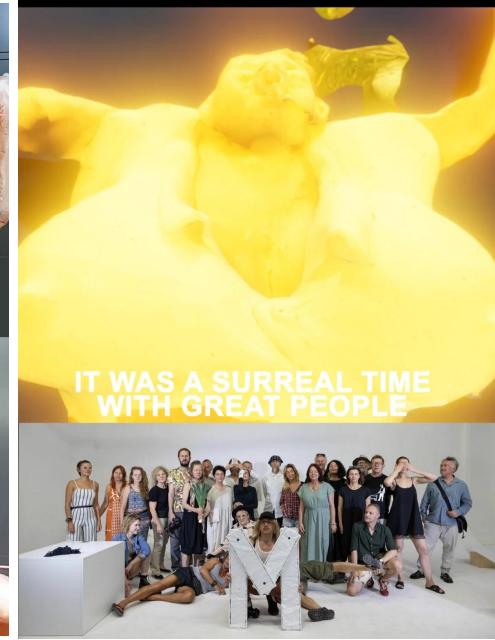
2025 – „BEZWSTYD” – galeria STAR, Szczecin – [Link](#)

# BLASK

Film animowany, prod. i reż. Rafał „Rufus” Pietrowicz  
2023



skany 3D obiektów wykonanych w Pracowni Rzeźb i Działalni Przestrzennych:  
ULADZIMIR PAZNIAK  
ANGELA KLEIN · NATALIA ZAORSKA · MARCELLA SZABLOWSKA



Blask, armageddon w dobie wzmożonego przyspieszenia to przetworzona z rzeźb studentów Akademii Sztuki w Szczecinie oraz plastelinowych lalek z filmów Izabeli Plucińskiej: „Esterhazy”, „Josette”, „Joko”, nowa narracja wykorzystująca technikę fotogrametrii (skany 3D) i oprogramowania open source do cyfrowego przetwarzania w 3D

**Film (6 min):**

2023 – „BLASK” – [Link do filmu](#)

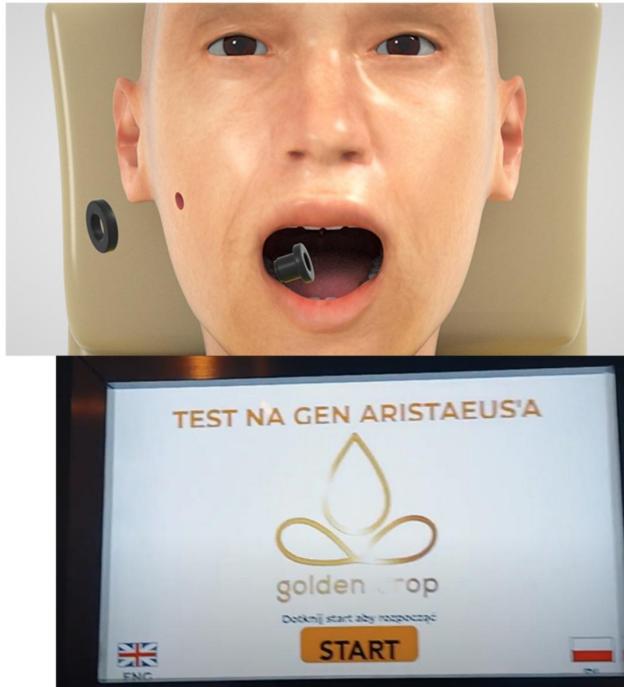
2023 – „BLASK - making of” – [Link do filmu](#)

**Premiera:**

2023 – Festiwal „OKO NIGDY NIE ŚPI – TRANS” EDYCJA X” – Multikino, Bydgoszcz – [Link](#)

# **GOLDEN DROP**

Animacje, VR 360, aplikacja - zlecenie artysty  
2023



Realizacja mulimediów na indywidualną wystawę GOLDEN DROP Horacego Muszyńskiego, która miała miejsce w galerii TRAFO. Zlecenie obejmowało: Animacje 3D operacji pracownika, VR 3D 360 i Aplikacje do testu na gen Aristaeus'a

#### **Film z wystawy (1 min):**

2023 – „GOLDEN DROP” – [Link do filmu](#)

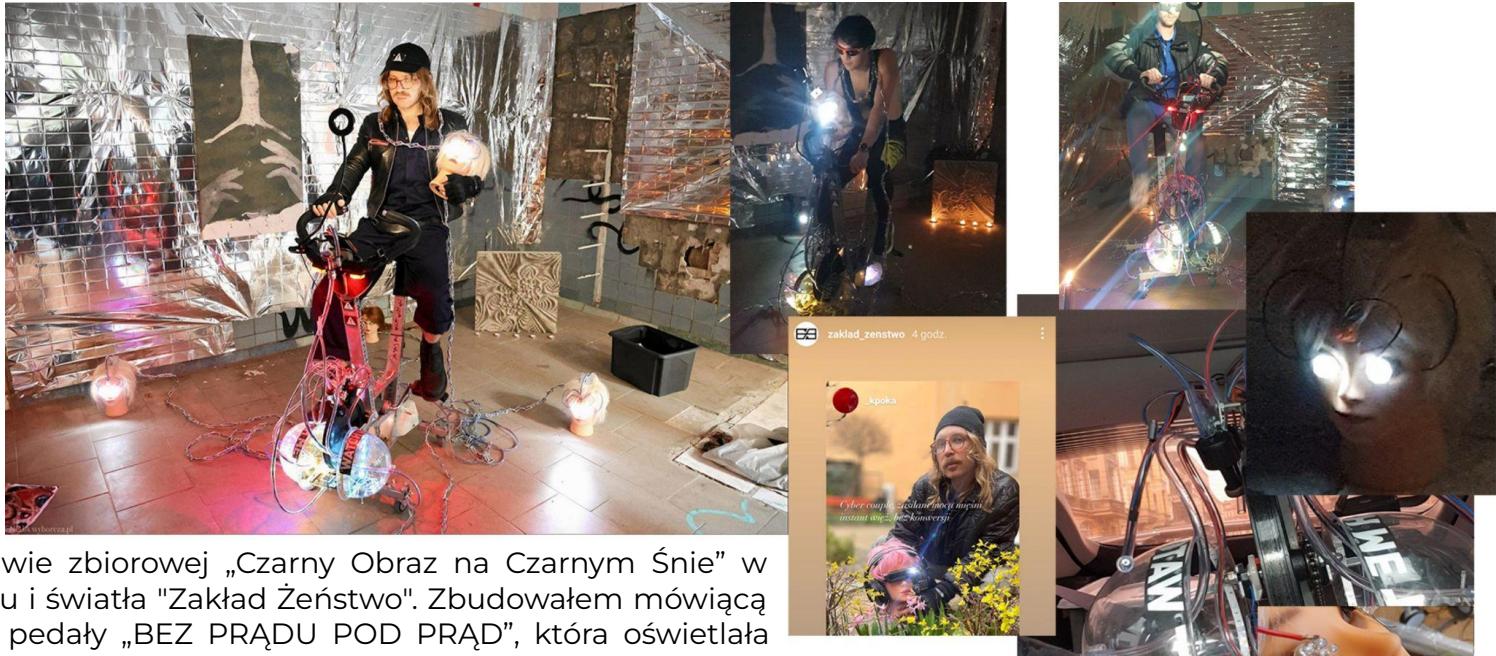
#### **Zlecenie dla artysty:**

2023 – „GOLDEN DROP” – galeria TRAFO, Szczecin – [Link](#)

# **BEZ PRĄDU POD PRĄD**

Interaktywny obiekt hybrydowy v1 - projekt autorski

2023



Udział w wystawie zbiorowej „Czarny Obraz na Czarnym Śnie” w galerii bez prądu i światła "Zakład Źeństwo". Zbudowałem mówiącą elektrownię na pedały „BEZ PRĄDU POD PRĄD”, która oświetlała inne prace poprzez lampki zainstalowane w oczach głów z manekinów i wchodzi w interakcje z osobą pedałującą.

**Film z interakcją z pracą (1 min):**

2023 – „Bez prądu pod prąd” – [Link do filmu](#)

**Wystawa zbiorowa:**

2024 – „Czarny Obraz na Czarnym Śnie” – galeria Zakład Źeństwo, Szczecin – [Link](#)

# **FLY OVER MY EGG**

Film - współpraca z artystą

2023



Film który zrealizowałem z Przemysławem Piniakiem i Vrona(drag queen Vrona) Praca miała swoją premierę na indywidualnej wystawie Piniaka pod tytułem: „Księżniczka Marcin” w 2023 roku w CKZamek, kuratorowanej przez Jagnę Domżalską

**Film współautorski (11 min):**

2023 – „fly over my egg. video by Piniak i Rufus.” – [Link do filmu](#)

# **RAJD PRZEZ POLSKĘ**

Interaktywny totem, instalacja, gra - współrealizowany z Monika Olszewska

2020



Totem / Rajd przez Polskę Praca duetu Grażyna Monika Olszewska / Rufus Rufson jest wizualizacją modernizacji skupiającej się na infrastrukturze, a także obrazem tożsamościowych napięć towarzyszących tym procesom. Praca składa się z totemu informacyjnego - charakterystycznego elementu nowych inwestycji i muzeów początku lat dwutysięcznych, a także specjalnie zaprojektowanej gry Rajd przez Polskę (odnoszącej się do tytułu z roku 1996). Wykorzystując motyw wyścigu gra nawiązuje do kultu przepustowości dróg oraz znacznego wzrostu liczby importowanych samochodów z Niemiec do Polski po wejściu do UE. Estetyka gry oraz forma totemu są odbiciem postmodernistycznej fantazji i chaosu tożsamościowego. Krajobraz wyścigu zawiera elementy architektoniczne zapożyczone z waluty euro: bramy i mosty zamieszczone na banknotach, które symbolizują wspólne europejskie dziedzictwo, ale nie istnieją w świecie rzeczywistym, a jedynie w politycznej wyobraźni i formie graficznej.



**Wersja internetowa gry::**

2020 – „Rajd przez Polskę” – [Link do gry](#)

**Wystawa zbiorowa:**

2020 – „Nie od razu zbudowano” – Bunkier Sztuki, Kraków – [Link](#)

# **BRUTALISM FOR THE GLORY OF DEATH**

VR stacjonarny i teledysk - współrealizowany z Monika Olszewska

2020



„Dwa lata temu pojechaliśmy do miasta Beer Szewa, które położone jest w południowym Izraelu. Tam też znajduje się wspomniany pomnik. Zafascynowała nas jego brutalistyczna forma, ale i życie, które wokół niego się toczyło. Prócz czysto turystycznej atrakcji, betonowa konstrukcja stała się miejscem schadzek izraelskiej młodzieży, gdzie pije się piwko i pali blanty. Postanowiliśmy zeskanować pomnik, wyczyścić wszystko wokół i w pewien sposób ożywić, ale i sami sobie obrzydzić to miejsce, bo czuliśmy się niezręcznie z tą fascynacją obiektem, który został tak naprawdę wybudowany na cześć armii. Brutalism for the glory of death jest więc bardzo prostym gestem. Z perspektywy czasu, dwóch lat, mam wrażenie, że zbyt prostym.” (Monika Olszewska, 27.12.2019)

Monika Olszewska, „Po perfo zawsze czuję się winna. Rozmowa z Grażyną Moniką Olszewską, laureatką Młodych Wilków 2019”, SZUM, [link](#), dostęp: 29.09.2025

## **Wideoeklip z VR:**

2019 – „Mchy i porosty - Memetic Magic Of X [Kikimora Tapes]” – [Link do wideo](#)

## **Wystawa zbiorowa:**

2019 – „Festiwal Młode Wilki 2019” – TRAFO, Szczecin