

RAPORT BRANŻOWY · KWIECIEŃ 2026

Sztuczna inteligencja w polskiej branży filmowej

Produkcja, postprodukcja, dystrybucja, prawo

Studia przypadków, twórcy, narzędzia, prognozy 2026

W raporcie:

- Dane PISF, GUS, Deloitte, ZAiKS, SFP-ZAPA, Gildii Scenarzystów
- Polski serial deklарowany jako AI-native: „wojna1939.pl prequel” (Żamojda · WOW! Show)
- Generatywne wideo w „Glina. Nowy rozdział” (SkyShowtime, 2025)
- Studia: blnk studio · NoLabel · AMA · Platige Image · ORKA · Juice VFX
- Edukacja: AMA Film Academy, PWSFTViT/vnLab (Jacek Nagłowski)
- Sylwetki: Maciej Żemojcin · Jarek Migoń · Patryk Jordanowicz · Marcin Rossa
- Tabela 21 narzędzi AI · ramy prawne (AI Act, prawo autorskie, deepfake, KRiBSI)

Opracowanie: Perplexity Computer

Wszystkie dane i cytaty z linkami do źródeł publicznych

perplexity.ai

Spis treści

1.	Streszczenie wykonawcze	3
2.	Polska branża filmowa w liczbach (2022–2025)	5
3.	Instytucje: PISF, Deloitte, ZAiKS, SFP-ZAPA, GSP	7
4.	Zastosowania AI: produkcja, postprodukcja, dystrybucja	10
5.	Przegląd aktualnych narzędzi i platform AI	13
6.	Studia przypadków: blnk, NoLabel, AMA, Platige, ORKA	17
7.	„Glina. Nowy rozdział” (2025) — generatywne wideo	20
8.	„wojna1939.pl prequel” — produkcja AI-native	23
9.	Sylwetki polskich twórców AI	26
10.	PWSFTViT i vnLab — Jacek Nagłowski	31
11.	Wyzwania prawne i etyczne · AI Act, prawo autorskie	34
12.	Dobre praktyki i prognozy na 2026	38
13.	Bibliografia	41

1. Streszczenie wykonawcze

Polska branża filmowa wchodzi w 2026 rok po odbiciu produkcyjnym względem 2024 roku, przy stabilnej frekwencji kinowej i rosnącej obecności narzędzi AI w produkcji, postprodukcji, marketingu i dystrybucji. Jednocześnie pojawiają się pierwsze szeroko komunikowane komercyjne produkcje audiowizualne oparte na workflowach generatywnej sztucznej inteligencji. Według GUS w 2022 r. w Polsce wyprodukowano 367 filmów, w 2023 — 362, w 2024 — 262, a w 2025 — 302 filmy (+15,3% r/r), w tym 120 pełnometrażowych (+30,4%) i 182 średnio- i krótkometrażowe (+7,1%); frekwencja kinowa wyniosła 49,7 mln widzów (+0,3%)¹.

W tym samym okresie pojawiły się trzy zjawiska, które w 2025 r. radykalnie zmieniły kontekst rynku: (1) premiera serialu „wojna1939.pl prequel” Jarosława Żamojdy dla platformy WOW! Show — jednej z pierwszych szeroko komunikowanych polskich fotorealistycznych produkcji serialowych deklarowanych jako zrealizowana w całości z wykorzystaniem narzędzi AI; (2) obecność generatywnego wideo w klasycznym serialu „Glina. Nowy rozdział” (SkyShowtime, TVP, Apple Film) — z dedykowanymi stanowiskami „supervisor generatywne wideo” i „artysta AI” w odcinkach 5 i 6; (3) uruchomienie inicjatywy „One Movie Project AI 25/26” przez AMA Film Center i Fundację Multi Art przy współpracy z PISF2.

Równolegle PISF i Deloitte przygotowują wspólny raport o AI w kinematografii (zapowiedziany na Festiwalu w Gdyni 2024); ZAiKS ogłosił 10 grudnia 2024 r. opt-out wobec eksploracji tekstu i danych (TDM) w celach komercyjnych; a Gildia Scenarzystów Polskich postuluje od kwietnia 2023 r. obowiązkowe oznaczanie utworów AI, odrębne pole eksploatacji i system rekompensat. Na poziomie europejskim AI Act (Rozporządzenie UE 2024/1689) wchodzi w życie etapowo: general provisions i AI literacy obowiązują od 2 lutego 2025 r., obowiązki dotyczące modeli GPAI od 2 sierpnia 2025 r., a istotne obowiązki transparentności i systemów wysokiego ryzyka od 2 sierpnia 2026 r.; pełny rollout części przepisów przewidziano do 2027 r.

Niniejszy raport zbiera publicznie dostępne dane z PISF, GUS, Deloitte, ZAiKS, SFP-ZAPA, GSP, prasy branżowej oraz analizę 21 najważniejszych narzędzi AI w produkcji filmowej, sześciu polskich studiów (blnk, NoLabel, AMA, Platige, ORKA, Juice VFX) i ponad dziesięciu sylwetek polskich twórców filmowych pracujących z AI — od weteranów (Maciej Żemojcin, Jacek Nagłowski) po pokolenie debiutantów (Marcin Rossa, Rafał Kijas).

302

filmów wyprodukowanych w PL w 2025 r. (+15,3% r/r) – GUS

49,7 mln

wizjów w polskich kinach w 2025 r. (+0,3%) – GUS

AI-native

workflow wizualny w „wojna1939.pl prequel” – produkcji deklarowanej jako zrealizowana z pełnym wykorzystaniem generatywnych narzędzi obrazowania

**234,4 mln
zł**

wpłaty przedsiębiorców audiowizualnych do PISF w 2024 r. (+16%)

56%

Polaków korzysta z generatywnej AI prywatnie (Deloitte 2024)

budżetów produkcyjnych globalnych studiów na narzędzia GenAI

<3%

(prog. 2025)

Źródła

https://stat.gov.pl/files/gfx/portalinformacyjny/pl/defaultaktualnosci/5493/22/6/1/kinematografi_a_w_2024_r..pdf

2. Polska branża filmowa w liczbach (2022–2025)

(2022–2025) Dane Głównego Urzędu Statystycznego (GUS) i Polskiego Instytutu Sztuki Filmowej (PISF) pokazują, że polski rynek filmowy utrzymuje wysoki poziom produkcji, choć po szczycie z lat 2022–2023 pojawił się wyraźny spadek w 2024 roku, głównie w segmencie filmów telewizyjnych.

2.1 Produkcja filmowa

Rok	Łącznie	Pełnometr.	Kinowe (do premiery)	Średnio- i krótkometr.
2022	367	112	71	255
2023	362	106	—	256
2024	262	92	—	170
2025	302	120	—	182

2025 (GUS, 24.04.2026): wzrost +15,3% r/r; pełnometrażowe +30,4%, średnio- i krótkometrażowe +7,1%. Filmy kinowe +29,0%, telewizyjne +7,7% vs 2024. Pełnometrażowe — 70,8% kinowe; średnio- i krótkometrażowe — 80,8% telewizyjne. W całości produkcji 2025 r.: dokumentalne 48,7%, fabularne 33,1%, animowane 18,2%³.

2.2 Frekwencja kinowa i polskie hity

Rok	Widzowie kin (mln)	Bilety na PL filmy	Kina stałe	Sale
2022	41,4	—	~525	~1 540
2023	49,7	9,1 mln	535	1 600
2024	49,5	11,72 mln (+27%)	535	1 600
2025	49,7 (+0,3%)	—	534	~1 500

Największe hity 2024 w polskich kinach: „Akademia Pana Kleksa” (~3 mln widzów, Next Film), „W głowie się nie mieści 2” (2,67 mln, Disney), „Gru i Minionki: Pod przykrywką” (~2,33 mln, UIP). Frekwencja na polskich filmach wzrosła o 27% rok do roku⁴.

2.3 Finansowanie i ekonomia branży

Wskaźnik	Wartość	Rok / Źródło
Wartość rynku audiowizualnego PL	~8 mld zł	2022 / KIPA
Zatrudnienie w sektorze	17 300 osób (max. od 10 lat)	2022 / KIPA
Liczba aktywnych podmiotów produkcji	~300 (PISF) / 11 000 (GUS)	2024
Wpłaty przedsiębiorców do PISF	234,4 mln zł (+16%)	2024 / press.pl
W tym VoD („podatek od Netflix’a”)	48,9 mln zł (+23,3%)	2024
PISF — Program Operacyjny Produkcja	142 mln zł	2024

Filmowa

Łączne dofinansowanie PISF 2018–2023	1 312,5 mln zł	NIK 2024
CAGR produkcji filmowej 2018–2022	9,9%	KIPA
MKiDN — dodatkowe wsparcie 2025	65 mln zł	Fundusz Promocji Kultury

2.4 Globalny rynek generatywnej AI w filmach

Wartość globalnego rynku generatywnej AI w filmie wyniosła 366,9 mln USD w 2023 r., a prognozowane CAGR 2024–2032 to 26,5% (UnivDatos Market Research; raport komercyjny — szczegółowa metodologia za płatnym dostępem). Deloitte w raporcie TMT Predictions 2025 prognozuje, że w 2025 r. największe studia filmowe i telewizyjne będą ostrożne w adoptowaniu GenAI do twórczych workflowów — mniej niż 3% budżetów produkcyjnych trafi do narzędzi GenAI; równocześnie wydatki operacyjne (zarządzanie kontraktami i talentami, marketing, lokalizacja, dubbing) wzrosną o 10% dzięki integracji GenAI5.

Źródła

<https://stat.gov.pl/obszary-tematyczne/kultura-turystyka-sport/kultura/kinematografia-w-2025-r-,22,7.html>; PDF: https://stat.gov.pl/files/gfx/portalinformacyjny/pl/defaultaktualnosci/5493/22/7/1/kinematografia_w_2025r.pdf; GUS, „Kinematografia w 2023 r.” (20.05.2024): <https://stat.gov.pl/obszary-tematyczne/kultura-turystyka-sport/kultura/kinematografia-w-2023-roku,22,5.html>
<https://boxoffice-bozq.pl/stagnacja-na-ryнку-kinowym-w-polsce-podsumowanie-roku-2024/ions/2025/tmt-predictions-introduction.html>

3. Instytucje: PISF, Deloitte, ZAiKS, SFP-ZAPA, GSP

3.1 Polski Instytut Sztuki Filmowej (PISF)

PISF – utworzony na podstawie Ustawy o kinematografii z 2005 r. – jest głównym publicznym źródłem finansowania polskiej kinematografii. W 2024 r. instytut rozdysponował 142 mln zł na dofinansowanie 113 filmów i seriali w ramach Programu Operacyjnego „Produkcja Filmowa”. Po nowelizacji rozporządzenia MKiDN (8 sierpnia 2023 r.) maksymalne kwoty wzrosły: filmy autorskie do 7 mln zł (z 4 mln), filmy historyczne do 9 mln zł (z 6 mln).

Działania PISF dotyczące AI:

AI, analiza przepisów prawnych, przygotowanie debaty środowiskowej⁶.

kultury filmowej”. W 2023 r. 5 z 15 projektów otrzymało finansowanie; największe wsparcie – ponad 1,5 mln zł dla projektu „VirtuAI Production – system wirtualnej produkcji filmów animowanych”. W 2024 r. pula na „Filmy nowatorskie” i „Rozwiązania technologiczne” wynosiła 5,5 mln zł.

(sierpień 2024) i na Instagramie PISF (07.02.2024). Tytuł: „Szanse, wyzwania i zagrożenia, jakie niesie rozwój AI dla przemysłu filmowego”. Zakres: wpływ AI na produkcję, dystrybucję i interakcje z widzami; kompendium najlepszych praktyk światowych. Status: w przygotowaniu – wyniki liczbowe nie były publicznie dostępne na koniec 2025 r.⁷

AMA Film Center. Program wspiera debiutujących reżyserów w tworzeniu 15-minutowych filmów krótkometrażowych z pełnym wykorzystaniem AI (analiza scenariuszy, prewizualizacja, automatyzacja procesów kamerowych, synchronizacja dźwięku, postprodukcja, generowanie efektów wizualnych). Termin zgłoszeń: 25 stycznia 2026. Jury: Dariusz Jabłoński, Ilona Łepkowska, Anna Serdiukow, Krzysztof Hrycak (NoLabel), Piotr Lenar (AMA)⁸.

Status raportu PISF+Deloitte „AI w kinematografii” (kwiecień 2026): brak publicznie dostępnych danych potwierdzających pełną publikację raportu do dnia opracowania niniejszego briefingu. Ostatnia publiczna wzmianka na stronach PISF pochodzi z 2024 r. Równolegle KIPA uzyskała dofinansowanie PISF w sesji 1/2026 na programy „Sprawna Produkcja 2026” oraz „Akcelerator Produkcji Filmowej KIPA 2026”, w tym moduł prawny o AI zaplanowany na 27 maja 2026 – to alternatywny, oddolny sygnał instytucjonalny dla działań sektora.

3.2 Deloitte – raporty o AI w branży kreatywnej

Poza wspólnym z PISF raportem, Deloitte Polska publikuje regularnie analizy rynku AI. „Trust in Generative AI. Polska Perspektywa 2024” (metodologia: 30 000 respondentów z 11 krajów, w tym blisko 3 000 z Polski) pokazuje, że 56% Polaków używa GenAI prywatnie, ale tylko 18% w pracy. Aż ~50% pracowników używa AI bez zgody pracodawcy. 53% badanych deklaruje, że AI byłaby częściej używana przy jasnych regulacjach⁹.

Raport „Zwrot z inwestycji w AI. Polska perspektywa” dodaje, że 90% firm w Polsce zwiększyło inwestycje w AI w 2024 r., a 96% planuje dalszy wzrost. Polacy używają AI w codziennej pracy częściej niż średnia europejska (48% vs 36%)¹⁰.

3.3 ZAiKS — opt-out i straty branży

Stanowisko Zarządu ZAiKS z czerwca 2024 r. wskazuje trzy zagrożenia: (1) bezumowne korzystanie z chronionych dzieł do trenowania modeli AI; (2) tworzenie przez AI wytworów imitujących chronione dzieła; (3) brak transparentności firm AI. 10 grudnia 2024 r. ZAiKS dokonał opt-out od TDM w celach komercyjnych — w odniesieniu do wszystkich reprezentowanych przez siebie utworów¹¹.

ZAiKS prognozuje (na podstawie raportu CISAC): tłumacze i osoby zajmujące się dubbingiem stracą do 56% przychodów do 2028 r.; scenarzyści 15–20%, reżyserzy ok. 15%; całkowite straty sektora audiowizualnego w UE — 12 mld EUR do 2028 r.; łącznie z muzyką: 22 mld EUR¹².

Cytat ZAiKS: „Naszym celem nie jest blokowanie rozwoju sztucznej inteligencji. Wręcz przeciwnie, zdajemy sobie sprawę z ogromnego potencjału AI jako kreatywnego narzędzia dla twórców. Domagamy się jedynie ustanowienia trwałej i etycznej równowagi pomiędzy aspiracjami podmiotów działających w branży AI a prawami uprawnionych, na których twórczości te aspiracje bazują.”

3.4 SFP-ZAPA i koalicja „AI nie zastąpi talentów!”

SFP-ZAPA (Stowarzyszenie Filmowców Polskich – Związek Autorów i Producentów Audiowizualnych) zrzeszało w 2024 r. 6 655 uprawnionych (+5% rok do roku); prawa do scenariusza powierzyło 2 863 polskich autorów. 17 marca 2025 r. SFP-ZAPA wraz z koalicją organizacji filmowych ogłosiło wspólny apel „AI nie zastąpi talentów!” — adresowany do Ministra Rodziny, Pracy i Polityki Społecznej¹³.

„Sztuczna inteligencja powinna być narzędziem wspierającym, a nie zastępującym, ponieważ naszą wspólną, nadrzędną ideą jest obrona ludzkiej kreatywności.”

3.5 Gildia Scenarzystów Polskich (GSP)

Pierwsze stanowisko GSP w sprawie AI ogłoszono 25 kwietnia 2023 r. (rzeczniczka: Ilona Łepkowska). Pięć kluczowych postulatów:

- Moratorium tymczasowe na udostępnianie scenariuszy do trenowania modeli AI — do czasu wypracowania zasad prawnych

- Obowiązkowe oznaczanie utworów powstałych przy użyciu AI: „odbiorcy mają prawo wiedzieć, czy treść pochodzi od człowieka czy elektronicznych algorytmów”

- Odrębne pole eksploatacji dla wykorzystania dzieł do trenowania AI — twórcy powinni otrzymywać wynagrodzenie

- Mechanizmy blokujące nieuprawnione korzystanie z dzieł twórców
- System rekompensat dla twórców z tytułu użycia ich dzieł do trenowania AI

List GSP do MKiDN, 21 stycznia 2025 (Maciej Sobczyk, Przewodniczący GSP) – w kontekście polskiej prezydencji w Radzie UE prezentuje stanowisko FSE (Federation of Screenwriters in Europe) i IAWG, zrzeszających ok. 60 000 scenarzystów z całego świata. Wnioski: obecny projekt Kodeksu postępowania ws. AI jest wadliwy, potrzebne mechanizmy TDM opt-out, globalna baza danych praw¹⁴.

Źródła

<https://pisf.pl/aktualnosci/szanse-wyzwania-i-zagrozenia-jakie-niesie-rozwoj-ai-dla-przemyslu-filmowego/>

<https://www.deloitte.com/pl/pl/services/consulting/services/artificial-intelligence-and-data/trust-in-AI-polska-perspektywa-2024.html>

[ence-and-data/zwrot-z-inwestycji-w-ai-polska-perspektywa.html](https://www.deloitte.com/pl/pl/services/consulting/services/artificial-intelligence-and-data/trust-in-AI-polska-perspektywa.html)

4. Zastosowania AI: produkcja, postprodukcja, dystrybucja

4.1 Produkcja: scenariusz, koncept, casting

Scenariusze i story development. Polscy scenarzyści i producenci korzystają z modeli językowych (ChatGPT, Claude) do brainstormingu, analizy struktury, drafowania dialogów i pomocniczego tłumaczenia. Marek Mardosewicz (blnk studio) udostępnił własny scriptwriter's multitool – customGPT wspierający scenarzystów. Maciej Żemojcin opisuje workflow: „Think in shots, not in 'one big prompt'. Before opening any AI tool, I decide on the number of shots the video needs, the purpose of each shot, and rough timing per shot.”¹⁵

Concept art i storyboard. Midjourney, Flux, Nano Banana Pro / Nano Banana 2, DALL-E oraz modele dostępne przez Freepik stały się podstawowym zestawem prewizualizacyjnym. AMA Film Academy uwzględnia w programach nowe narzędzia generatywne: Runway, Sora, Veo 3 / 3.1, Kling 3.0, Seedance 2.0, Higgsfield, Freepik, ComfyUI i Nano Banana Pro.

Animacja. Polskie studia animacji eksperymentują z generatywnym wideo od 2023 r. Najbardziej zaawansowanym przykładem jest blnk studio Marka Mardosewicza – laureat selekcji do Runway Gen:48 Competition (maj 2025) za film Forsaken God, stworzony w 48 godzin.

Dubbing i lokalizacja. ElevenLabs (29 języków, polski natywnie), HeyGen (175+ języków, lip-sync), Subly (napisy w 100+ językach) zmieniają ekonomię lokalizacji polskich filmów na rynki zagraniczne. Subly umożliwia automatyczne generowanie napisów i tłumaczeń bez konieczności zatrudniania zewnętrznego studia. ZAiKS ostrzega, że tłumacze i artyści dubbingu stracą do 56% przychodów do 2028 r.

4.2 Postprodukcja

Generatywne wideo dołączyło do zestawu narzędzi postprodukcyjnych obok klasycznych pakietów. NoLabel (Kraków) wpisuje genAI na listę swoich specjalizacji w pipeline VFX; CEO Krzysztof Hrycak prezentował case studies (np. Wielka Woda, Netflix) na panelu The AI Revolution: What Does It Mean for the VFX Industry? (Off Camera 2023). Platige Image uruchomiło w 2025 r. Platige Film Project – oddzielny oddział producencki dla filmów fabularnych (kierowany przez Dorotę Szcześniak); za AI w VFX odpowiada Mateusz Janiszewski. ORKA w 2025 r. wykorzystwała generatywną AI w kampanii lojalnościowej Biedronki¹⁶.

De-aging (odmładzanie). Piotr Śliskowski z New Wave Film prezentował podczas Eventu Nowych Technologii Zdjęć Filmowych (sierpień 2025, TVN XR Studio) warsztat „Wieczna młodość – Technologie de-agingu w czasie rzeczywistym”. Technologia ta jest najprawdopodobniej elementem zastosowań AI w serialu „Glina. Nowy rozdział” (2025) – zwłaszcza w odcinkach 5 i 6, gdzie powraca Jerzy Radziwiłowicz znany z oryginału z lat 2004–2008 (rozd. 7).

Upscaling i odświeżanie archiwów. Topaz Video AI, DaVinci Resolve Neural Engine i Adobe Sensei umożliwiają konwersję materiałów SD/HD do 4K, redukcję szumu, interpolację klatek. Mariusz Zajac stworzył film „Warsaw Dream” (2024) — ponad 1 mln wyświetleń — przez koloryzację i animację AI archiwalnych fotografii Warszawy 1910–1945/17.

4.3 Dystrybucja i marketing

AI w dystrybucji ma trzy główne zastosowania: (1) generowanie zwiastunów i materiałów marketingowych w wielu wersjach językowych i formatach (poziomy/pionowy); (2) personalizację rekomendacji na platformach VoD (algorytmy własnościowe Netflix, Amazon, SkyShowtime); (3) lokalizację przez automatyczny dubbing i napisy. Polska platforma WOW! Show (właściciel: Marcin Perzyna) jako pierwsza w Polsce wdrożyła seriale w formacie pionowym („Winda”, „Otchłań”, „Niebezpiecznie blisko”) i produkcje AI-native („wojna1939.pl prequel”, „Project Mirage”) jako stałe kategorie oferty.

Polskie platformy streamingowe i AI (stan kwiecień 2026): poza WOW! Show (AI-native, format pionowy), Polsat Box Go w marcu 2026 r. wdrożył funkcję PRO AI Mode we współpracy z WSC Sports — AI-powered highlights sportowe i powiadomienia w czasie rzeczywistym; to pierwsza publicznie ogłoszona funkcja AI w polskiej platformie streamingowej po WOW! Show (zastosowanie nie dotyczy produkcji filmowej, ale wyznacza precedens adopcji). TVP World od 19 marca 2026 r. emituje cotygodniowy program „You & AI” — sygnał zmiany narracji nadawcy publicznego wobec sztucznej inteligencji. Player.pl (TVN/WBD), Canal+ (nowy CANALVOD od grudnia 2025), CDA Premium oraz Max — brak publicznie dostępnych danych o deklarowanych strategiach AI w produkcji lub dystrybucji. Kontekst rynkowy: wg WirtualneMedia (kwiecień 2025) udziały w czasie oglądania to Netflix 45,9%, Player 16,5%, Polsat Box Go 11,9%, TVP VOD 6,25%.

4.4 Predykcja sukcesu komercyjnego

Trzy międzynarodowe platformy są używane przez europejskich (w tym polskich) producentów do oceny ryzyka i potencjału box-office:

Narzędzie	Profil	Klienci / referencje
Cinelytic	Dashboard analityczny, „what-if” symulacje	Warner Bros. (publicznie ujawniony)
(aktor/gatunek), prognoza box-office, optymalizacja castingu		
Largo.ai	Analiza scenariusza, prognoza widowni, sugestie	600+ klientów globalnie; znany w PL od
castingowe; spin-off EPFL	konferencji Kreatywna Europa 2024 („To Power or Not to Power Your Film with AI?”)	

ScriptBook

Analiza NLP scenariusza,
prognoza finansowa,

Inwestorzy filmowi

ocena ryzyka; baza 6 500+ scenariuszy

Krytyka: badania (Tandfonline 2026) wskazują na ryzyko „creative flattening” — algorytmy faworyzują sprawdzone wzorce nad innowacją. Polskie produkcje typu „Akademia Pana Kleksa” wymykają się modelom amerykańskim, co osłabia trafność predykcji w lokalnym kontekście¹⁸.

Źródła

https://www.linkedin.com/posts/maciejzemojcin_with-several-years-of-practical-experience-activity-7430743390817763329-2M_g

Project: <https://lbbonline.com/news/platige-image-launches-platige-film-project>

<https://notesfrompoland.com/2024/07/25/ai-creates-film-of-historic-warsaw-from-old-photographs/>

5. Przegląd aktualnych narzędzi i platform AI

produkcji filmowej. Poniżej zestawienie najważniejszych modeli i platform w sześciu kategoriach. Dane o czasie generacji, rozdzielczości, cenach i limitach są orientacyjne i zmienne; przed użyciem produkcyjnym wymagają aktualizacji w oficjalnych cennikach i dokumentacji dostawców.

5.1 Generowanie wideo

Modele i platformy generowania wideo – stan roboczy 2026:

– Sora 2 (OpenAI): generowanie wideo z audio, API rozliczane sekundowo; mocne w fizyce sceny, ruchu i wariantach Pro.

– Runway Gen-4: krótkie, kontrolowane klipy, praca z referencjami, workflow profesjonalny i reklamowy.

– Kling 3.0 (Kuaishou / Kling AI): model filmowy z natywnym audio, lepszą spójnością postaci, multi-shot i realistycznym ruchem.

– Seedance 2.0 (ByteDance / Seed): model nowej generacji z referencjami text/image/audio/video, stabilnym ruchem i kontrolą kamery; wdrażany etapowo.

– Veo 3 / 3.1 (Google DeepMind): wideo z audio, mocna synchronizacja i integracja z ekosystemem Google / Vertex / Gemini.

– Higgsfield: platforma multi-model dla twórców wideo; umożliwia pracę na Sora, Kling, Veo, Seedance i innych modelach w jednym workflow.

– Freepik AI Video: platforma kreatywna z dostępem do wielu modeli wideo, m.in. Google Veo, Kling, Minimax, Pixverse, Runway i Seedance.

– Pika 2.0: szybkie krótkie formy i prototypy do social / reklamy.

– Luma Dream Machine: szybkie iteracje image-to-video i text-to-video, dobry ruch i płynność.

– Hailuo / MiniMax: krótkie klipy o filmowej estetyce, dobre do testów ruchu i twarzy.

Komentarz redakcyjny: w 2026 r. sama lista modeli jest mniej istotna niż umiejętność wyboru właściwej platformy do konkretnego zadania: prewizualizacji, reklamy, sceny fabularnej, VFX lub prototypowania.

5.2 Generowanie obrazu (concept, storyboard, key visual)

Modele i platformy generowania obrazu – stan roboczy 2026: – Nano Banana Pro / Nano Banana 2 (Google / DeepMind): obraz i edycja w Gemini; mocna spójność postaci, rozumowanie, wiedza o świecie i produkcyjne specyfikacje.

– Midjourney: estetyka, style, moodboardy, key visuelle i szybka eksploracja języka wizualnego.

– Freepik AI Suite: obraz, wideo, upscaling, retusz i biblioteka stockowa w jednym środowisku produkcyjnym.

– Flux (Black Forest Labs): fotorealizm, API i możliwości open-source / lokalne.

– DALL-E / ChatGPT Images (OpenAI): szybka iteracja obrazów z opisem kreatywnym i pracą konwersacyjną.

– Stable Diffusion / ComfyUI: pełna kontrola pipeline, modele własne, workflow node-based, brak uzależnienia od jednej platformy.

– Leonardo AI: postacie, spójność stylu, assety do reklamy, gier i projektów edukacyjnych.

– Higgsfield: pomost między obrazem, stylem i ruchem; przydatny przy przejściu z concept art do generatywnego wideo.

W praktyce edukacyjnej AMA istotna jest nie tylko obsługa narzędzi, lecz także klasyczne myślenie operatorskie: kadr, światło, rytm, dramaturgia i kontrola stylu.

5.3 Głos, dubbing, napisy

Narzędzie	Producent	Cena (od)	PL	Mocne strony
ElevenLabs	ElevenLabs Inc.	Free / \$6 / \$99 (Pro)	□ (głosy	Najlepsza jakość, klonowanie
PL)	głosu, 29 j. dubbing			
HeyGen	HeyGen Inc.	Free / \$24 / \$120	□	Lip-sync 175+ języków, avatary AI

wideo

Subly	Subly Ltd.	\$20/mies.	□	Automatyczne napisy +
(napisy)	tłumaczenia, postprodukcja			
Murf AI	Murf Inc.	\$29/mies.	—	Korekta synchronizacji, e-learning
Resemble AI	Resemble	Custom (Enterprise)	—	Real-time voice cloning, API

5.4 Pisanie scenariuszy (AI Writing)

Narzędzie	Producent	Cena (od)	PL	Mocne strony
ChatGPT (GPT-4o/5)	OpenAI	Free / \$20 (Plus)	□	Wszechstronny, kontekst
natywny	kulturowy PL			
Claude (Sonnet/Opus)	Anthropic	Free / \$20 (Pro)	□	Długa narracja, spójność stylu, 200k tokenów
Sudowrite	Sudowrite	\$10–\$44/mies.	—	Story Engine, proza, konwersja

powieść → scenariusz

Final Draft AI	Cast & Crew	\$119–299 lic.	—	Branżowy standard formatowania
----------------	-------------	----------------	---	--------------------------------

5.5 Postprodukcja

Narzędzie	Producent	Cena (od)	PL	Mocne strony
Topaz Video AI	Topaz Labs	~\$299/rok	□ (UI	Upscaling SD → 4K, denoise,
EN)	frame interpolation			

Narzędzie	Producent	Cena (od)	PL	Mocne strony
DaVinci Resolve	Blackmagic	Free / \$295 (Studio)	□	Suite VFX/audio/color, lokalny
(Neural)	GPU			
Premiere Pro AI /	Adobe	\$54,99/mies. (CC)	□	Generative Extend, RotoBrush
Sensei	2, integracja CC			
Adobe Firefly	Adobe	\$4,99+/mies.	□	Gwarancja praw —

licencjonowane dane treningowe

Pełne specyfikacje narzędzi (mocne i słabe strony, polskie wsparcie, linki) — w aneksie raportu badawczego.

6. Studia przypadków: blnk, NoLabel, AMA, Platige, ORKA

Platige, ORKA

6.1 blnk studio

Założyciel	Marek Mardosewicz (scenarzysta, dramatopisarz, abs. ASP Szczecin i UJ)
Rok założenia	Styczeń 2023
Lokalizacja	Polska (Szczecin / kraj, aktywność globalna)
Profil	Studio animacji AI, teledyski, krótkie filmy fabularne
Narzędzia AI	Runway (Gen-3, Gen-4, Gen-48), Pika, Magnific, Viggle, Freepik, Mootion
Kluczowe produkcje	Forsaken God (Runway Gen:48 Competition, V/2025); wystawa w Kinie

Kijów (XII/2023); artykuł w Magazynie Filmowym SFP nr 166 (VI/2025)

Wystąpienia	AI Digital Creators Forum #2 Wrocław (III/2025); konferencja Creative
Europe Desk Polska	„To Power or Not To Power Your Film with AI?” (XI/2024); Forum Kreatywności; lunche GSP
Linki	Instagram @blnk__studio · LinkedIn założyciela

Mardosewicz jest członkiem Komisji AI Gildii Scenarzystów Polskich. Jego scriptwriter's multitoool (customGPT) wspiera scenarzystów; tytuł LinkedIn: „Scriptwriter and average AI enjoyer. Founder of blnk studio. CPP of Pika, Magnific, Viggle, Freepik, Mootion”19.

6.2 NOLABEL (Kraków)

CEO / Współzałożyciel	Krzysztof Hrycak
Rok założenia	2006
Lokalizacja	Kraków + biura w Warszawie i Mumbaju

Specjalizacja	VFX, fluid simulations (photorealistyczne), CGI, postprodukcja; genAI w pipeline
Klienci	Netflix, Disney+, Paramount+, Coca-Cola, Maruti, Vikoda, Godrej
Kluczowe produkcje	Loving Vincent (nominacja Oscar 2018), Powidoki (Wajda 2016), Wielka Woda (Netflix 2022), Projekt UFO (Netflix 2024), Heweliusz (Netflix 2024 — największa pol. produkcja Netflixa), 120 Bahadur (2025)
AI w workflow	Hrycak panelista „The AI Revolution: What Does It Mean for the VFX Industry?” (Off Camera 2023, Kraków); juror One Movie Project AI 25/26
Linki	nolabel.com.pl · Wikipedia

6.3 AMA Film Academy (Kraków + Warszawa)

Założyciel	Piotr Lenar (operator filmowy, członek Europejskiej Akademii Filmowej)
Rok założenia	2010 (Kraków); 2020 (filia Warszawa, ul. Chełmska 21 — kampus CD Projekt)
Status	Wpisana do Rejestru Szkół Artystycznych MKiDN; rozwija programy edukacyjne z zakresu filmu, AI i postprodukcji. Partnerami nowych kierunków AMA Kraków są Freepik oraz NoLabel, co wzmacnia praktyczny model edukacji oparty na narzędziach generatywnych, VFX i postprodukcji.
Wykładowcy	Adam Bajerski, Xawery Żuławski, Jarosław Żamojda, Paweł Orzechowski, Patryk Jordanowicz
Kierunki z AI	Future Filmmaking Lab (1 rok, 16 zjazdów); VFX & AI Production; Operatorski (z AI/LED VP); Produkcja Filmowa Online; Visual Storytelling
Narzędzia w programie	Midjourney, Runway, Sora, Veo 3 / 3.1, Kling 3.0, Seedance 2.0, Higgsfield, Freepik AI Suite, Nano Banana Pro / 2, DALL-E, Stable Diffusion, ComfyUI, ElevenLabs, Suno, DaVinci Neural, ChatGPT, Perplexity
Inicjatywa flagowa	One Movie Project AI 25/26 (z PISF) — zgłoszenia do 25 stycznia 2026 r.

Linki

amafilmacademy.pl · One Movie Project AI

6.4 Platige Image (Warszawa)

Jedno z największych europejskich studiów VFX/animacji/CGI (zał. 1997, notowane na NewConnect). 2025 – uruchomienie Platige Film Project (oddzielny oddział producencki dla filmów fabularnych i seriali, kierowany przez Dorotę Szcześniak, ex-Sony Pictures Television). Realizacje z AI w pipeline VFX i real-time (Unreal Engine). Cinematic reveal Wiedźmin 4 – nagroda Gold Cube ADC Awards 2025. Inne tytuły: Love, Death & Robots, Another Day of Life, Call of Duty, Dying Light 2, God of War, Secret Level (Amazon Prime Video). Dyrektor techniczny ds. AI: Mateusz Janiszewski²⁰.

6.5 ORKA Postproduction Studio (Warszawa)

Studio postprodukcyjne specjalizujące się w VFX, CGI, animacji 2D/3D do reklam i filmów. W 2025 r. po raz pierwszy na szeroką skalę zastosowało generatywną AI (animacja postaci) w kampanii lojalnościowej Biedronki – z deklaracją twórców, że „działy Live action, CGI, AI i virtual production pracowały równolegle”. Komunikat firmy: „AI remains fully controlled within a workflow rooted in postproduction expertise.”²¹

6.6 Juice VFX (Warszawa)

Studio VFX/postprodukcji przy agencji Juice. VFX Supervisor Tomasz Dyrduła panelista AI Digital Creators Forum 2025 we Wrocławiu (AI w postprodukcji, workflow przyszłości). Adam Tunikowski z Juice prowadził case study „Jak AI może przekształcić i usprawnić proces VFX” na Off Camera 2023.

Źródła

7. „Glina. Nowy rozdział” (2025) – generatywne wideo

generatywne wideo w mainstreamie

Tytuł oryg. / EN	Glina. Nowy rozdział / The Cop: A New Chapter
Premiera	16 października 2025 (SkyShowtime); od 6 marca 2026 w TVP 1
Format	6 odc. × ~46 min
Reżyseria	Władysław Pasikowski (1–3) i Dariusz Jabłoński (4–6)
Scenariusz	Maciej Maciejewski
Zdjęcia	Magdalena Górka (1–3), Piotr Lenar (4–6)
Muzyka	Michał Lorenc
Producent / Studio	Dariusz Jabłoński · Apple Film Production
Współprod./Platforma	SkyShowtime + TVP + Apple Film (pierwsza oryg. polska produkcja SkyShowtime)
Obsada	Maciej Stuhr, Jacek Braciak, Nela Maciejewska, Jerzy Radziwiłowicz

(powrót), Anna Cieślak, Renata Dancewicz; pełna obsada: 102 osoby

7.1 Generatywne wideo jako treść scenariuszowa (odcinki 5 i 6)

„Glina. Nowy rozdział” to klasyczna produkcja live-action, ale w odcinkach 5 i 6 zawiera przełomowy element: sekwencję ujęć wygenerowanych w całości przez AI, która stanowi integralną część fabuły odcinka. Zgodnie ze scenariuszem na ekranie pojawiają się sztuczne obrazy nieistniejącej postaci, której blog ktoś założył w internecie – również przy pomocy AI. W ten sposób narracja świadomie tematyzuje technologię: fałszywa tożsamość online i jej wizualna reprezentacja powstają generatywnie, a widz ogląda ujęcia, które w świecie przedstawionym serialu są fałszywym śladem cyfrowym.

Jest to jeden z pierwszych udokumentowanych przypadków użycia generatywnego wideo w polskim mainstreamowym serialu fabularnym – ujawniony w napisach końcowych i wpisany w warstwę fabularną (premiera SkyShowtime 16.10.2025; emisja TVP 1 od 6.03.2026). Całością procesu – od koncepcji po realizację – nadzorowali reżyser Dariusz Jabłoński oraz operator Piotr Lenar (odpowiedzialni za odcinki 4–6). Wykonawcą sekwencji AI była zewnętrzna firma Taifun; w napisach końcowych pojawiło się stanowisko artysty AI (Konrad Daroch) oraz – po raz pierwszy

w polskim serialu — dedykowana funkcja „supervisor generatywne wideo”.

Stanowisko / rola	Odcinek	Uwagi
Reżyseria (nadzór całości procesu AI)	4–6	Dariusz Jabłoński
Zdjęcia (nadzór całości procesu AI)	4–6	Piotr Lenar
Supervisor VFX	wszystkie	Klasyczne efekty wizualne
Supervisor generatywne wideo	5	Pierwsze takie stanowisko w polskim serialu
Koncept i wykonanie sekwencji AI	5–6	Wykonawca: firma Taifun (partner zewnętrzny)
Dyrektor artystyczny AI	5–6	—
Stanowisko / rola	Odcinek	Uwagi
Artysta AI	5–6	Konrad Daroch (dedykowane stanowisko)
Wsparcie technologiczne AI	5–6	—

Wyodrębnienie stanowiska „supervisor generatywne wideo” oraz świadome wpisanie sekwencji AI w warstwę scenariuszową odróżniają „Glinę” od dotychczasowych polskich produkcji, w których AI służyło jedynie ukrytym poprawkom postprodukcyjnym. InnPoland komentuje tę zmianę jako przełom kulturowy: „polskie seriale już zawierają AI, a ty o tym nie wiesz” — w przypadku „Gliny” twórcy ujawniają rolę AI w napisach końcowych i wykorzystują ją jako narracyjny środek wyrazu²².

Raport nie przesądza o dodatkowych, niepotwierdzonych technicznie zastosowaniach AI w serialu. Wątki takie jak ewentualny de-aging lub inne zabiegi cyfrowe powinny być opisywane wyłącznie po oficjalnym potwierdzeniu przez producentów albo wykonawców postprodukcji.

7.2 Odbiór i kontekst rynkowy

Serial zadebiutował z pozytywnym przyjęciem (Filmweb: 339 opinii). Krytycy zwracali uwagę, że „Glina to jednak Andrzej Gajewski” — postać grana przez Radziwiłowicza — i że powrót sprawdzonego duetu reżyserskiego Pasikowski–Jabłoński gwarantuje jakość. Uroczysta premiera odbyła się 7 października 2025 r. w Warszawie. „Glina” jest pierwszą oryginalną produkcją SkyShowtime w Polsce²³.

Źródła

<https://innpoland.pl/219673,polskie-seriale-juz-zawieraja-ai-a-ty-o-tym-nie-wiesz-nie-chca-te-go-ujawniac>; FilmPolski.pl: <https://filmpolski.pl/fp/index.php/1272052>

<https://corporate.skyshowtime.com/248187-the-iconic-series-glina-returns-to-screens-for-a-new-chapter/>;

Filmweb:

<https://www.filmweb.pl/serial/Glina.+Nowy+rozdzia%C5%82-2025-10091725>

8. „wojna1939.pl prequel” — produkcja AI-native

Premiera	11 listopada 2025 (WOW! Show); odc. 1 dostępny na YouTube
Format	12 odcinków (~7 min każdy) · 4 epizody po 3 odcinki
Reżyseria	Jarosław Żamojda
Scenariusz	Marcin Ciszewski (na podst. własnej serii powieści „www.1939”)
Szef zespołu AI	Rafał Alchimowicz
Producent / CEO	WOW PSA · Marcin Perzyna (CEO, ex-Festival Group)

platformy

Status / nagrody	Finalista Chroma Awards (kategoria Action & Adventure, XII/2025) — konkurs ElevenLabs + Google Cloud + Freepik + FAL + Dreamina + CapCut
Cena platformy	od 19,90 zł / mies. (wow.show)

8.1 Fabuła i koncepcja

Czteroczęściowy prolog do bestsellerowej serii Marcina Ciszewskiego (military thriller w konwencji alternate-history). Każdy z 4 epizodów (3 odcinki × ~7 min) śledzi losy jednego bohatera w dniach poprzedzających wydarzenia powieści: Jerzy Grobicki (polski oficer-instruktor ukraińskich czołgistów, później z-ca dowódcy Task Force Eagle), Nancy Sanchez (kapitan US Army, dowódca MDS Unit), John Molenda, Jan Wojtyński. Akcja przenosi się do 6 grudnia 1941 r. — dnia poprzedzającego atak na Pearl Harbor.

8.2 Zastosowanie AI — informacje techniczne

Serial jest określany w komunikacji producentów i mediów jako jedna z pierwszych w Polsce fotorealistycznych produkcji serialowych stworzonych w całości z wykorzystaniem zaawansowanych technologii AI. Kluczowe zastosowania:

- Sceny bojowe — widowiskowe sekwencje walk generowane w całości przez AI
- Rekonstrukcja sprzętu wojskowego — odtworzenie pojazdów, broni i techniki z epoki (niemożliwe finansowo w tradycyjnej produkcji)
- Głosy — podkładają je aktorzy (NIE jest to TTS/AI)

- Dialogi — każda linijka napisana przez człowieka
- Ujęcia — wyreżyserowane przez człowieka; AI służy jako narzędzie wizualizacji
- Toolchain — częściowo z ekosystemu Chroma Awards (ElevenLabs + Google Cloud); zespół tworzył dodatkowe narzędzia od podstaw, bo gotowych nie było

8.3 Cytaty twórców

Jarosław Żamojda (reżyser): „To nie działa w taki sposób, że AI robi serial. To zespół ludzi używających zaawansowanych narzędzi do realizacji ludzkiej wizji. Każda linijka dialogu napisana przez człowieka. Każde ujęcie wyreżyserowane przez człowieka. AI jest narzędziem wizualizacji — potężnym, ale wciąż narzędziem.”²⁴

Rafał Alchimowicz (szef zespołu AI): „Te funkcje dają twórcom szansę na realizację wysoce zaawansowanych pomysłów przy niskim budżecie. Filmy fabularne ze scenami batalistycznymi potrafią pochłonąć nawet 30 mln euro. Dla większości polskich producentów to niemalże nieosiągalny pułap, a otwartość na AI ma szansę temu zaradzić.”²⁵

Marcin Perzyna (CEO WOW PSA): „Kiedy zaczynaliśmy pracę nad 'wojna1939.pl prequel', wierzyliśmy, że ta polska historia zasługuje na formę wizualną godną jej znaczenia. To dowód, że odpowiedzialne wykorzystanie AI może służyć opowiadaniu autentycznych historii — z polską wrażliwością, ale w globalnej skali.”

8.4 Wymiar ekonomiczny

Wskaźnik	Wartość
Standardowy polski film fabularny PISF	1–3 mln EUR
Polska produkcja z rekonstrukcjami batalistycznymi	do 30 mln EUR
AI-native studia (FBRC.ai)	wartość produkcyjna 30 mln \$ przy budżecie

10 mln \$

8.5 Plany WOW! Show

Po sukcesie „wojna1939.pl prequel” platforma zapowiedziała kolejną produkcję AI — „Project Mirage” (thriller psychologiczny) z udziałem Anny Cieślak i Pawła Małaczyńskiego. WOW! Show jest pierwszą polską platformą streamingową, która produkcje AI-native i seriale w formacie pionowym wpisała jako stałe kategorie oferty. Serial wziął udział w panelu BNP Paribas Warsaw SerialCon 2025 (XI/2025)²⁶.

Źródła

https://www.press.pl/tresc/90270,serwis-wow_-show-z-serialem-_wojna1939_pl-prequel_-zrealizowanym-z-wykorzystaniem-ai

<https://kultura.gazeta.pl/kultura/7,127222,32397962,to-pierwszy-polski-serial-stworzony-dzieki-ai-rezyserem-jest.html>; AboutMarketing.pl (22.12.2025): <https://aboutmarketing.pl/polski-serial-a-i-wojna1939-pl-prequel-finalista-prestizowych-chroma-awards-w-kategorii-action-adventure/folio-and-plans-from-stand-up-comedy-and-comedy-series-through-romance-and-reality-shows-to-pioneering-ai-productions-and-vertical-formats/>

9. Sylwetki polskich twórców AI

9.1 Maciej Żemojcin

Profesja	Konsultant i trener AI dla produkcji filmowej i TV; pierwszy Virtual
Production Supervisor w Polsce	
Miasto	Warszawa
Doświadczenie	20 lat w międzynarodowej produkcji filmowej; założyciel ATM Virtual
Studio	
Konferencje	Cannes NEXT, Berlinale (EFM), EnergaCamerimage, EAVE, ACE-Producers, WEMW
Wystąpienia 2025	Scena Jutra 2025 (PKiN, IV) · Włoski Instytut Kultury (X) · Forum
Teatralne IT (IX)	
Projekt szczególny	„Picture from Auschwitz” Certified Virtual Film Location – wyznaczanie
globalnych standardów autentyczności	
Narzędzia	Midjourney, Claude, GPT (workflow tekst->obraz->animacja, iteracyjny refinement)
Linki	maciej-zemojcin.com · LinkedIn · wywiad CinemaO V/2025

„Storytelling is always the foundation of filmmaking. AI doesn't change that. We don't collaborate with AI – we use it. The goal isn't to replace the artist but to elevate creative practices.”

9.2 Jarosław „Jarek” Migoń

Profesja	Reżyser i producent filmów dokumentalnych, grafik komputerowy, specjalista VFX i animacji
Miasto	Kraków
Firma	grafiQa (właściciel)

Doświadczenie	30+ lat — od animacji Amiga (1991), studia grafiki TVN Południe, TVN24
Kraków, TVN Discovery, TVP	
Najważniejsze prace	Dziennik Obserwatora (2017, dok.) — Intermedia-globe GOLD WMF
Hamburg; Jacek Sroka. Czeluść Działoszyc (2020); Gra o Koronę (2021, TVP Historia) — Złoty Ryngraf, pierwszy polski dokument w Virtual Production	
Inne	Oprawa graficzna seriali Detektywi, LAB, Szóstka, MasterChef, Z wieszaka historii
Profil AI	Bezpośrednia generatywna AI nie jest centralnym profilem; mocną
stroną jest Virtual Production i animacja komputerowa	
Linki	migon.art.pl · Vimeo · FilmPolski

9.3 Patryk Jordanowicz

Profesja	Operator filmowy, reżyser, AI educator; specjalista Generative
Cinematography	
Miasto	Kraków
Wykształcenie	Filmoznawstwo UJ; Realizacja Obrazu Filmowego — Szkoła Filmowa im. K. Kieślowskiego (Katowice)
Stowarzyszenia	Stowarzyszenie Filmowców Polskich; Speakers Avenue
Projekty AI 2024–25	CREATIQ AI (współzałożyciel) — agencja produkcji syntetycznych

reklam; DEPROMPT (co-founder) — platforma edukacyjna AI w filmie + podcast RoboTalk; reklama REFEEL dla Dafi; mockument BITWA O MARSJA

Wcześniejsze prace	Szepty / Whispers (2019) VR, La Biennale di Venezia, finał Cannes XR, Open Frame Award goEast; SELF — pierwszy polski VR o zaburzeniach psychicznych
Festiwale	Wenecja, Gdynia, EnergaCamerimage, Nowe Horyzonty, Cinergia
Wykładowca	AMA Film Academy (Kraków); warsztaty AI HEVRE w Świetlicy Filmowej
Linki	jordanowicz.com · LinkedIn · Instagram

9.4 Jacek Nagłowski

Reżyser, producent, badacz nowych mediów; współwłaściciel Centrali i Circus Digitalis; członek Polskiej Akademii Filmowej. Powiązany z PWSFTViT (vnLab) i krakowskim środowiskiem festiwalowym (KFF, Conversations VR+AI 2024). Szczegółowy profil — w rozdziale 10.

9.5 Marcin Rossa (Creait.me)

Profesja	Reżyser, dyrektor kreatywny, pionier GenAI w filmie i reklamie
Firma	Creait.me — jedno z pierwszych studiów w Europie łączących

tradycyjną produkcję filmową z zaawansowaną generatywną AI

Doświadczenie	18 lat na styku reklamy, narracji filmowej i AI
Najważniejsze dzieło	„I would like to feel” (3'27", PL)

2025

Nagrody i selekcje	Top 50 AI Directors at 82. Venice Film Festival (z 2 500+ zgłoszeń); Best
--------------------	---

Visual Effects — Hollywood Indie Festival (XII/2025); Best AI Film — LA Movie & Music Festival (I/2026); wyróżnienia w Miami, Rzymie, Wenecji

Linki	creait.me · Film YouTube
-------	--------------------------

9.6 Rafał Kijas (alias Sohei Szincza)

Bochnia. Artysta wizualny i twórca krótkich form filmowych AI w surowej, czarno-białej, ziarnistej estetyce — wyraźnie odstającej od barwnego nurtu generatywnego wideo. Filmy: „Mycelial Echoes” (Grand Prize na Seoul International AI Film Festival, SIAFF), „Project Wave” (finalista Busan

International AI Film Festival — 1 z 4 europejskich w 15-osobowym finale, z 680 zgłoszeń), „KHLYST” (Yerevan Short Film Festival), finalistka World AI Film Festival @ Cannes 202627.

„Prawdziwym źródłem inspiracji są dla mnie sny i nocne wizje — to, co dzieje się w umyśle w ciemności, z dźwiękami w tle. W mojej twórczości pytania są ważniejsze niż odpowiedzi — zwłaszcza te, które pojawiają się o drugiej nad ranem.”

9.7 Inni polscy twórcy AI (skrót)

Twórca	Profil / Osiągnięcia
Matt Szymanowski (Bear & Bot)	Reżyser, organizator pierwszego eventu Runway w Polsce (Warszawa, III/2025), pierwsza sekcja AI Cinema na TAURON American Film Festival (Wrocław, XI/2025); TEDx, MIT Universal AI Summit
Bartosz Nalazek, PSC	Operator (LA / Polska), abs. PWSFTViT; founder ARTOS Foundation (2026); cover story Cinematography World #031 (II/2026); kurs „Sztuka Operatorska w dobie GenAI” Film Spring Open (X/2025)
Matt Subieta (Nagana.io)	Producent; hybrydowa produkcja AI z aktorami „Akcje Specjalne” dla Muzeum II Wojny Światowej w Gdańsku
Mariusz Zajac (Historical Colors)	Fotograf/IT; „Warsaw Dream” (2024, ~2 min, 1M+ wyświetleń) — historia Warszawy 1910–1945 z koloryzacją i animacją AI archiwalnych fotografii
Grzegorz Bogaczewicz (Bogaczewicz Film Studio, Rzeszów)	Twórca pierwszego polskiego serialu sci-fi „Alysia: Pomiedzy Gwiazdami a Ziemią” (II/2025, YouTube) — 12 odc. × 7–12 min, 120+ ujęć AI; planowane 6 wersji językowych
Mateusz Janiszewski (Platige)	Dyrektor techniczny ds. AI; panelista AI Digital Creators Forum 2025 we Wrocławiu Image
Konrad Daroch	Artysta AI w serialu „Glina. Nowy rozdział” (odc. 5–6); współpraca z firmą Taifun

Źródła

<https://film.wp.pl/polski-tworca-mistrzem-ai-jego-filmy-docenione-za-granica-7233049213590464a>

Uzupełnienie (kwiecień 2026): Matt Szymanowski (Bear&Bot) — film Captive Mind (2026, post-produkcja) — dystopijne sci-fi z 30–40% generatywnego AI w finalnym obrazie, nakręcone w 13 dni w Los Angeles, prezentowane w listopadzie 2025 r. na Industry@Tallinn & Baltic Event; opisane przez Cineuropę jako jeden z pierwszych hybrydowych filmów fabularnych nowej generacji w Europie. Szymanowski sformułował trójstopniowy model adopcji AI: VFX supplement → world-building → character augmentation. The Envelope (Koperta) (2025, post-produkcja) — 6-minutowy noir po polsku, osadzony w Warszawie, hybryda live-action/Gen-AI; obok „Alysi” jedyna znana polska krótkometrażówka AI z fabułą po polsku. Rafał Kijas — finał World AI Film Festival (WAIFF) Cannes 2026 (21–22 kwietnia 2026 r., Palais des Festivals, 5 474 zgłoszeń z 80+ krajów). Stan obecności PL na festiwalach głównego nurtu (Berlinale, Cannes Sélection Officielle, Sundance, Tribeca 2025–2026): brak udokumentowanych polskich filmów AI w selekcjach — to istotna luka w mapie obecności.

10. PWSFTViT i vnLab – Jacek Nagłowski

Państwowa Wyższa Szkoła Filmowa, Telewizyjna i Teatralna w Łodzi (PWSFTViT, tzw. Filmówka) jest najstarszą polską uczelnią filmową (zał. 1948). Jej środowisko buduje obecnie znaczący ośrodek refleksji i praktyki AI w audiowizualności – przede wszystkim przez Laboratorium Narracji Wizualnych vnLab i działalność Jacka Nagłowskiego.

10.1 Jacek Nagłowski – sylwetka

Tytuł / status	mgr (nie prof.); reżyser, producent, badacz nowych mediów
Urodzony	31 lipca 1978, Częstochowa
Firmy	Centrala (firma producencka) · Circus Digitalis (rozwiązania cyfrowe 2D, 3D, VR)
Stowarzyszenia	Polska Akademia Filmowa
Dorobek	~30 filmów dokumentalnych i fabularnych (głównie koprodukcje międzynarodowe); 14 doświadczeń VR prezentowanych na festiwalach
Rola w PWSFTViT	Współpracownik vnLab (Laboratorium Narracji Wizualnych); wcześniej
kierownik studia VR/AR (2022)	
Inicjatywa	AI Social Lab – oddanie potencjału AI organizacjom pozarządowym i sektorowi społecznemu
Linki	FilmPolski · vnLab

10.2 Wystąpienia i wykłady

Data	Wydarzenie	Rola / Temat
VII 2023	Webinarium KIPA	Prowadzący: „Wpływ sztucznej inteligencji na branżę AV”
XII 2024	FilmSpringers Connect	Webinar: „Sztuczna Inteligencja w twórczości

audiowizualnej"

III 2025	Podcast Sektor 3.0	„Czy AI odbiera nam sprawczość?” — AI Social Lab
VIII 2025	Event Nowych Technologii Zdjęć Filmowych, TVN XR Studio	Warsztat „Jak rozmawiać z maszyną” + panel „AI w kinematografii”
III 2026	Film Spring Open — kurs online	Darmowy kurs produkcji AV z AI (8 spotkań × 6 h)

10.3 Laboratorium Narracji Wizualnych vnLab

vnLab funkcjonuje przy PWSFTViT od jesieni 2019 r. Projekt uzyskał ~12 mln zł dofinansowania z Ministerstwa Nauki i Szkolnictwa Wyższego w ramach programu „Regionalna Inicjatywa Doskonałości” (kierownictwo: dr Krzysztof Franek, dr Krzysztof Pijarski). W pierwszej fazie (2019–2024) vnLab powołał 6 specjalistycznych pracowni (VR, AR, XR, S3D, esej filmowy, narracje interaktywne) i wyprodukował 70+ utworów — w tym 13 filmów VR, 17 esejów filmowych, kilkanaście projektów transmedialnych. Portfolio prezentowane na Biennale Cinema w Wenecji 2023 (wystawa „Ground Control”)²⁸.

Bieżące ścieżki programowe vnLab (od 2024):

- Sztuczna inteligencja — analiza narzędzi AI w procesie twórczym
- Esej filmowy
- Wirtualna produkcja i XR
- Interaktywne narracje
- Współpraca z sektorem biznesowym

10.4 Letnie Laboratorium vnLab 2025

30 czerwca – 4 lipca 2025 r., Szkoła Filmowa w Łodzi. Program: wprowadzenie do AI (podstawy, etyka, prawo, zaawansowane techniki promptowania); praktyczne tworzenie improwizacji audiowizualnych; warsztaty wirtualnej produkcji (AWS, Unreal Engine); otwarty pokaz utworów stworzonych z AI; warsztaty interaktywnych narracji.

10.5 Konferencje powiązane z PWSFTViT

14 maja 2024 — ASP Łódź, konferencja „Myślę i czuję 2024 — Sztuczna inteligencja: twórca czy tworzywo?” z udziałem Jacka Nagłowskiego (PWSFTViT). 24–25 kwietnia 2025 — EC1 Łódź, konferencja MKiDN „Wpływ Sztucznej Inteligencji (AI) na prawo autorskie oraz sektory medialny i kreatywne” (w ramach polskiej prezydencji w Radzie UE)²⁹.

Źródła

<https://www.filmschool.lodz.pl/news/1408,stworzemy-laboratorium-narracji-wizualnych.html>

<https://ec1lodz.pl/eventy/konferencja-wplyw-sztucznej-inteligencji-ai-na-prawo-autorskie-oraz-sektory-medialny-i-kreatywne>

11. Wyzwania prawne i etyczne · AI Act, prawo autorskie

11.1 AI Act — harmonogram i znaczenie dla branży filmowej

Rozporządzenie UE 2024/1689 (AI Act) opublikowano 12 lipca 2024 r. i weszło w życie 1 sierpnia 2024 r. Obowiązki wprowadzane są etapowo:

Faza	Data	Co wchodzi w życie
Wejście w życie	1 VIII 2024	Brak konkretnych obowiązków — okres przejściowy
Faza 1	2 II 2025	Zakaz niedozwolonych praktyk AI (manipulacja podprogowa, scoring społeczny, rozpoznawanie emocji); obowiązek AI Literacy (Art. 4)
Faza 2	2 VIII 2025	Wymogi dla modeli GPAI (GPT, Claude, Gemini); organy nadzorcze; kary (Art. 99–100)
Faza 3	2 VIII 2026	Systemy wysokiego ryzyka — pełna zgodność: dokumentacja, zarządzanie
		ryzykiem, nadzór człowieka
Pełne	2 VIII 2027	Wszystkie przepisy, w tym dla systemów wprowadzonych przed wejściem w życie

stosowanie

Znaczenie dla branży filmowej: narzędzia deepfake i manipulacji wizerunkiem mogą podlegać obowiązkom transparentności, a w określonych przypadkach także dalej idącym ograniczeniom; systemy AI używane w procesach rekrutacyjnych lub oceny osób mogą wchodzić w zakres regulacji wysokiego ryzyka. Obowiązki transparentności z Art. 50 AI Act wchodzi w zastosowanie

2 sierpnia 2026 r. Kary za zakazane praktyki mogą sięgać 35 mln EUR lub 7% globalnego obrotu³⁰.

11.2 Wdrożenie AI Act w Polsce

Stan na czerwiec 2025: Polska nie ma dedykowanej krajowej ustawy regulującej AI. Październik 2024: Ministerstwo Cyfryzacji otworzyło konsultacje publiczne projektu ustawy o systemach AI; luty 2025: druga wersja projektu; czerwiec 2025: zaktualizowany projekt ustanawiający Komisję Rozwoju i Bezpieczeństwa Sztucznej Inteligencji (KRiBSI) jako organ nadzorczy. Docelowo: ustawa miała zostać przyjęta do końca lipca 2025 r.³¹

Aktualizacja (kwiecień 2026): Rada Ministrów przyjęła projekt ustawy o systemach sztucznej inteligencji 31 marca 2026 r. i skierowała go do Sejmu — na dzień publikacji niniejszego raportu ustawa nie obowiązuje i wymaga prac sejmowych. KRiBSI została w projekcie usytuowana operacyjnie w Ministerstwie Cyfryzacji (nie jako niezależna agencja); szacowany 10-letni koszt funkcjonowania to ok. 278 mln PLN. Polska spóźniła się z wyznaczeniem organu nadzoru — wg AI Act powinien on działać od 2 sierpnia 2025 r. Analizy branżowe (PTI, Interface EU) wskazują, że stopniowe ograniczenie autonomii KRiBSI (przesunięcie kompetencji kadrowych do Dyrektora Generalnego MC) rodzi pytania o faktyczną niezależność organu.

11.3 Prawo autorskie a AI w Polsce

Podstawą jest Ustawa z 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych. Kluczowe zasady (stan: 2025):

- Twórcą może być wyłącznie człowiek — AI nie posiada podmiotowości prawnej
- Dzieło wyłącznie wygenerowane przez AI bez istotnego wkładu człowieka — nie podlega ochronie prawnoautorskiej (brak przesłanki „twórczości o indywidualnym charakterze”, art. 1 ust. 1)
- Twórczość wspomagana przez AI — jeśli człowiek wniósł twórczy wkład (dobór promptów, selekcja, montaż, reżyseria procesu), dzieło może być chronione
- Brak orzecznictwa polskiego — sądy nie wypowiedziały się jeszcze wiążąco
- Nowelizacja sierpień 2024 — implementacja dyrektywy DSM (2019/790), wprowadzono przepisy

o TDM oraz prawo do wynagrodzenia za eksploatację w internecie (art. 70 ust. 2¹ pkt 5); podpisana przez Prezydenta 14 VIII 2024 r.

- TDM opt-out — dla celów komercyjnych dozwolone, o ile uprawniony nie dokonał zastrzeżenia

11.4 Ochrona głosu i wizerunku — deepfake

Polskie	przepisów	dedykowa	deepfake'o	oferuje	jednak	kilka
prawo nie		nych	m,			
zawiera						

mechanizmów ochrony:

Podstawa prawna	Zakres ochrony
Art. 23–24 KC	Dobra osobiste (wizerunek, godność, dobre imię)
Art. 81 ustawy o pr. aut.	Zakaz rozpowszechniania wizerunku bez zgody
Art. 190a § 2 KK	Kradzież tożsamości — penalizuje deepfake reklamowy i podszywanie się
Art. 191a KK	Utrwalanie/rozpowszechnianie wizerunku nagiej osoby bez zgody
Art. 212–216 KK	Zniesławienie i znieważenie
RODO (Art. 6, 17)	Podstawa prawna przetwarzania; prawo do usunięcia danych

Sąd Najwyższy w wyroku II CSK 207/07 zakwalifikował głos jako element wizerunku. Wyrok SA w Warszawie (VI ACa 323/16, 9 VI 2017): fotomontaż zniekształcający wizerunek narusza dobra osobiste — deepfake stanowi technicznie zaawansowaną formę tego zjawiska. Kluczowa luka: w polskim prawie syntetyczny głos (voice cloning) nie jest wprost uregulowany, choć możliwa jest ochrona na zasadach ogólnych dóbr osobistych³².

Aktywność UODO 2025–2026: 27 stycznia 2026 r. Prezes UODO Mirosław Wróblewski skierował do Premiera RP pismo wzywające do działań legislacyjnych w sprawie deepfake'ów, powołując się na wyrok TSUE C-492/23 (Russmedia Digital). UODO potwierdził, że głos i wizerunek stanowią dane osobowe chronione RODO. We wrześniu 2025 r. Prezes UODO skierował analogiczne wystąpienie do Ministra Cyfryzacji. W 2025 r. UODO odnotował 12 986 skarg związanych z AI (wzrost o 61% r/r), a liczba zawiadomień do prokuratury wzrosła z 1 (2024) do 7 (2025). Stanowisko UODO: „Polskie prawo nie radzi sobie z deepfake'ami”. Precedensowy przypadek deepfake'u uczennicy (umorzony przez prokuraturę) obnażył luki w prawie karnym i wywołał interwencję publiczną UODO.

11.5 Koalicja „Mój głos. Moja własność”

ZASP, ZZTD i ZZAP zawiązały koalicję na rzecz ochrony głosu i wizerunku aktorów. Postulaty: obowiązek zgody na wykorzystanie głosu przez AI, transparentność źródeł danych treningowych, oznaczanie produkcji z AI, prawo do usunięcia danych głosowych. Jan Tomaszewicz (Prezes Zarządu Głównego ZASP): „Potrzebne są jasne regulacje, które zagwarantują twórcom prawo do decydowania o wykorzystaniu ich głosu, adekwatne wynagrodzenie oraz skuteczną ochronę przed bezprawnym kopiowaniem.”³³

Aktualizacja (27 kwietnia 2026): ZZAP (Związek Zawodowy Aktorów Polskich) wraz z ZASP i ZZTD formalnie powołał Koalicję Organizacji Twórców i Artystów Wykonawców na rzecz ochrony przed nieuprawnionym wykorzystaniem AI. Postulaty Koalicji wprost wzorują się na umowie SAG-AFTRA: rokowania zbiorowe, świadoma zgoda artysty, zakaz trenowania modeli AI na pracach bez zezwolenia, ochrona głosu i wizerunku po śmierci. Kontekst europejski: niemiecka

umowa zbiorowa BFFS (luty 2025, obowiązuje od 1 marca 2025) zawiera klauzule analogiczne do SAG-AFTRA — zgodę na cyfrową replikę, odrębne wynagrodzenie za użycie repliki, zakaz wykorzystania post mortem bez zgody (w modelu opt-in, podobnie jak Niemcy; w USA model opt-out), półroczne przeglądy. Umowa SAG-AFTRA wygasa z końcem czerwca 2026 r. — trwają re negocjacje, których wynik wpłynie na europejski standard.

11.6 Konferencja MKiDN „AI a prawo autorskie” (kwiecień 2025)

EC1 Łódź, 24–25 kwietnia 2025 r., konferencja „Wpływ Sztucznej Inteligencji (AI) na prawo autorskie oraz sektory medialny i kreatywny”. Otwarcie: Ministra kultury Hanna Wróblewska — „konieczność prowadzenia szerokiej debaty publicznej dotyczącej roli sztucznej inteligencji w życiu społecznym i kulturze”. Emmanuelle du Chalard (Komisja Europejska): „Uważam, że systemy AI nie wymagają ochrony prawnoautorskiej — ale ludzcy twórcy wciąż jej potrzebują”.

Źródła

<https://www.benchmark.pl/aktualnosci/ai-act-w-polsce.html>

<https://www.currenda.pl/prawa-autorskie-w-odniesieniu-do-utworow-tworzonych-przez-sztuczna-inteligencje-ai/>; Kancelaria Skarbiec, „Deepfake”: <https://kancelaria-skarbiec.pl/deepfake/>

12. Dobre praktyki i prognozy na 2026

12.1 Dobre praktyki dla polskich producentów

- Oznaczanie treści AI — oznaczać każdą produkcję z istotnym udziałem AI. W praktyce branżowej warto wdrażać ten standard już teraz, niezależnie od etapowego kalendarza AI Act; obowiązki transparentności z Art. 50 wchodzą w zastosowanie 2 sierpnia 2026 r. Prosty napis końcowy + metadane.
 - Umowy z aktorami — każde skanowanie wizerunku lub klonowanie głosu wymaga pisemnej zgody z określeniem zakresu i czasu trwania (analogia do uregulowań SAG-AFTRA z USA).
 - Opt-out TDM — producenci, reżyserzy i scenarzyści powinni zastrzec swoje dzieła przed TDM przez organizacje zbiorowego zarządzania (ZAIKS, SFP-ZAPA) lub bezpośrednio (format czytelny maszynowo).
 - AI Literacy — od 2 VIII 2025 r. obowiązek zapewnienia kompetencji AI dla pracowników korzystających z systemów AI (Art. 4 AI Act). Dotyczy firm produkcyjnych — szkolenia obowiązkowe.
 - Dokumentacja twórczego wkładu człowieka — dla ochrony praw autorskich do dzieł wspieranych
- AI należy dokumentować etapy twórczej ingerencji (briefy, prompty, decyzje, wybory, montaż).
- Narzędzia z licencjonowanymi danymi — przy projektach komercyjnych preferować narzędzia z gwarancją legalnych danych treningowych (Adobe Firefly, ElevenLabs Studio).
 - Fundusze i dotacje — śledzić konkursy PISF (PO „Rozwiązania i inicjatywy technologiczne”, „Filmy nowatorskie”) oraz inicjatywy „One Movie Project AI”.
 - Edukacja — kurs Future Filmmaking Lab (AMA), darmowy kurs Nagłowskiego (FilmSpringOpen), warsztaty vnLab.

Wzorcowe klauzule AI w umowach produkcyjnych: na rynku polskim brakuje publicznie dostępnych wzorców. KIPA w ramach „Sprawnej Produkcji 2026” (dofinansowanie PISF) zaplanowała 27 maja 2026 r. szkolenie obejmujące nowe pola eksploatacji, klauzule AI i digitalizację wizerunków — co potwierdza, że branża sama identyfikuje tę lukę. Praktyka anglosaska (po umowie SAG-AFTRA) wyodrębnia dziewięć kategorii klauzul: (1) zgoda na wizerunek/głos, (2) cyfrowa replika / syntetyczny performer, (3) licencja na dane treningowe, (4) ujawnienie i akceptacja narzędzi AI, (5) prowadzenie logu promptów, (6) atrybucja autorska AI, (7) zwrot praw i wypowiedzenie, (8) gwarancje i zabezpieczenia, (9) klauzule dystrybucyjne dotyczące AI. Dokumentowanie promptów (prompt logging) staje się w Hollywood standardem dowodzenia twórczego wkładu człowieka — w Polsce praktyka ta nie jest jeszcze

ustandaryzowana.

12.2 Prognozy na 2026

Na podstawie zebranych danych formułujemy następujące prognozy na 2026 rok:

- 2–3 nowe polskie produkcje 100% AI wejdą do kanału streamingowego — WOW! Show ogłosił „Project Mirage” (psychologiczny thriller z A. Cieślak i P. Małaczyńskim); spodziewane są podobne ruchy konkurencji niszowej.

- Generatywne wideo stanie się standardem postprodukcji w polskich serialach mainstreamowych

— w ślad za „Gliną. Nowy rozdział” platformy SVoD (Netflix, Max, Disney+) będą zlecały krajowym studiom (NoLabel, Platige, ORKA, Juice) integrację AI w pipeline VFX.

- Pierwsze polskie spory sądowe o prawa autorskie do dzieł AI — najprawdopodobniej z udziałem

ZAiKS jako reprezentanta uprawnionych. Polskie sądy będą musiały po raz pierwszy zająć stanowisko ws. statusu utworów współtworzonych z AI.

- Pełna zgodność z AI Act dla systemów wysokiego ryzyka — od 2 sierpnia 2026 r. Branża filmowa

będzie musiała udokumentować zgodność narzędzi deepfake i syntetyzacji głosu.

- Publikacja raportu PISF + Deloitte o AI w kinematografii — oczekiwana w I/II półroczu 2026; wpłynie na kierunki polityki dotacyjnej PISF i edukacji branżowej.

- Konsolidacja środowiska twórców AI — drugi rocznik One Movie Project AI 25/26 (debiut 2026),

kolejne edycje AI Digital Creators Forum (Wrocław), pierwsza polska Akademia AI Filmowej (potencjalny startup).

- Rosnąca presja regulacyjna na transparentność — system rekompensat dla scenarzystów i aktorów za użycie ich dzieł do trenowania AI; rosnący nacisk na obowiązek oznaczania.

- Wzrost liczby polskich filmów AI na festiwalach międzynarodowych — po sukcesach Marcina Rossy (Wenecja Top 50), Rafała Kijasa (SIAFF Grand Prize, Cannes 2026), Matt Szymanowskiego (TEDx, MIT) — Polska staje się ważnym ośrodkiem AI Cinema w Europie Środkowej.

Krakowski Festiwal Filmowy jako platforma dla AI cinema (2026): 66. KFF (31 maja – 7 czerwca 2026 r. w kinach, 5–19 czerwca 2026 r. online na KFF VOD) zostanie otwarty filmem Syntetyczna szczerść (Synthetic Sincerity) Marca Isaacsza — dokumentem łączącym techniki dokumentalne z fikcją i AI, badającym pytania o autentyczność obrazu w dobie generatywnej AI. Dwa projekty One Movie Project AI 25/26 (program AMA Film Center wsparty PISF) — Nie zmieniaj tematu Huberta Patynowskiego oraz Przejście graniczne Agnieszki Chmury — będą miały premiery na 59. KFF w Konkursie Polskim. To precedens: pierwsze PISF-finansowane filmy AI w głównym konkursie KFF. Kontekst międzynarodowy (kwiecień 2026): Cannes Film Festival 9 kwietnia 2026 r. ogłosił zakaz filmów z generatywną AI jako wiodącą siłą twórczą w Konkursie Oficjalnym (Palme d'Or).

Równolegle WAIFF Cannes 2026 (21–22 kwietnia, Palais des Festivals) — z polskim finalistą Rafałem Kijasem — pokazuje rosnącą instytucjonalizację AI cinema poza głównym konkursem.

12.3 Główne ryzyka

- Demokratyzacja kosztem różnorodności — narzędzia AI faworyzują wzorce statystycznie częste (creative flattening); polska kinematografia może tracić specyfikę gatunkową na rzecz globalnych konwencji.
- Erozja przychodów twórców — prognozowane 12 mld EUR strat w sektorze AV UE do 2028 r. dotknie również polskich scenarzystów (–15–20%), tłumaczy/dubbingu (–56%).
- Brak orzecznictwa polskiego — niepewność prawna wokół statusu utworów AI utrzyma się przynajmniej do pierwszych wyroków; producenci i scenarzyści muszą zabezpieczać się umownie.
- Wojna informacyjna i deepfake — szczególnie w roku wyborczym/po-wyborczym ryzyko nadużyć technologii deepfake z udziałem aktorów i postaci publicznych. Branża powinna aktywnie współpracować z administracją (MKiDN, MSWiA) ws. standardów.

13. Bibliografia

1. GUS, „Kinematografia w 2024 r.” (12.05.2025):
1. Wewnętrzny zespół ds. AI — powołany wiosną 2023 r. lub wcześniej. Cel: monitorowanie narzędzi
2. AMA Film Center, „One Movie Project AI 25/26”: <https://amafilmcenter.pl/onemovieproject/>
2. Konkurs „Rozwiązania i inicjatywy technologiczne” w ramach Priorytetu VI PO „Upowszechnianie
3. GUS, „Kinematografia w 2025 r.” (24.04.2026):
3. Raport PISF + Deloitte „AI w kinematografii” — ogłoszony na Festiwalu Filmów Fabularnych w Gdyni
4. Boxoffice-bozg.pl, podsumowanie 2024:
4. „One Movie Project AI 25/26” — uruchomiony 10 listopada 2025 r. wspólnie z Fundacją Multi Art /
5. Deloitte TMT Predictions 2025:
<https://www.deloitte.com/us/en/insights/industry/technology/technology-media-and-telecom-predict>
6. Homodigital, „AI zmienia polską branżę filmową” (czerwiec 2024):
<https://homodigital.pl/ai-zmienia-polska-branze-filmowa/>
7. PISF, „Szanse, wyzwania i zagrożenia AI dla przemysłu filmowego”:
8. AMA Film Center, „One Movie Project AI 25/26”: <https://amafilmcenter.pl/onemovieproject/>
9. Deloitte Polska, „Trust in Generative AI. Polska Perspektywa 2024”:
10. Deloitte, „Zwrot z inwestycji w AI. Polska perspektywa”:
<https://www.deloitte.com/pl/pl/services/consulting/services/artificial-intellig>
11. ZAiKS, „TDM, prawo autorskie i AI”:
<https://akademia.zaiks.org.pl/wiedza/tdm-prawo-autorskie-i-ai---co-oznacza-decyzja-zaiks-u>
12. ZAiKS, „Opt-out” (maj 2025): <https://zaiks.org.pl/artykuly/2025/maj/opt-out>
13. Filmowcy.art, „AI nie zastąpi talentów!” (17.03.2025):
<https://filmowcy.art/ai-nie-zastapi-talentow-wspolny-apel-branzy-filmowej/>
14. Facebook GSP, list do MKiDN (21.01.2025):
<https://www.facebook.com/GildiaScenarzystow/posts/1084031103523301/>
15. LinkedIn Maciej Żemojcin, luty 2026:
16. Facebook ORKA, kampania Biedronki: <https://www.facebook.com/orkafilm/posts/1324890489646866/>;
LBBOnline, Platige Film
17. Notes from Poland, „Warsaw Dream” (lipiec 2024):
18. Tandfonline, Largo.ai case study (luty 2026):
<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/25741136.2026.2633391>
19. Forum Kreatywności, profil Marka Mardosewicz: <https://forumkreatywnosci.pl/marek-mardosewicz/>
20. Platige Image, news 2025: <https://platige.com/>; LBBOnline:
<https://lbbonline.com/news/platige-image-launches-platige-film-project>
21. Instagram @orka_film: https://www.instagram.com/orka_film/
22. InnPoland, „Polskie seriale już zawierają AI”:

23. SkyShowtime Corporate:
24. Press.pl (14.11.2025):
25. Kultura.Gazeta.pl (14.11.2025):
26. Warsaw SerialCon (panel WOW! Show):
https://warsawserialcon.pl/en/industry_2025/wow-show-a-new-player-on-the-market-port
27. WP Film, „Polski twórca mistrzem AI” (XII/2025):
28. filmschool.lodz.pl, „Stworzymy Laboratorium Narracji Wizualnych”:
29. EC1 Łódź, konferencja MKiDN:
30. Komisja Europejska / EU AI Act Service Desk, AI Act timeline:
<https://ai-act-service-desk.ec.europa.eu/en/ai-act/timeline/timeline-implementation-eu-ai-act>;
Article 50: <https://artificialintelligenceact.eu/article/50/>; benchmark.pl:
31. Dudkowiak & Putyra, „AI Law in Poland 2025”: <https://www.dudkowiak.com/ai-law/>
32. Currenda, „Prawa autorskie a AI”:
33. OESG, „AI z zasadami”: <https://oesg.pl/ai-z-zasadami-walka-tworcow-o-prawa-autorskie/>