

1: *[Człowiek: Mój opis wybrzeża Hiszpanii tak jak je pamiętam z podróży i tak „jak gdybym miał napisać opis do jakiegoś folderu turystycznego”]*

Północne wybrzeże Hiszpanii to przepiękny region. W przeciwieństwie do pustynnej części centralnej Półwyspu Iberyjskiego bujna zieleń splywa tutaj ze stoków wzgórz a łagodny morski klimat jest wprost stworzony, by spędzić tu wakacje. Skaliste wybrzeże z licznymi urokliwymi zatoczkami nie ma sobie równych – niezależnie od tego, czy chcesz spędzić kilka godzin leżąc na plaży w niewielkiej zatoczce i wsłuchując się w huk fal rozbijających się o klify, czy też może udać się na trekking w majestatyczne góry Picos de Europa – które od piętnastego wieku witają wracających do domów hiszpańskich żeglarzy. Wybrzeże oferuje jednak nie tylko atrakcje krajobrazu – ale również, a może nawet przede wszystkim wspaniałe zabytki, gościnnych mieszkańców i wspaniałą bazę noclegową powiązaną z najstynniejszym szlakiem pielgrzymkowym: Camino De Santiago

2: *[Człowiek: Moja twórczość – opis miejscowości do kampanii RPG]*

Marklohe to niewielka wieś, sporo mniejsza od znanego Wam Dunsen – ma może z czterdzieści dymów. Właściwie możnaby stwierdzić, że to zadupie świata, gdyby nie to, że na północy czai się jeszcze mniejsze i biedniejsze Dorfmark. Droga odbija tutaj łukiem w prawo porzucając wesóło szumiącą Dunsenkę a sama wieś, przycupnięta poniżej łagodnego wzgórza to w zasadzie jedynie dwa rzędy domów ułożone po dwóch stronach drogi. Teren jest jednak łatwy do obrony a wieś – podobnie jak większość wsi w tym rejonie Imperium otoczona jest przez palisadę w którą wbudowana jest dość wysoka strażnica. Ludzie w Marklohe zajmują się głównie rolnictwem (na własne potrzeby) i wyrębem lasu. Drewno z Marklohe jest jednak wysoko cenione i poszukiwane – bowiem w sąsiedztwie wsi znajduje się Krzywy Las w którym drzewa tworzą fantastyczne kształty służąc nie tylko jako zwykły budulec – ale też (a może przede wszystkim) do celów ozdobnych i rytualnych.

3: *[CGPT: „Przygotuj krótki akapit opisujący Kraków” / „Tekst jest nieco zbyt suchy. Wspomnij o kilku mniej znanych atrakcjach miasta. Używaj krótkich i treściwych zdań, jak gdybyś pisał do grupy studenckiej którym reklamujesz miasto na potrzeby Erasmusa”]*

Kraków to miasto z historią, ale też z energią studencką. Oczywiście jest Rynek i Wawel, ale prawdziwy klimat odkrywa się trochę dalej od głównych tras. Warto zajrzeć na Zakrzówek – dawny kamieniołom zamieniony w turkusowe kąpielisko z pięknym widokiem. W Nowej Hucie można zobaczyć wyjątkową socrealistyczną architekturę i ogromne, zielone aleje. Kopiec Krakusa daje jedną z najlepszych panoram miasta, a przy okazji jest miejscem o bardzo starej historii. Jeśli lubisz dziwne i nieoczywiste miejsca, odwiedź też Muzeum Witrażu albo Ogród Doświadczeń im. Lema – naukę można tam dotknąć rękami. Kraków jest kompaktowy, pełen kawiarni i studenckich spotkań. Łatwo tu mieszkać, jeszcze łatwiej spędzać czas ze znajomymi.

4: [CGPT: „Przygotuj opis Firelink Shrine z Dark Souls - jak gdyby była to lokacja w grze RPG (gracze przybywają i rozglądają się - co widzą?)”]

Schodzicie w dół kamiennymi schodami i nagle przestrzeń otwiera się przed wami. Znajdujecie się w ruinach dawnego sanktuarium. Kamienne łuki są popękane, część ścian dawno się zawaliła, a przez szczeliny w murach wdziera się szare, przytłumione światło. Pośrodku niewielkiego dziedzińca płonie ognisko. Jego płomień jest spokojny, niemal nieruchomy, jakby nie poruszał go żaden wiatr. To jedyne miejsce w całej ruinie, które sprawia wrażenie bezpiecznego.

Wokół ogniska stoją zniszczone ławki i fragmenty kamiennych kolumn. Widać ślady dawnej świetności – resztki rzeźb, wyblakłe reliefy, kamienne płyty z zatartymi inskrypcjami. Ruina nie jest jednak całkiem opuszczona. W cieniu jednej z kolumn siedzi milczący wojownik w zbroi, oparty o tarczę. Nie wygląda na zaskoczonego waszym przybyciem.

5: [CGPT: „Wykonaj opis post-industrialnych atrakcji Manchesteru - z punktu widzenia zainteresowanego inżyniera (w pierwszej osobie)”]

Kiedy spaceruję po Manchesterze, najciekawsze rzeczy znajduję nie w typowych atrakcjach turystycznych, ale w pozostałościach po epoce przemysłowej. To miasto jest w pewnym sensie ogromnym muzeum inżynierii pod gołym niebem. Wystarczy przejść się wzdłuż starych kanałów transportowych, aby zobaczyć, jak zaprojektowano logistykę XIX-wiecznego przemysłu – system szluz, magazynów i ramp przładunkowych nadal pokazuje, jak przemyślana była ta infrastruktura.

Szczególnie lubię okolice dawnych przędzalni bawełny. Te budynki mają ogromne okna i bardzo regularny układ konstrukcyjny. Widać w nich czystą inżynierską logikę: maksymalne doświetlenie hali, powtarzalne moduły konstrukcyjne i solidne żeliwne kolumny. Dziś wiele z nich przerobiono na mieszkania albo biura, ale gdy patrzę na układ stropów i rytm okien, łatwo sobie wyobrazić setki maszyn pracujących tam półtora wieku temu.

6: [CGPT: „Wykonaj opis AGH jako lokacji w grze RPG - na potrzeby mistrza gry. Stosuj krótkie zdania i równoważniki zdań. MG w przyszłości rozbuduje ten opis dodając i improwizując ozdobniki i porównania. Gra ma się rozgrywać w naszych czasach, ale zawierać niepokojące elementy Cosmic Horror”]

Rozległy kampus w centrum miasta. Stare drzewa. Szerokie aleje. Pomiędzy nimi ciężkie, kamienne budynki z różnych epok. Modernizm. Socrealizm. Nowoczesne szkło i stal.

Główna brama od strony alei. Dwaj kamienni strażnicy na kolumnach. Czerwone mury budynku głównego. Wysokie schody. Długie korytarze. Tablice z nazwiskami dawnych profesorów.

W ciągu dnia tłum studentów. Plecaki. Laptopy. Rozmowy o projektach i egzaminach. Nocą cisza. Tylko światła w pojedynczych oknach laboratoriów.

W podziemiach stare instalacje. Tunele techniczne. Rury, kable, zawory. Mapy infrastruktury nie zawsze się zgadzają. Niektóre przejścia zaznaczone na planach już nie istnieją. Albo nigdy nie powinny istnieć.

Biblioteka. Ciche piętra. Długie rzędy półek. Stare monografie techniczne. Zapach papieru i kurzu. W katalogach pojawiają się czasem tytuły, których nikt nie pamięta.

7: [CGPT: Przygotuj opis tatr dla turysty - jaki mógłby napisać Henryk Sienkiewicz]

Kto po raz pierwszy przybywa pod Tatry, temu zdaje się, jakby nagle stanął u bramy innego świata. Oto bowiem nad łagodnymi dolinami Podhala wznoszą się potężne ściany skał, szare i poszarpane, a ponad nimi, niczym strażnicy pradawnych czasów, piętrzą się turnie okryte mgłą i śniegiem.

Góry te nie są łagodne jak pagórki nizin. Mają w sobie coś dzikiego i surowego. Wąskie doliny kryją potoki o wodzie zimnej i przejrzystej jak kryształ. Wśród kosodrzewiny i hał pasą się owce, a nad nimi krążą orły, jakby pilnując odwiecznego porządku tych miejsc.

Kto wyruszy szlakiem ku Morskiemu Oku lub ku przelęczom prowadzącym wyżej, ten co krok spotyka nowe widowisko natury. Raz są to ściany granitu, raz zielone polany, na których wiatr kotysze trawy niczym fale na morzu. A gdy człowiek wreszcie stanie na grani i spojrzy w dal, ujrzy bezmiar górskich szczytów ciągnących się aż po horyzont.

8: [Człowiek: fragment książki „Ziemskie Wędrówki” Elżbiety Koniecznej (2021), tutaj akurat cytaty z Jacka Rajchla]

Nasza podgrupa terenowa założyła bazę w dalszej dolinie i była potrzeba, żeby do niej iść z jakąś informacją. Wziąłem strzelbę, plecak, poszedłem sam. To nie było daleko. Pół dnia drogi. W takiej sytuacji człowiek zamienia się w westmana albo tropiciela śladów na Dzikim Zachodzie. Oczy wokół głowy, każdy szelest budzi niepokój. Doszedłem do wylotu

tej doliny. W przeciwieństwie do wielu innych dolin Spitsbergenu, które wychodzą wprost w morze, a w środku są wypełnione lodowcem, w tej dolinie lodowiec nie dochodził do morza, tylko kończył się w pewnej odległości od brzegu. Szedłem, szedłem coraz dalej... I nie było ich śladu. Trafiłem na pardwy, które się tam gnieźdzą.

9: *[Człowiek: wprowadzenie do książki „Kopalnie węgla kamiennego w Polsce”, Adam Frużyński, 2012]*

Od ponad dwóch stuleci jednym z najbardziej charakterystycznych elementów krajobrazu zagłębi górniczych znajdujących się w Polsce są kopalnie węgla kamiennego. Początkowo niewielkie, w miarę wzrostu popytu na węgiel stawały się coraz większymi przedsiębiorstwami wydobywającymi miliony ton węgla i zatrudniającymi tysiące robotników. Obok nich powstawały kolonie robotnicze, w których mieszkania otrzymywali górnicy z rodzinami. W najbliższym sąsiedztwie kopalni zostały ulokowane koksownie, huty, elektrownie, zakłady chemiczne, fabryki maszyn i urzędzeń. W ten sposób górnictwo zmieniło historię obszarów, w których występował węgiel. Przekształciło je w zagłębia przemysłowe, w których krajobrazie dominowały wieże kopalni, wielkie piece czy dymiące kominy hut i elektrowni. Ponieważ kopalnie istniały przez wiele dziesięcioleci, mieszkającym w ich pobliżu ludziom wydawało się, że tak będzie zawsze.

10: *[CGPT: „Napisz akapit o wybrzeżu Bałtyku. Autor jest zafascynowany pięknem krajobrazu i słuchowcem - skupia się na generowanych przez krajobraz dźwiękach. W drugiej części kilka sugestii, które mogą wskazywać na bardzo proekologiczny charakter dalszego tekstu”]*

Wybrzeże Bałtyku najpierw dociera do mnie dźwiękiem. Zanim zobaczę morze, słyszę jego rytm. Głuchy pomruk fal uderzających o brzeg. Szum wiatru w wysokich trawach wydm. Skrzypienie suchych gałęzi sosen, które pochylają się nad piaskiem. Gdzieś wyżej krzyk mewy, przeciągły i ostry, jakby przecinał powietrze nad wodą. Nawet sam piasek ma swój głos – cichy, chropowaty szelest pod stopami. Wszystko to układa się w spokojną, powtarzalną melodię, jakby morze oddychało powoli i równomiernie.

Trudno nie pomyśleć, że taki krajobraz zasługuje na ciszę i szacunek. Że wydmy powinny pozostać miejscem wiatru i ptaków, a nie silników i betonu. Że lasy nadmorskie najlepiej brzmią wtedy, gdy słysząc w nich tylko fale i skrzydła mew. I że naszym zadaniem jest raczej słuchać tego miejsca, niż próbować je zagłuszyć.