

# Katarzyna Anosowicz

ur. 1985, Warszawa/Berlin



**Jestem projektantką usług, badaczką i strateżką innowacji, działającą na przecięciu dyskursów akademickiego, artystycznego i biznesowego. Łączę psychologię, spekulatywny design i performatykę dla wytwarzania nowych narracji i eksploracji alternatywnych rzeczywistości, które kwestionują status quo i otwierają przestrzeń dla wykluczonych głosów.**

Ukończyłam psychologię na SWPS we Wrocławiu (2012) oraz studia podyplomowe z Service Design na SWPS (2017) w Warszawie. Obecnie pracuję nad pracą magisterską z teatrologii na **Akademii Teatralnej w Warszawie**, koncentrując się na performatywności i krytycznej analizie dyskursu technologii.

W 2015 roku założyłam dział Customer Experience w TVN Warner Bros Discovery, gdzie wdrożyłam platformę badawczą Player Labs i przeprowadziłam ponad 100 projektów badawczych z udziałem ponad 50 tysięcy użytkowników.

Od listopada 2024 wykładam na studiach podyplomowych Uniwersytetu SWPS na kierunkach "Kreatywność Przyszłości" oraz "Human-Machine Interaction". Moje kursy to:

1. **"AI Design Thinking & User-Centered AI Design"** – projektowanie usług opartych na AI w ujęciu spekulatywnym i krytycznym.
2. **"Design Fiction & Futures Thinking"** – rozwijanie radykalnej wyobraźni, projektowanie zrównoważonych ekosystemów.
3. **"Krytyczna Analiza Dyskursu Technologii"** – eksploracja polityczności technologii i jej wpływu na społeczeństwo i środowisko.

Poprzez warsztaty takie jak **"Wet Wet Wet Fluid"** i **"EmoLab"**, realizowane w MOME w Budapeszcie, badałam biopolitykę emocji i więcej-niż-ludzkie współ-stwarzanie się oparte na ralacyjności wodosfery.

## "EmoLab: Spekulatywne Badanie Biopolityki Emocji w Świecie Kapitalistycznym"

*Realizacja: maj 2024, Konferencja Cumulus "P/References of Design", MOME Budapest Moholy-Nagy University of Art and Design. Warsztaty w grupie 25 osób.*

### 1. Wprowadzenie do EmoLab

Podczas konferencji Cumulus "P/References of Design" w maju 2024 w Akademi Sztuki w MOME Budapest prowadziłam warsztat "EmoLab: A Speculative Design Approach to Emotional Biopolitics in a Capitalist World with Performative Techniques". W 180-minutowych zajęciach wzięło udział 25 uczestników, zainteresowanych eksploracją nowych perspektyw w designie.

### 2. Komerccjalizacja Emocji jako Tokenów

"EmoLab" to warsztat oparty na metodach spekulatywnego designu, futures thinking, design fiction i performatyki, podczas którego uczestnicy tworzyli i badali alternatywne rzeczywistości oparte na komercjalizacji emocji. Emocje były traktowane jako tokeny – stawały się towarami, walutami i usługami – co pozwoliło na krytyczne spojrzenie na ich rolę w kapitalistycznym świecie.

### 3. Emocjonalne Krajobrazy Antropocenu

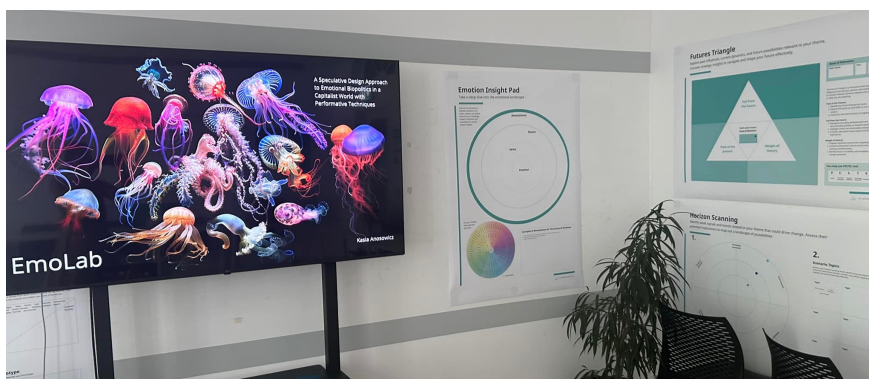
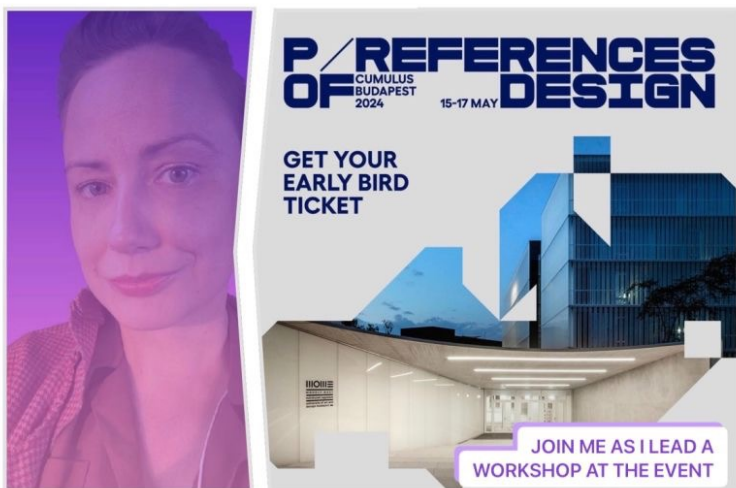
Wspólnie analizowaliśmy, jakie emocjonalne krajobrazy wytwarza antropocen. Poprzez performatywne techniki poszukiwaliśmy map prowadzących do wyjścia z obecnych struktur emocjonalnych, zastanawiając się nad możliwościami transformacji w kierunku bardziej zrównoważonych modeli.

### 4. Wytwarzanie Nowych Rzeczywistości

Warsztat umożliwił uczestnikom wytwarzanie i doświadczenie alternatywnych rzeczywistości emocjonalnych. Integrując metody z obszaru designu, sztuki performatywnej i krytycznej teorii, "EmoLab" stał się platformą do refleksji nad przyszłością biopolityki emocji i sposobami jej przekształcania.

## "EmoLab: Spekulatywne Badanie Biopolityki Emocji w Świecie Kapitalistycznym"

Realizacja: maj 2024, Konferencja Cumulus "P/References of Design", MOME Budapest Moholy-Nagy University of Art and Design. Warsztaty w grupie 25 osób.



# "Czy oddałbyś swoje dane pośmiertnie?": Spekulatywne Badanie Cyfrowej Tożsamości po Śmierci

*Realizacja: kwiecień 2024, Service Design Jam, Berlin, SPICED Academy. Warsztaty w grupie 50 osób.*

## 1. Wprowadzenie do Projektu

Podczas Service Design Jam Berlin w maju 2024 roku, zorganizowanego przez SPICED Academy, uczestniczyłam w intensywnych, 48-godzinnych warsztatach dla 50 osób. Podzieleni na kilka grup, skupialiśmy się na temacie człowieka i technologii przyszłości: transhumanizmu. W moim zespole, wraz z innymi członkami, autorsko opracowaliśmy i przetestowaliśmy projekt dotyczący cyfrowej tożsamości po śmierci.

## 2. Problem Cyfrowej Nieśmiertelności w Kontekście Transhumanizmu

Nasz projekt poruszał kwestie pozostawiania cyfrowych śladów po śmierci i możliwości ich wykorzystania w erze transhumanizmu. Zastanawialiśmy się nad etycznymi implikacjami tworzenia cyfrowych awatarów zmarłych osób, zarządzania danymi pośmiertnymi oraz prawem do cyfrowej tożsamości w przyszłości, gdzie granice między człowiekiem a technologią są coraz bardziej zatarte.

## 3. Autorskie Projektowanie i Prototypowanie Usługi

W ramach warsztatu zaprojektowaliśmy prototyp usługi "**Cyfrowe Biuro Tożsamości Po Życiu**". Usługa ta umożliwia każdemu:

- Wydanie **Cyfrowej Karty Tożsamości Danych**.
- Zarządzanie zgodami na wykorzystanie danych po śmierci w celach naukowych, zdrowotnych lub komercyjnych.
- Decydowanie o tworzeniu cyfrowych reprezentacji i awatarów.
- Kontrolę nad obecnością w mediach społecznościowych po śmierci.
- Określenie praw dostępu do cyfrowych usług i kont.
- Tworzenie **czarnych list** podmiotów wykluczonych z dostępu do danych.

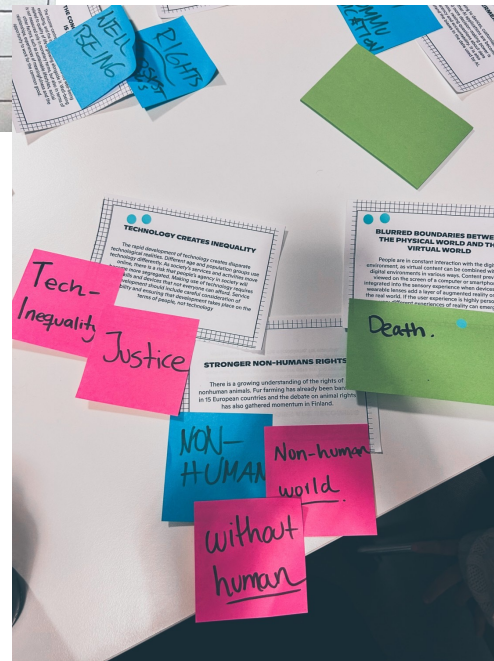
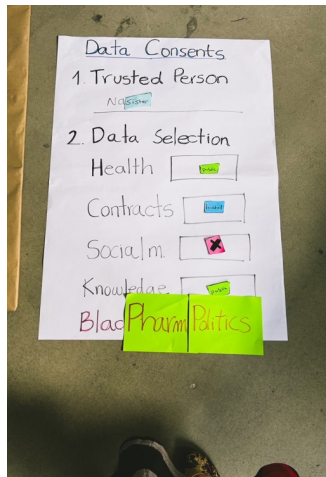
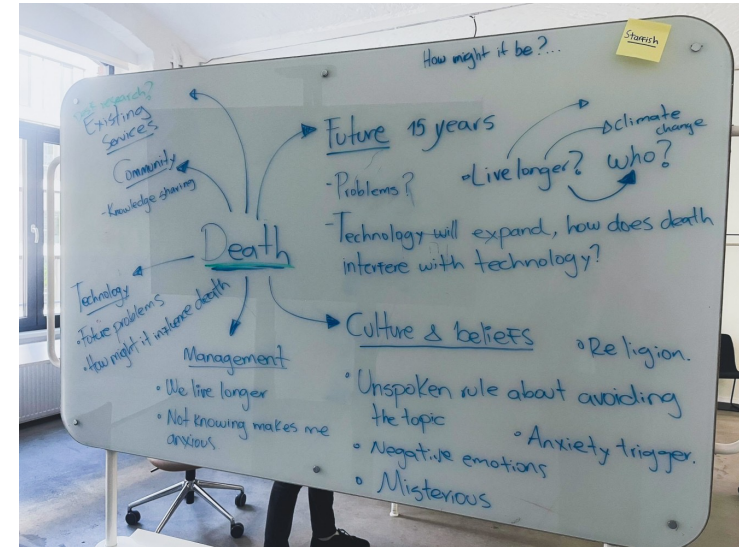
Nasz zespół przeprowadził badania, stworzył koncepcję i opracował prototyp tej usługi, uwzględniając perspektywy etyczne, technologiczne i społeczne.

## 4. Refleksja i Wpływ

Warsztat zakończył się prezentacją naszego prototypu przed pozostałymi uczestnikami i organizatorami. Poprzez intensywną pracę zespołową i zastosowanie metodyk projektowania spekulatywnego, udało nam się stworzyć rozwiązanie, które uwrażliwia na potrzebę świadomego zarządzania danymi w kontekście transhumanizmu. Projekt spotkał się z pozytywnym odbiorem i podkreślił znaczenie rozpoczęcia społecznej dyskusji na ten temat.

# "Czy oddałbyś swoje dane pośmiertnie?": Spekulatywne Badanie Cyfrowej Tożsamości po Śmierci

Realizacja: kwiecień 2024, Service Design Jam, Berlin, SPICED Academy. Warsztaty w grupie 50 osób.



## "TELE/WIZJE PRZYSZŁOŚCI: Spekulatywne Projektowanie Przyszłości Telewizji"

*Realizacja: listopad 2023, Digital Days w TVN Warner Bros. Discovery, Warszawa. Trzydniowe autorskie warsztaty. Warsztaty w grupie 24 osób*

### 1. Warsztaty w metodykach Spekulatywnego Designu i Futures Thinking

Wykorzystując metodyki spekulatywnego designu, takie jak Futures Thinking i Design Fiction, przez kilka dni zastanawialiśmy się nad rolami, odpowiedzialnościami i technologiami, które mogą kształtować nowoczesną telewizję. Analizowaliśmy, jak media mogą nie tylko oferować immersyjne doświadczenia, ale także odpowiadać na globalne wyzwania, krytycznie przyglądając się potencjalnym skutkom technologii i alternatywnym światom.

### 2. Tworzenie Awangardowych Prototypów

Poprzez analizę sygnałów zmian i projekcję alternatywnych rzeczywistości, uczestnicy wcielili się w rolę projektantów artefaktów z pięciu awangardowych przyszłości. Stworzyli prototypy:

•**Reklamy TV:** *Co, gdyby reklama była wyświetlana prosto do Twojej głowy?* W tym projekcie problematyzowano bezpośrednią transmisję treści do umysłu odbiorcy, analizując wpływ takiej technologii na prywatność, wolną wolę i potencjalne manipulacje.

•**Reality Show:** *Co, gdyby reality show umożliwiło pełne zanurzenie w emocje uczestników?* Projekt badał granice empatii i etyki w mediach, zastanawiając się nad konsekwencjami technologii pozwalających na odczuwanie cudzych emocji w pełnym zakresie.

•**Programu TV / EPG:** *Co, gdyby telewizja wiedziała, co jest dla Ciebie najlepsze, nawet lepiej niż Ty?* Tutaj analizowano wpływ zaawansowanych algorytmów i sztucznej inteligencji na personalizację treści, problematyzując utratę autonomii i możliwość kształtowania preferencji widza.

•**Relacji Reporterskiej:** *Co, gdyby ludzie zamiast biernie oglądać newsy, mogli w nich uczestniczyć?* Ten prototyp eksplorował ideę interaktywnego dziennikarstwa, gdzie odbiorcy stają się aktywnymi uczestnikami wydarzeń, co rodzi pytania o obiektywizm, bezpieczeństwo i realność doświadczenia.

•**Prezentacji Ramówki Jesiennej:** *Co, gdyby telewizja była Twoim partnerem?* Projekt rozważał koncepcję mediów jako bliskiego towarzysza życia, problematyzując zacieranie granic między rzeczywistością a wirtualnością oraz wpływ na relacje międzyludzkie.

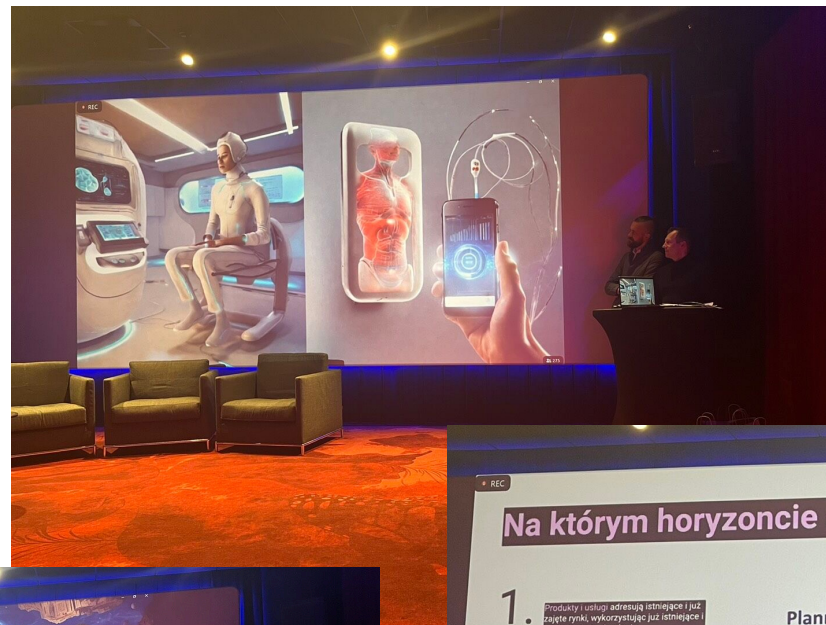
### 3. Prezentacja i Refleksja nad Przyszłością Mediów

Kulminacją warsztatów była prezentacja każdej grupy przed zarządem TVN Warner Bros. Discovery oraz pracownikami i współpracownikami, zarówno w sali kinowej, jak i online. Prezentacje opierały się na pytaniach "Co, gdyby...", które posłużyły jako katalizatory nowych wizji telewizji. Efekty pracy zespołów stały się podstawą do dalszej refleksji nad dyskursem i technologiami nowoczesnych mediów oraz ich potencjalnymi skutkami, a także nad możliwościami kreowania alternatywnych światów.

# "TELE/WIZJE PRZYSZŁOŚCI: Spekulatywne Projektowanie Przyszłości Telewizji"

Realizacja: listopad 2023, Digital Days w TVN Warner Bros. Discovery, Warszawa. Trzydniowe autorskie warsztaty. Warsztaty w grupie 24 osób

	REKLAMA TV	WHAT IF... <b>Co, gdyby Reklama była wyświetlana prosto do Twojej głowy?</b>
	REALITY SHOW	WHAT IF... <b>Co, gdyby Reality Show umożliwiło pełne zanurzenie w emocje uczestników?</b>
	TV GUIDE EPG	WHAT IF... <b>Co, gdyby Telewizja wiedziała, co jest dla Ciebie najlepsze, nawet lepiej niż Ty?</b>
	RELACJA REPORTERSKA	WHAT IF... <b>Co, gdyby ludzie zamiast biernie oglądać Newsy, mogli w nich uczestniczyć?</b>
	PREZENTACJA JESIENNEJ RAMÓWKI	WHAT IF... <b>Co, gdyby Telewizja była Twoim Partnerem?</b>



## Na którym horyzoncie skupiamy wzrok

Katarzyna Anosowicz

1. Produkty i usługi adresują istniejące i już zajęte rynki, wykorzystując już istniejące i sprawdzone technologie.
2. Innowacje, które adresują już istniejące rynki i opierają się na dostępnych technologiach, jednak firma nie była jeszcze aktywna na tym rynku i nie przetestowała jeszcze tej technologii dla siebie.
3. Nie istnieje jeszcze rynek dla tego typu innowacji, które często są przełomowe, ani nie ma jeszcze dojrzałej technologii.

### Planning for Multiple Time Horizons

Source: McKinsey & Company

Pockets of the Future embedded in the Present

Współczesny świat

## "Wet Wet Wet Fluid: Wspólna Podróż przez Narracje Ekosystemów Rzecznych"

*Realizacja: maj 2024, Konferencja Cumulus "P/References of Design", MOME Budapest Moholy-Nagy University of Art and Design. Warsztaty w grupie 10 osób*

### 1. Wprowadzenie do Wet Wet Wet Fluid

Podczas konferencji Cumulus "P/References of Design" w maju 2024 roku na MOME Budapest, poprowadziłam warsztat "**Wet Wet Wet Fluid: Wspólna Podróż przez Narracje Ekosystemów Rzecznych**". W 90-minutowych zajęciach wzięło udział 10 uczestników, zainteresowanych eksploracją ekosystemów rzecznych z perspektywy wykraczającej poza tradycyjne, antropocentryczne narracje.

### 2. Eksploracja Ekosystemów Rzecznych poprzez Interaktywną Grę

"Wet Wet Wet Fluid" to innowacyjna interaktywna gra, która ma na celu zgłębienie złożonej dynamiki ekosystemów rzecznych. Uczestnicy, zarówno indywidualnie, jak i w grupach, wcielali się w różnorodne elementy ekosystemu: żywe istoty jak woda, ryby, rośliny; elementy nieożywione jak kamienie; oraz abstrakcyjne koncepty jak zanieczyszczenie czy działania ochronne. Dzięki temu mogli doświadczyć ekosystemu z perspektywy więcej-niż-ludzkiej, co pozwoliło na głębsze zrozumienie unikalnych ról i interakcji poszczególnych aktantów.

### 3. Tworzenie Narracji i Budowanie Empatii Ekologicznej

Wykorzystując metodykę storytellingu wideo oraz zasady spekulatywnego designu, uczestnicy tworzyli i dzielili się narracjami wideo odzwierciedlającymi doświadczenia i reakcje różnych elementów ekosystemu. Poprzez interakcję z kartami zdarzeń i akcji, przedstawiającymi różne scenariusze ekologiczne, rozwijali wielowarstwową i połączoną sieć historii. Ta płynna forma gry, gdzie nowe narracje mogły być dodawane w dowolnym momencie, odzwierciedlała dynamiczny i współzależny charakter ekosystemów.

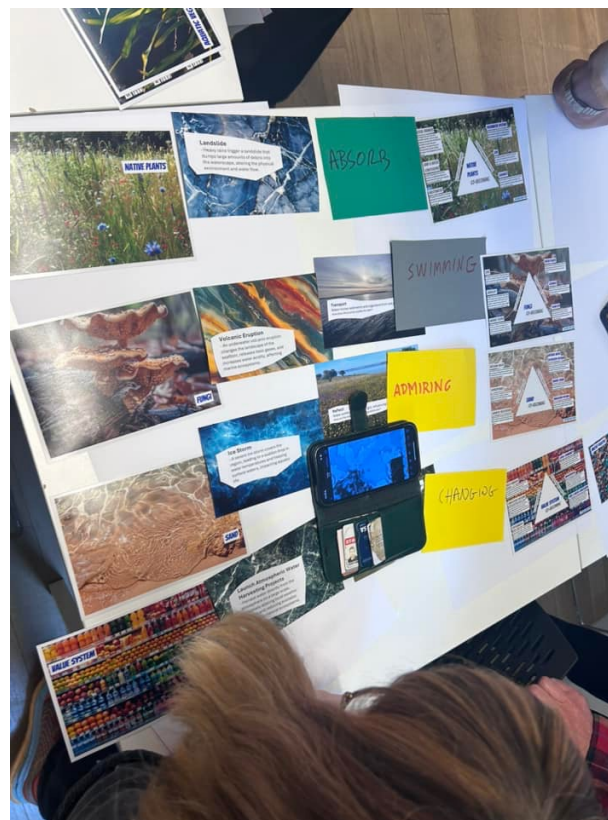
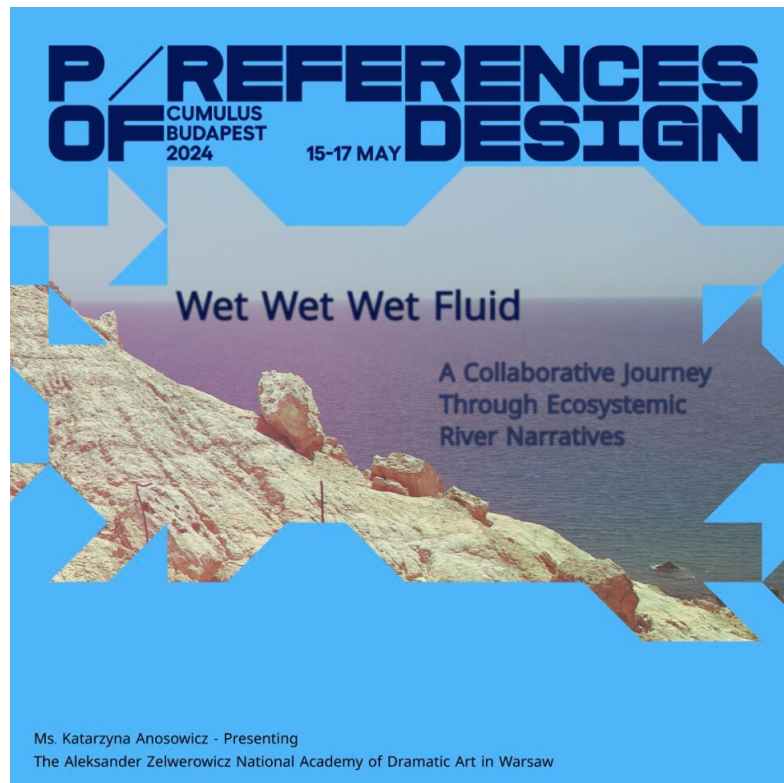
### 4. Wpływ i Refleksja nad Relacjami Ponadludzkimi

Warsztat zakończył się stworzeniem mozaiki narracji, ukazującej różnorodność i współzależność członków ekosystemu rzecznych. Uczestnicy, doświadczając ekosystemu przez pryzmat nieludzkich podmiotów, zyskali niwy wgląd w sieć relacji definiujących więcej-niż-ludzkie ekologie. Projekt zachęcił do przemyślenia roli człowieka w tych systemach oraz uwrażliwił na ekologiczne implikacje ludzkiej działalności. Efektem była kolektywna świadomość potrzeby bardziej inkluzywnego i odpowiedzialnego podejścia do środowiska.



## "Wet Wet Wet Fluid: Wspólna Podróż przez Narracje Ekosystemów Rzecznych"

Realizacja: maj 2024, Konferencja Cumulus "P/References of Design", MOME Budapest Moholy-Nagy University of Art and Design. Warsztaty w grupie 10 osób



## Obszar aktualnych zainteresowań artystycznych i motywacja do wzięcia udziału w naborze

### Katarzyna Anosowicz:

„Znajdując się w przełomowym momencie pomiędzy światem, który się rozpada, a nowymi rzeczywistościami, które mogą się wytworzyć, **dostrzegam potrzebę redefinicji roli artystów i technologii, w tym sztucznej inteligencji.** Nasz aktywne uczestnictwo w tym procesie oraz przemyślenie na nowo ról i narzędzi staje się centralnym pulsatorem zmiany. W nowym świecie rozbrojonego kapitalizmu, niekomercyjni artyści mogą przestać zajmować prekarne role, a nowoczesna technologia może przestać służyć maksymalizacji kapitału przez władzę - wiele zależy od naszej wyobraźni, narzędzi do jej angażowania i wspólnego oddziaływania.

Moje aktualne zainteresowania koncentrują się na **krytycznej analizie technologii** oraz **spekulacji na temat alternatywnych, bardziej egalitarnych przyszłości.** Interesuje mnie perspektywa nie tylko ludzka, ale także innych "użytkowników sieci", którzy dziś mogą nie mieć głosu - zarówno **bytów nieożywionych, jak i całych ekosystemów, takich jak rzeki.** Pragnę badać, jak wprowadzać tego rodzaju rozważania i projekty do dyskursu artystycznego, biznesowego i akademickiego. Chcę odkrywać, w jaki sposób możemy je performować, aby stały się ważnymi i donośnymi wypowiedziami, inspirującymi do radykalnych zmian na rzecz nowych, niezwykłych istot.

Moja motywacja do wzięcia udziału w tym naborze wynika z chęci aktywnego **współtworzenia tych nowych narracji i poszukiwania sposobów, by sztuka i technologia mogły współistnieć** w sposób sprzyjający inkluzywności i zrównoważonemu rozwojowi.”