

```
##### #
##### /
/ # / / /
/ / /
## ## ### /### ##### /## ### /### ### /### /## #####
## ## ### /#### /##### /### ### /#### ### /### /### #####
/### ## ## ### / ## / ### ## ### ## /### ##
/### ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ##
## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ##
### # / ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ##
#### / ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ##
##### / ### ### ## ##### / ### ## ## ## ## / ##
### ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ##
```

```
 /## ##### # ## /
# / ### ##### /# ##### / #
## ### /# / / ## ##### / ## ## #
## / / / ## # # ## ## #
## / / / ## # # /### ##### /## ### ### /### /### /###
/### ##### ## ## ## # /### ##### /## ### ### /### /### /###
/ ### /##### ## ## ## # /### ##### ## /### ### ### /### /
/ ### / ## ## ## # ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ##
## ## ## ## ## ## ## # ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ##
## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ##
## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ##
## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ##
## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ##
##### ## /### /
##### /##### # ##### ## ## ## ## /### ## ## ## ## /
##### ## /### ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## /
# /##### ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ##
## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ##
##### ## /##### /#
##### /### /
```

Hello world. Au commencement était la parole, comme la page **3** est à l'avant propos. Ensuite et dès la page **4**, il y a une box internet qui prend la forme d'un ange. En page **6** il y a un cimetière connecté aux réseaux sociaux. À partir de la page **9**, vous serez en mesure de découvrir une proposition formelle innovante pour un crucifix. Page **12**, s'établissent les fondations d'une chapelle aux rites technocratiques. En page **14** se trouve un recueil de données afin de prédire notre extinction, S'ensuit, page **16** l'ébauche d'une antenne-relais afin d'émettre des chants polyphoniques. Enfin, et pour finir, vous accéderez depuis la page **20** à un résumé de mon parcours professionnel composé selon la norme.

En vous souhaitant une agréable lecture
et un bon visionnage.

Pablo Hnatow

AVANT-PROPOS

Initié depuis 2015, *Internet of Nothings* est un corpus de projets qui questionne nos existences, physiques et numériques. Dans le contexte d'une extinction probable de l'espèce humaine et face au nombre croissant d'objets connectés, il imagine les narrations qui s'opèrent au moment même où certaines choses émergent et d'autres disparaissent. C'est à ce croisement civilisationnel que se rencontrent les rites funéraires, les religions, l'intelligence artificielle et les nouvelles technologies.

La mort comme dénominateur commun de l'humanité

8 milliards. Ce nombre, dont la représentation nous paraît difficile, définit pourtant la somme des êtres humains vivants sur Terre. Un jour, nous serons autant à disparaître. La mort, dont la représentation nous est pareillement difficile, convoque ainsi chaque individu dans un destin collectif. Elle nous définit. Comme le mot humanité qui vient du latin, du verbe *humare*, *in-humus*, mettre en terre, inhumer.

La religion comme promesse d'une vie éternelle

Avant de mourir soi, la mort s'exprime à travers les autres, avec les autres. De tout temps, nous nous sommes rassemblés pour inventer l'après-vie tant la proximité avec le défunt nous dérange. Se rassembler au point d'inventer des histoires, d'inventer des images. D'en inventer jusqu'à y croire, pour se rassurer. Alors, à chaque dogme sa fin du monde, à chaque dogme ses promesses. Chacun a donc pensé notre extinction, chacun a donc pensé nos jours après lesquels nous aurons cessé de vivre. À défaut de notre corps, notre foi est immortelle.

La théologie aux origines de l'ordinateur

Si le terme ordinateur proposé par Jacques Perret à IBM en 1955 est à ce jour acquis afin de définir l'ensemble de ces machines de calcul, il est attesté comme adjectif depuis 1491 dans la langue française pour désigner Dieu, celui qui met en ordre. Le vocabulaire informatique a donc des racines profondes dans la sphère théologique. Aujourd'hui plus que jamais, le Dieu-ordinateur a effectivement pris une place d'instance suprême, c'est l'être calculant absolu, celui que nous consultons à chacune de nos décisions.

Internet et l'expérience de la désincarnation

5.2 milliards, c'est le nombre de fidèles qui se connectent quotidiennement par Internet. Ce nombre, en constante expansion, rend compte de l'importance que ce réseau a pris dans nos vies. Aujourd'hui, c'est par Internet que se détermine notre accès au monde, c'est aussi par Internet qu'interviennent nos imaginaires de survie. À travers ce réseau se déplace ainsi l'espoir de se voir un jour immortels et la frénésie avec laquelle chacun dépose une quantité inimaginable de données sur sa vie, ne constitue pas seulement un corps collectif, celui des données massives (*big data*), mais aussi un hypercorps effréné contre sa propre disparition.

WIRELESS FIDELITY

2021

Aujourd'hui, c'est avec une facilité déconcertante que nous accédons au réseau. La connexion instantanée est devenue pour la majorité d'entre nous une évidence, un pressant besoin et ce nouvel usage implique de manière inévitable de nouveaux équipements. Chez nous, dans le plus intime des espaces, il y a désormais ces petites boîtes (*les box*) qui donnent timidement l'heure, qui acheminent surtout ces ondes invisibles. La forme suit belle est bien la fonction. Ces boîtes prennent ainsi et avec une récurrence certaine, l'apparence de petits rectangles de couleur noire comme pour se fondre au mieux dans les recoins de nos pièces et se soustraire aux regards.

Alors progressivement, on les oublie.

À ce jour pourtant, sans elles, nous serions perdus.

Demain encore, nous leur serons toujours fidèles.

Mais n'y a-t-il pas d'après ce constat, un territoire d'imaginaire inexploité afin d'actualiser la représentation de cet objet, de souligner l'importance que nous lui donnons de manière quotidienne, de dépasser l'analogie médiocre qui s'opère entre virtuel et dépouillement pour en faire, au contraire, un objet sacré et ornemental, un autel, comme un point d'accès potentiel à la part de mystère qui émane des appareils de transmission et des protocoles de communication ?

La réponse formelle devient manifeste. Nous pouvons ainsi trouver, dans la figure de l'ange et du routeur, ce même rôle d'intermédiaire : celui qui respectivement transmet les messages entre Dieu et les hommes, entre Internet et nos ordinateurs. Dès lors, c'est une autre relation qui s'établit. Une de celle qui transforme la banalité d'accès au réseaux en un fait miraculeux et vous savez comme moi qu'il n'est pas rare, un jour de coupure, de voir quelques mains se rapprocher et quelques genoux se mettre à terre. Désormais devant lui, nous serons peut-être un peu plus légitimes dans nos nouvelles dévotions.

Population
mondiale



7.83

Milliards

Nombre
d'internautes



5.21

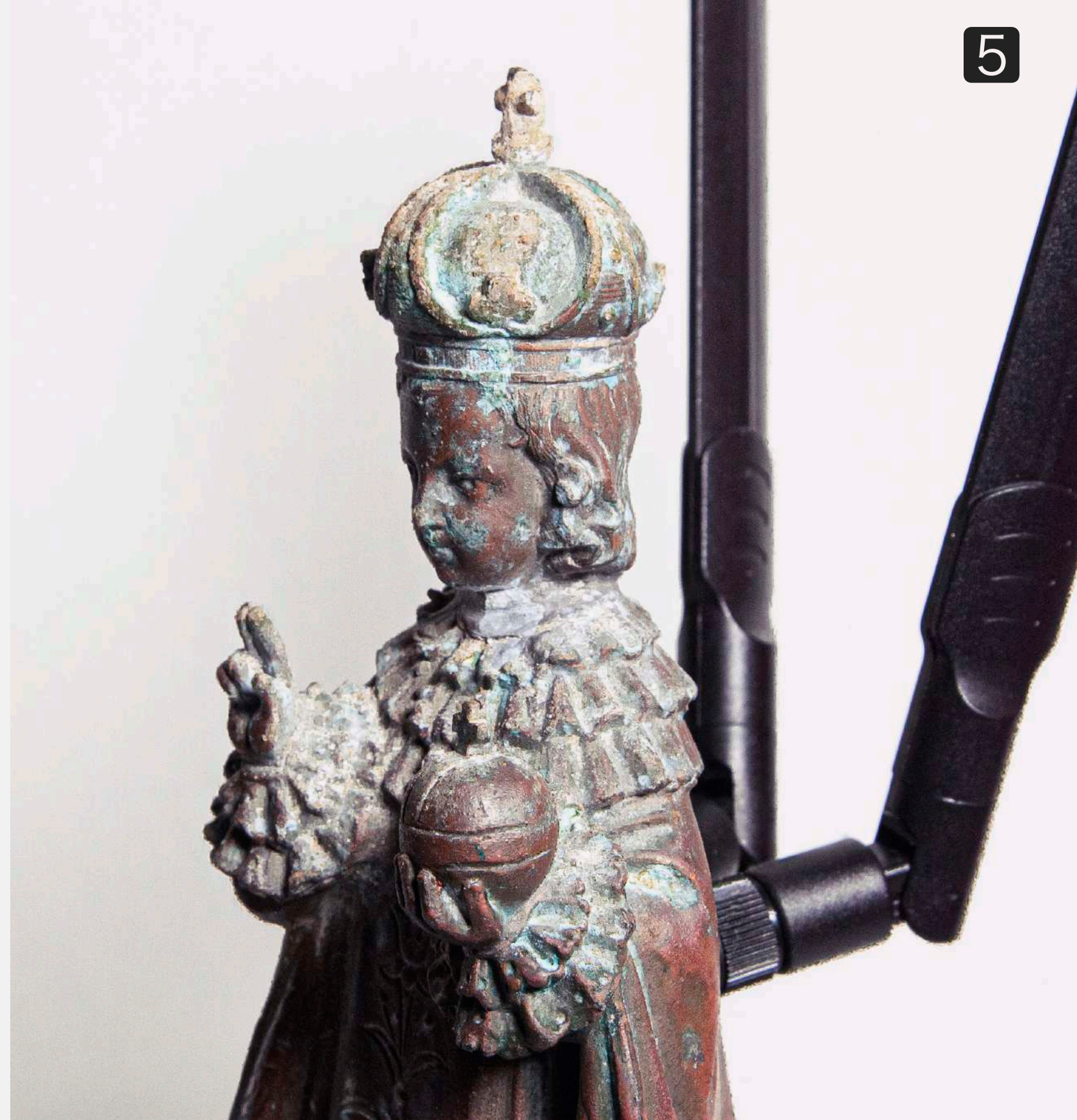
Milliards

Temps moyen
passé sur internet



6h44

Par jour



Statuette religieuse, Antennes RP-SMA
Module Wi-Fi et Raspberry-Pi, 2021, 11x11x30cm.

SORROW[Bot]

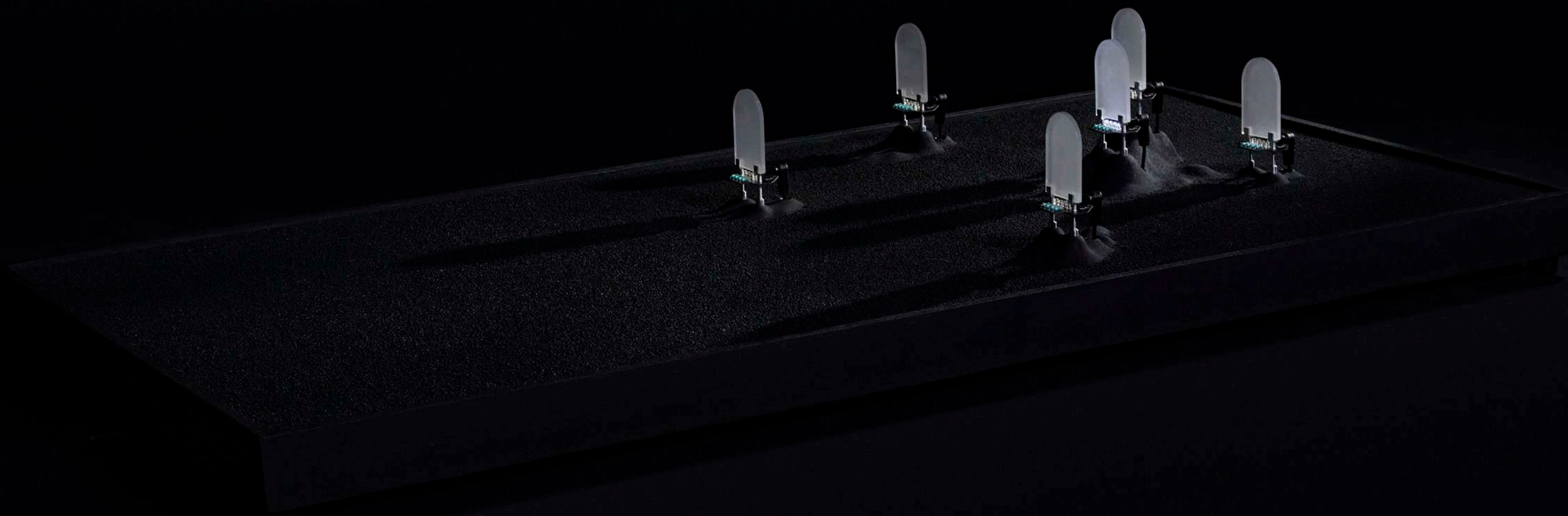
Social Robotics

2020

Sorrow est un objet connecté, un bot Twitter exactement. Ce dernier a comme tâche de parcourir le flux d'information et de filtrer parmi celui-ci les messages postés en hommage à une personne décédée. À chaque fois qu'il en trouve, il émet un signal. Ce signal allume et diffuse un éclat de lumière à travers une de ces pierres tombales. Mais à l'inverse d'un cierge qui lentement se consume, son étincelle s'éteint immédiatement, à l'image de ces pensées perdues dans cette boucle infinie d'instantanés incandescents. Le réseau social apparaît alors comme un lieu de mémoire paradoxal dans lequel coexistent ceux qui ne sont plus et ceux qui sont encore. Des profils de personnes mortes continuent à être alimentés par d'autres qui tentent d'en conserver la mémoire.

Ce dispositif prend ainsi la forme d'un diorama, comme un cimetière diminué, sans fleur, où seul le relief dans le sable noir indiquent l'emplacement des sépultures. Au sol, il encombre timidement l'espace. Son format, comme la taille de la fosse qu'on prévoit pour celle d'un enfant bouleverse les rapports d'échelle. Une mise en scène où se confond de manière simultanée la miniaturisation de l'idée de technique et de l'idée de nature. Alors, le paysage se réduit quand, en même temps, les circuits imprimés, sans peau et à l'air libre, incarnent le squelette même d'un objet, celui d'un sanctuaire technologique.

Sorrow (tristesse en anglais) est un témoin physique de nos rituels funéraires à l'heure du numérique, comme une tentative désespérée afin de sublimer la vacuité de ces données. *Sorrow*, c'est aussi *So Robotic*, comme la vallée de l'étrange, c'est le trop qui dérange et encombre quand survient le sentiment de saturation face à la prouesse technique. *Sorrow*, c'est surtout le miroir social quand la mort nous impose le recueil dès que l'on cache quelqu'un sous terre et que survient le besoin primaire de penser à lui afin de l'imaginer à nouveau. L'imaginer pour mieux le fuir, pour confirmer qu'il est bien mort et que nous sommes toujours vivants.



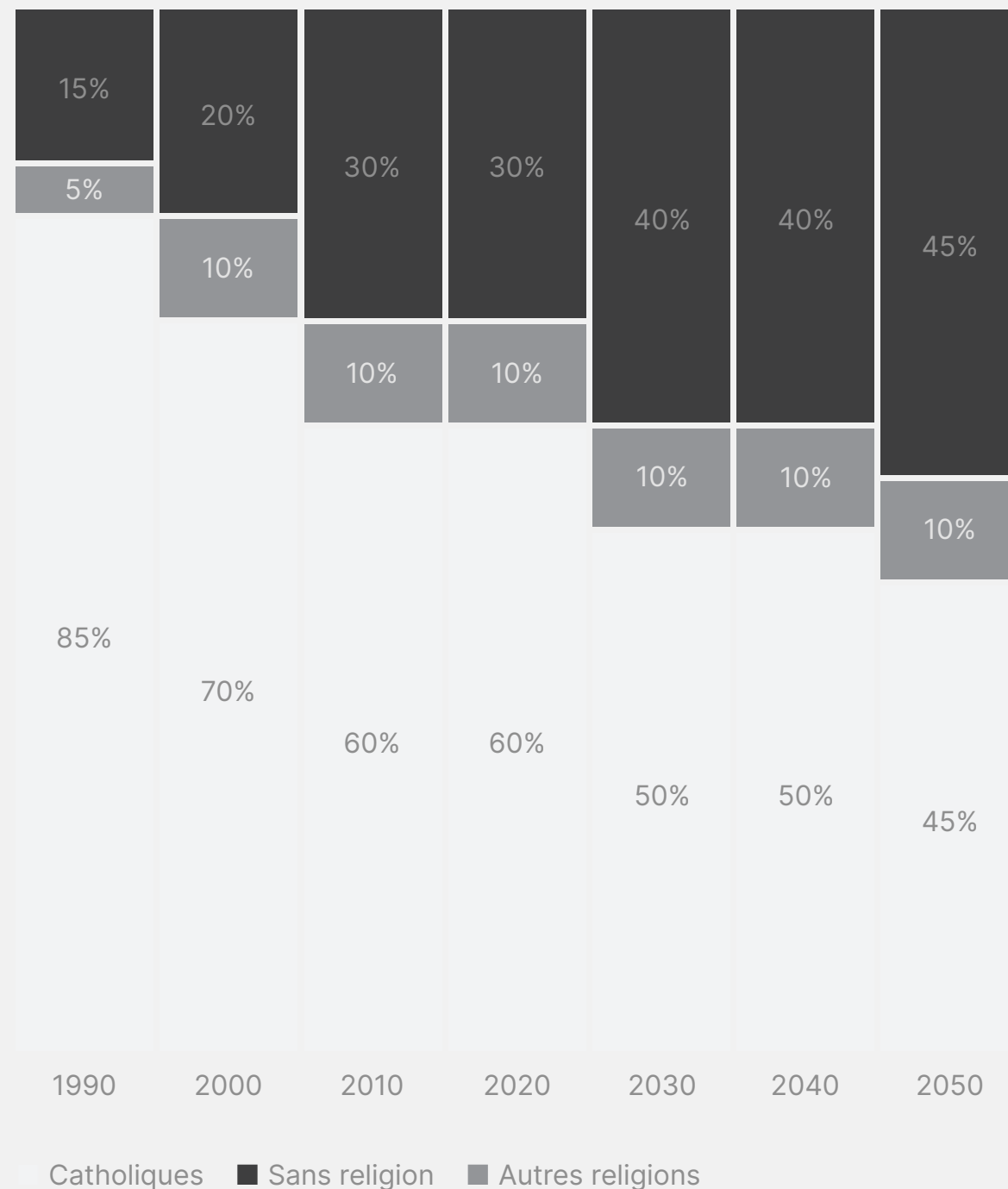


Diorama : Structure en bois, sable teinté et charbon.
Électronique : Raspberry-Pi, circuits imprimés et PMMA.
100x50x20 cm.

CHECK FOR UPDATES

2021

Évolution des religions en France (Source CSA)



Il est de plus en plus rare de trouver des crucifix accrochés aux murs des maisons. C'est d'ailleurs un des témoins populaires afin de mesurer le déclin du christianisme et la croissance que suit l'irréligion. Mais en a-t-on vraiment fini avec Dieu ? L'histoire nous renseigne pourtant sur les déplacements des archétypes religieux et sur la suite logique des modèles spirituels appartenant à l'inconscient collectif.

Le polythéisme s'est progressivement réduit à une seule divinité pour finalement n'en faire qu'un Dieu à notre image, pour mieux s'identifier. Puis Dieu est mort et la pensée humaniste a ainsi remplacé ce Dieu anthropomorphe par notre propre visage. Désormais au centre du monde, c'est dans la singularité technologique que se concentrent les nouvelles promesses. Celles-ci proposent de conserver uniquement l'aspect cognitif de notre personne comme une super intelligence augmentée par les machines. Le corps meurt, l'esprit reste. c'est en tout cas dans cette mythologie que s'enterre l'ultime étape de notre suprême mutation. Pourtant, cette dernière n'est pas sans conséquence. Humain, transhumain, posthumain, inhumain. Se permettre l'illusion d'accéder au divin c'est aussi se donner le droit de perdre sa condition.

C'est à ce moment qu'intervient *Check for Update*. Il incarne cet espace de rencontre nécessaire à ce nouveau syncrétisme, c'est en quelque sorte un objet transitionnel, un objet doté d'une présence rassurante qui permet un passage. C'est dans l'image du Christ que nous trouvons ici cette figure familière. Cependant, il fait face aujourd'hui à notre indifférence et la compassion dont il était la cible se détache peu à peu de ce corps qui demeure immobile. Victime peut-être aussi, d'une somme trop importante de demandes sans réponses et d'espoirs déçus, il tend progressivement à disparaître dans la transparence et l'immatérialité de son support. Sa croix, comme seul élément qui le fait encore tenir et qui accueille en son sein les prémices de ce nouveau culte. Ce sont les composants électroniques que l'on devine à travers la surface. Une auréole en chargement perpétuel afin d'attendre la fin de la mise à jour et l'installation d'un nouveau système.



Statuette religieuse, PMMA,
Module led et Arduino.
25x15x5 cm.



O.P.A.L.

Operating and Production of Avatar Life

2015

O.P.A.L., pour *Operating and Production of Avatar Life* est un projet de design spéculatif qui mêle les codes des cérémonies religieuses avec ceux des événements consacrés à l'innovation technologique (CES, *Consumer Electronic Show*).

Chaque jour, tout nous rappelle combien nos vies sont fragiles, à quel point notre existence collective est incertaine. C'est dans cette époque, complexe et troublée que la pensée transhumaniste est récemment intervenue en se reposant sur le progrès technique et l'intelligence artificielle afin de faire tarir les sources d'inquiétudes et d'interrogations. Encombrés par l'impatience face à notre imminente extinction, confortés par la proximité que nous entretenons avec des téléphones déjà intelligents, il est aisément acceptable de léguer aux machines le soin de trouver la solution à cette fin promise et que, grâce à elles, nous serons bientôt immortels.

Dans cette pièce souterraine, comme une chapelle à l'abri des regards, s'opère alors une nouvelle messe qui constitue le point culminant de la liturgie technocratique. Dans l'intimité qui appartient à celle des premiers disciples, O.P.A.L. détourne la scénographie des lieux de cultes et empreinte certains objets du mobilier liturgique, comme les bancs, le tryptique ou encore l'autel d'où vient la lumière. On y entend aussi l'écho d'une voix qui officie et qui se donne pour mission de faire passer les spectateurs du statut de simples consommateurs à celui d'inlassables fidèles.



REST IN PEACE

2016

Rest In Peace est une narration fictionnelle racontée par le biais de visualisation de données. Celle-ci relate l'évolution dans le temps de plusieurs phénomènes socio-démographiques et a comme épilogue l'extinction de l'espèce humaine. *Rest in Peace*, c'est aussi un objet de mémoire. Les données, gravées dans des plaques de métal, préservées de l'immatérialité du Big Data et de l'aspect volatile des informations qui transitent par les réseaux de serveurs fonctionnent comme une sauvegarde irrécusable de l'histoire.

À l'image des premières tablettes d'argile, des premières stèles à qui l'on accorde toute confiance dans le récit, c'est dans l'abondance des chiffres et l'évidence statistique que le scénario s'avère ici véritable. Les études démographiques premièrement isolées s'ordonnent désormais à la manière de chapitres successifs :

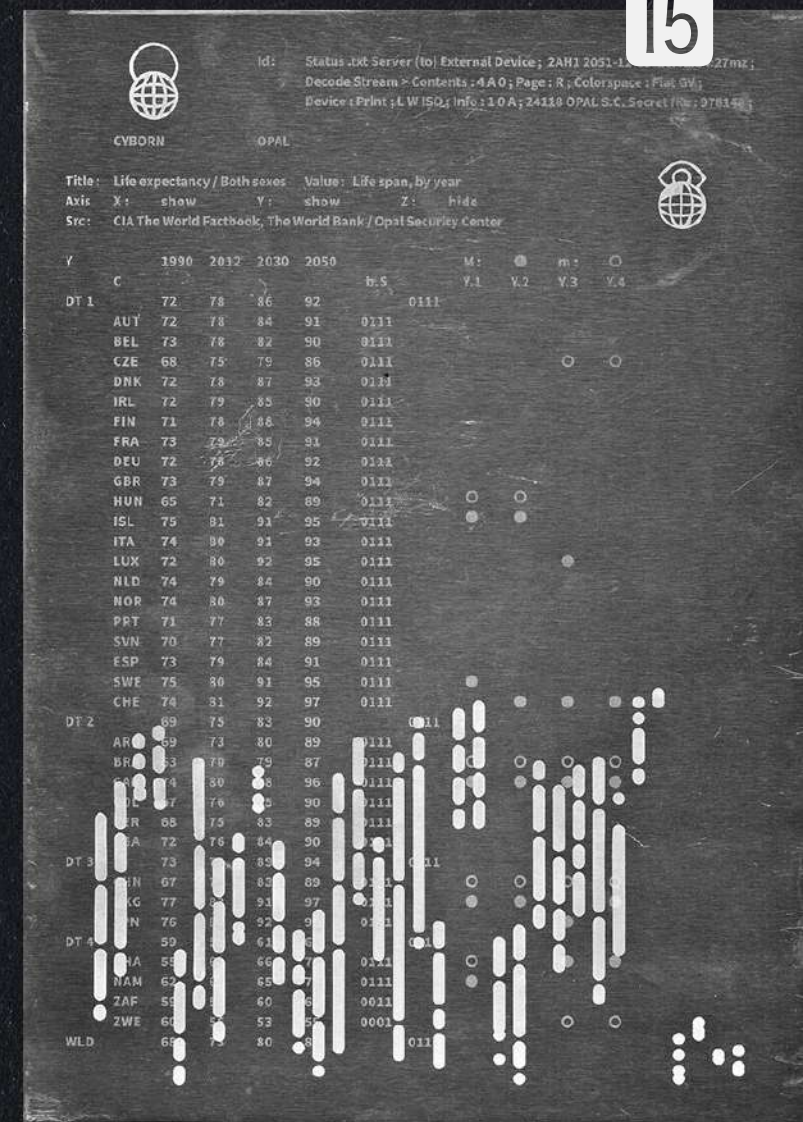
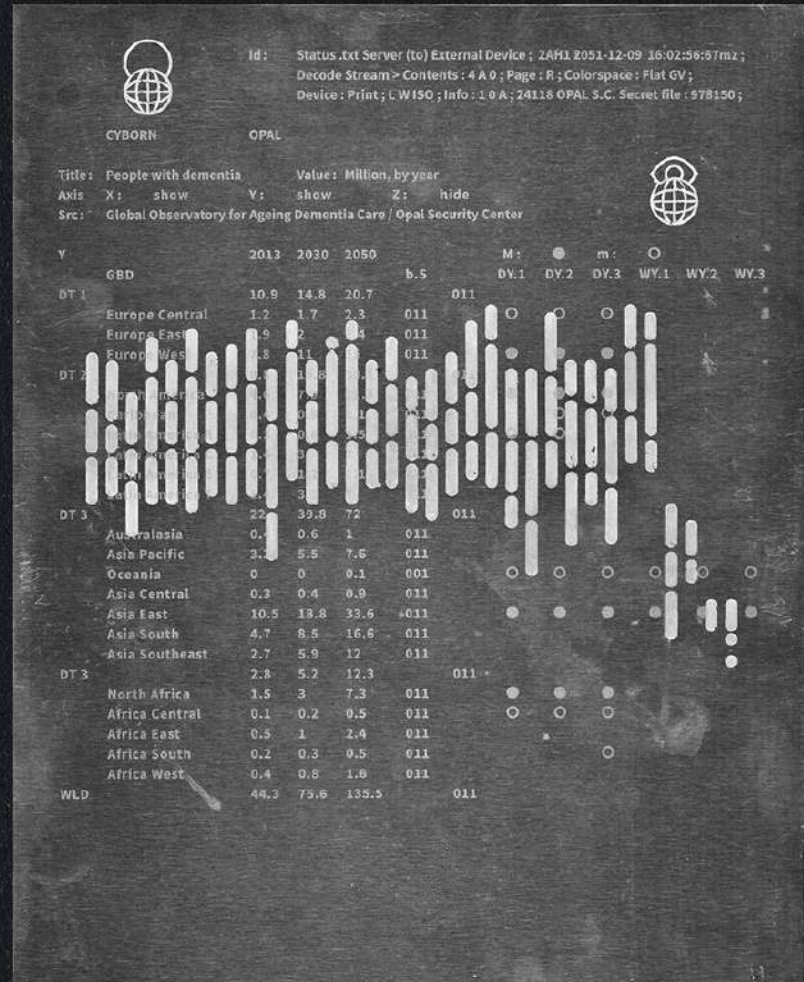
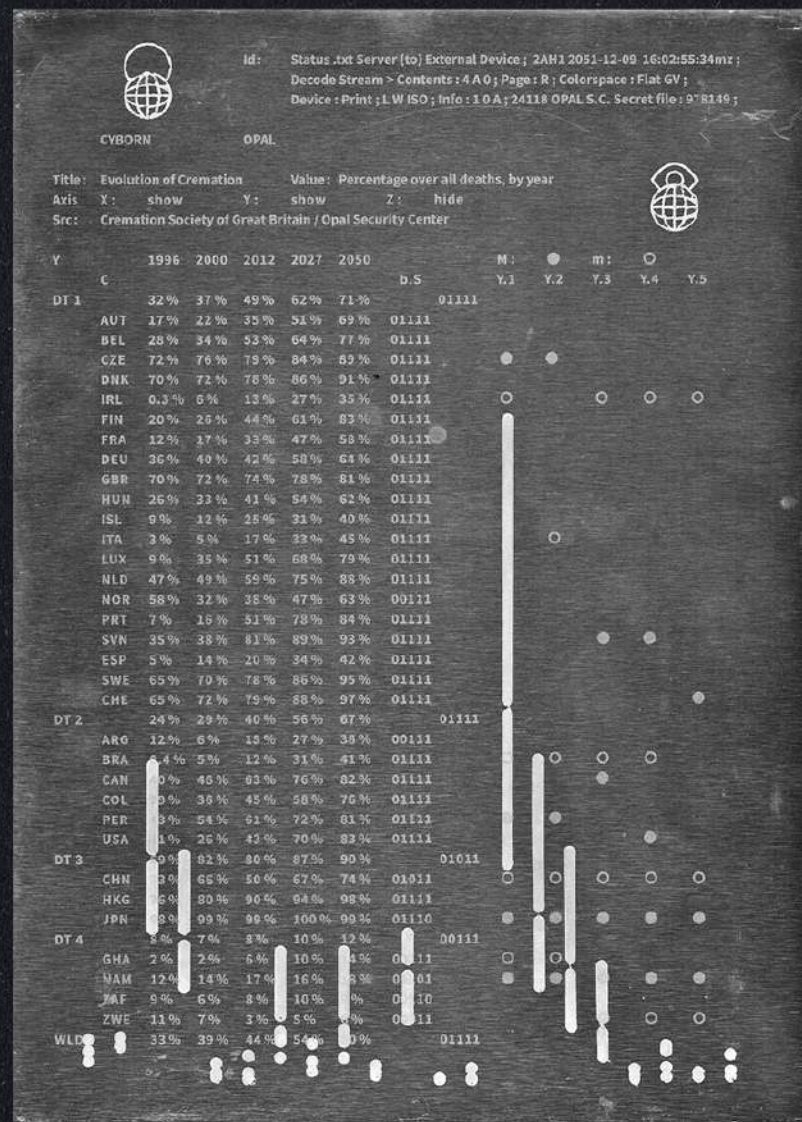
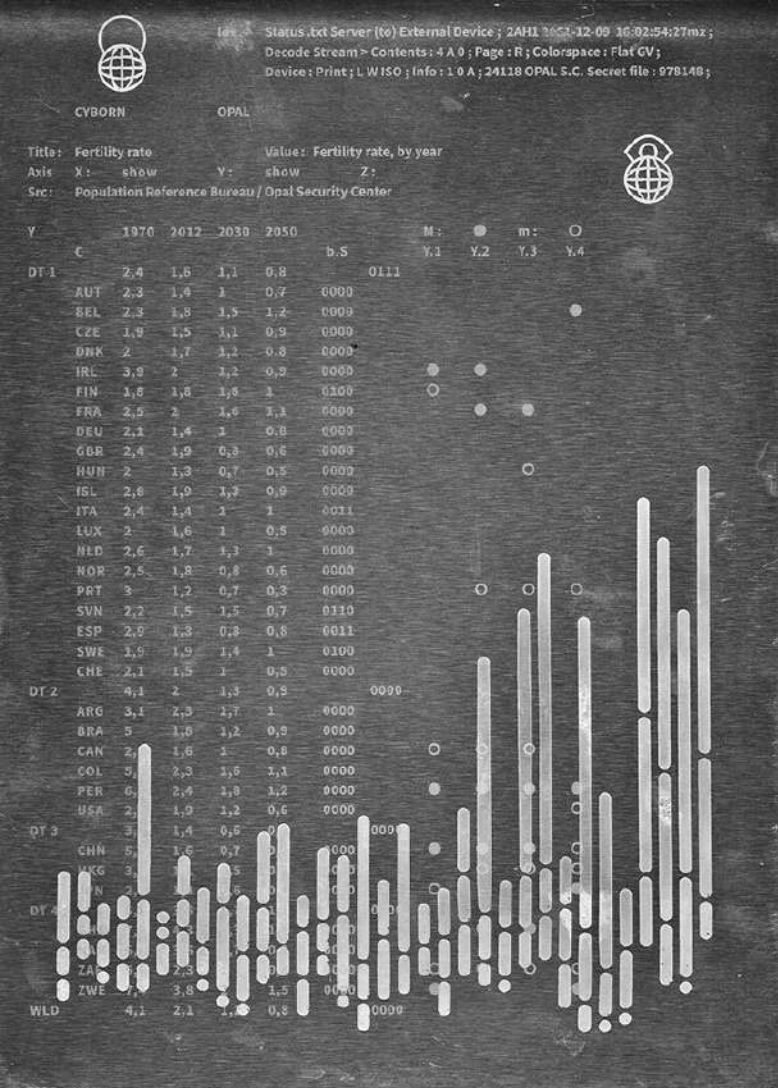
Plaque n°1 : Évolution de l'espérance de vie

Plaque n°3 : Évolution des maladies neurodégénératives

Plaque n°2 : Évolution du taux de natalité

Plaque n°4 : Évolution de la crémation

Les plaques deviennent ainsi des pages qui, une fois reliées dans une suite spécifique, révèlent l'ampleur d'une dynamique sociétale logique et cohérente sur notre désir inconscient à se vouloir disparaître.



Plaques d'aluminium (20 x 30 cm).
Gravure par électrolyse et sérigraphie
à l'encre argentée

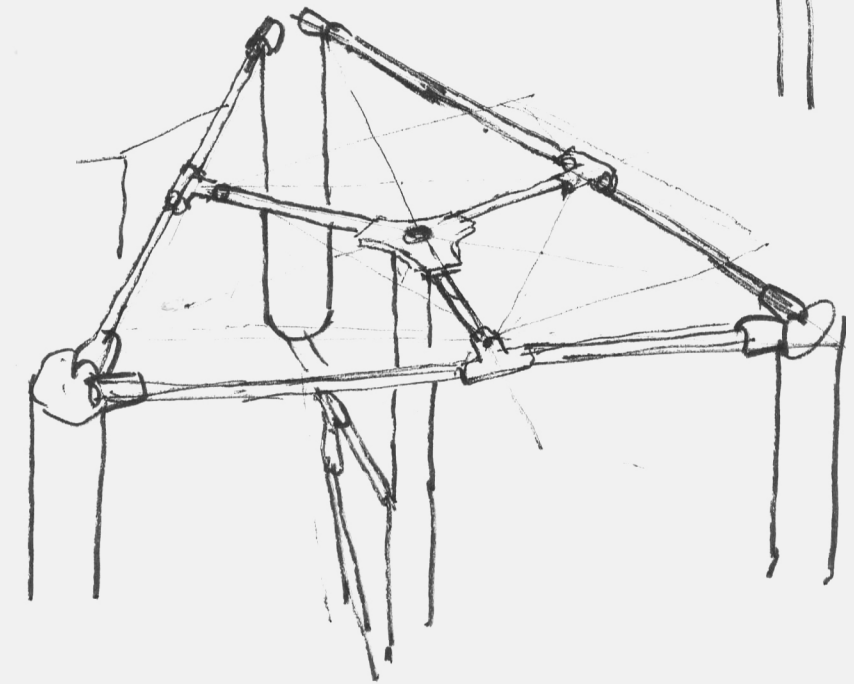
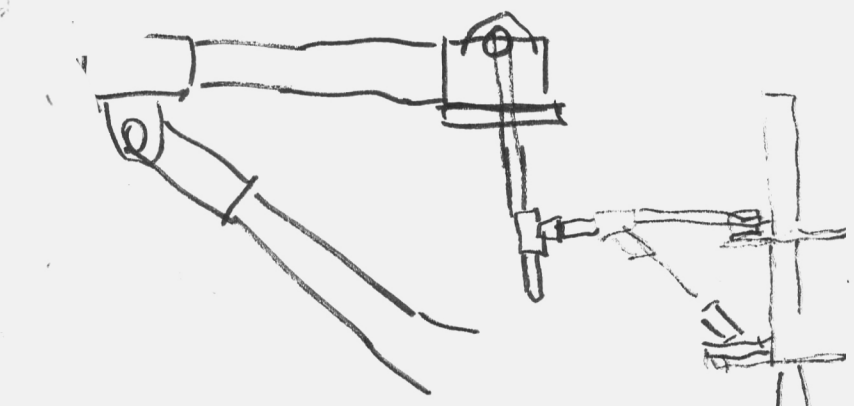
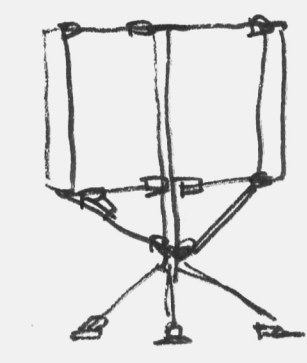
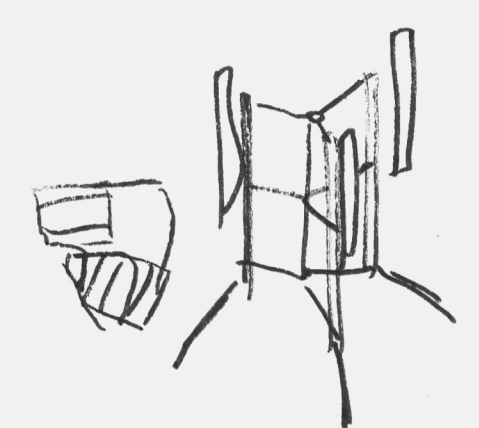
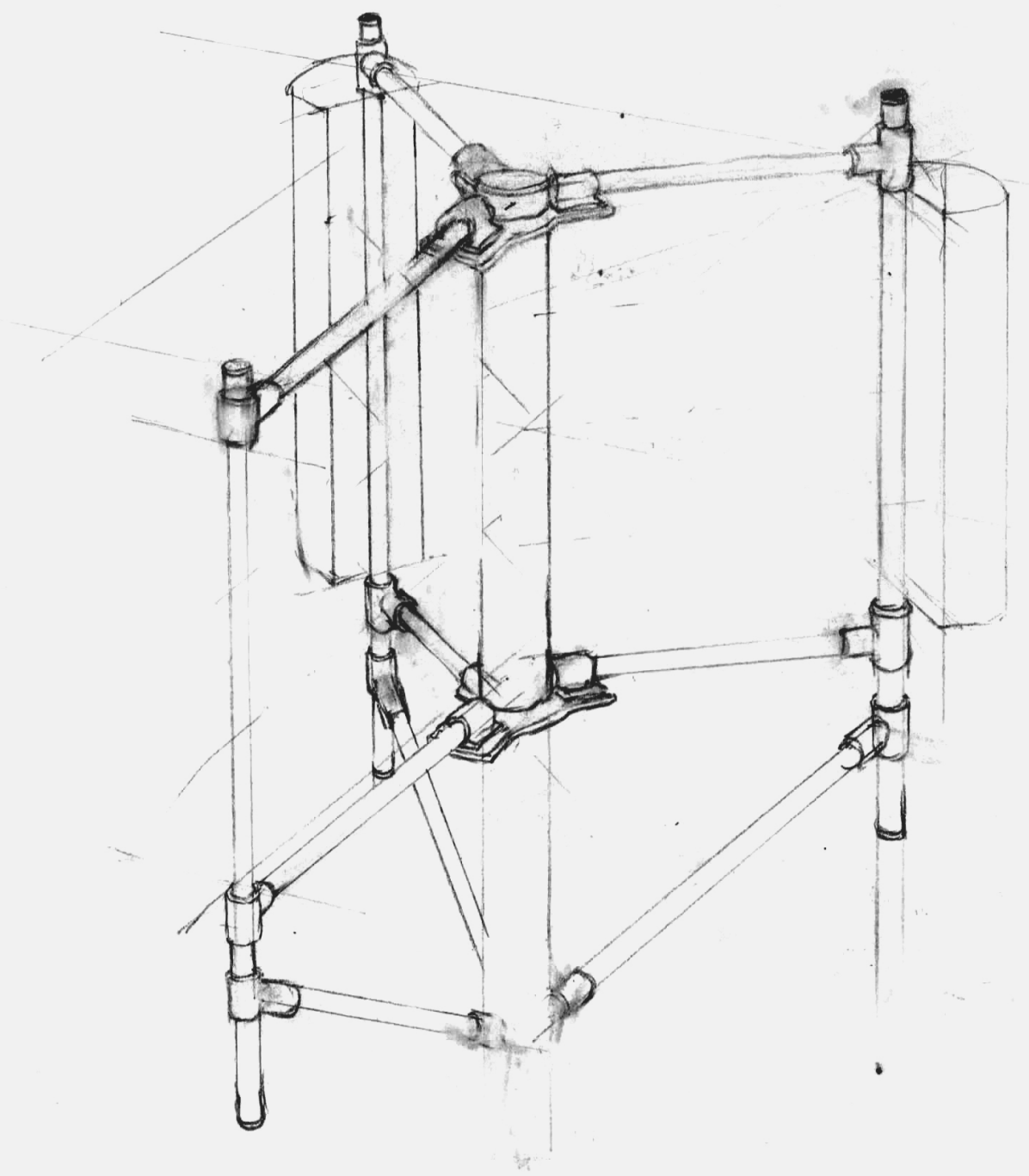
ORGANUM

En cours

Les premières antennes-relais apparurent dans les années 1950, elles font désormais partie intégrante de notre paysage et assurent la diffusion et la réception des ondes électromagnétiques nécessaires aux réseaux de communication. Postées sur les toits ou perchées tout en haut de pylônes, ces antennes nous paraissent inaccessibles, intouchables, comme le sont les totems. De plus, la nature invisible et inaudible de leurs signaux font d'elles des supports propices aux controverses et autres superstitions, surtout sur le plan sanitaire. On peut se demander quel est le risque de ces émissions constantes sur notre corps. On peut également se demander si les spéculations face à ce silence n'occultent pas les conséquences tout aussi importantes que provoquent les nuisances sonores.

C'est dans cet espace d'interrogations qu'intervient *Organum*. Ce dispositif conserve l'aspect des antennes-relais, à la manière d'un ready-made, mais dans l'illusion d'un mimétisme parfait, il remplace les émetteurs d'origines par des colonnes acoustiques spécialement conçues pour les lieux de cultes. Les ondes, autrefois silencieuses, deviennent maintenant des fréquences perceptibles, presque mélodiques. Désormais c'est un objet que l'on craint, c'est aussi un objet de désir.

Inspiré par les chants sacrés, primitifs et polyphoniques de l'Occident médiéval, c'est avec le même rudiment que les microprocesseurs présents dans les boîtiers combinent leurs fréquences. L'arrangement des composants est tel que, dans cette configuration, la bascule est réinitialisée automatiquement à chaque cycle générant un train d'impulsion perpétuelle. Une note interminable. Celle qui brise la métrique.



112 120 56

156
106 + 56) 162

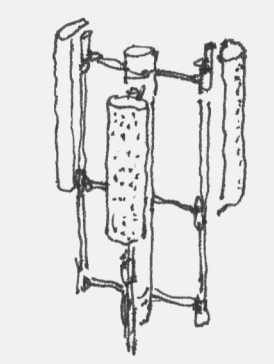
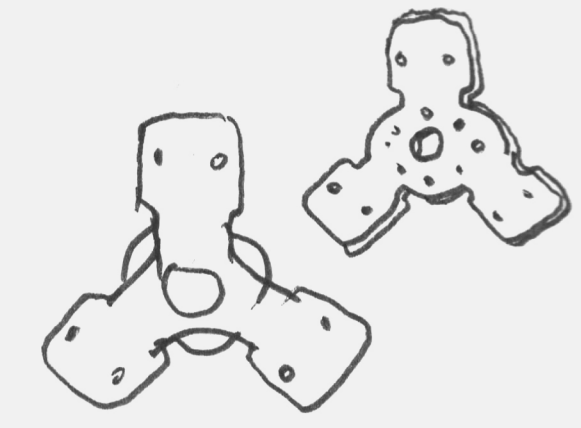
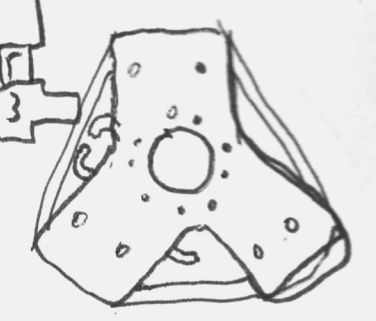
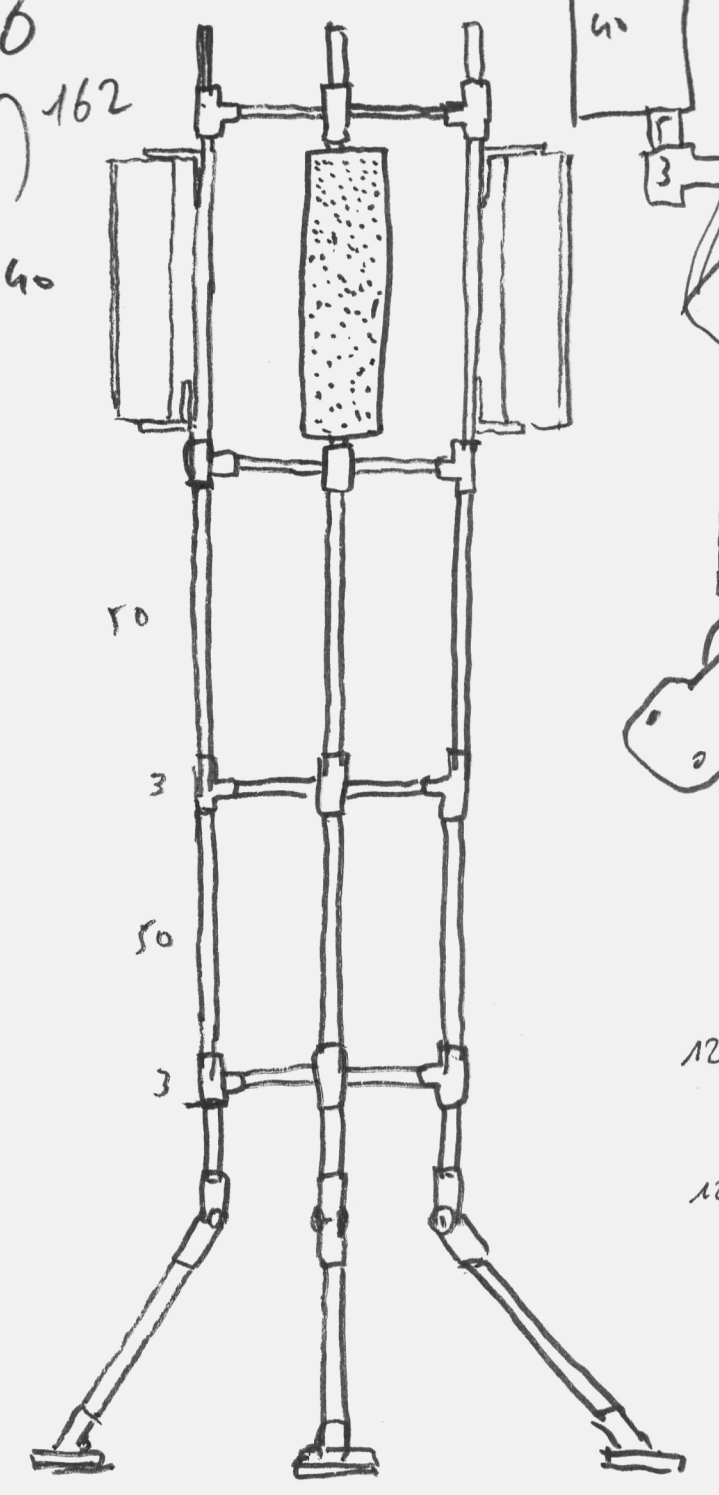
70 40

70

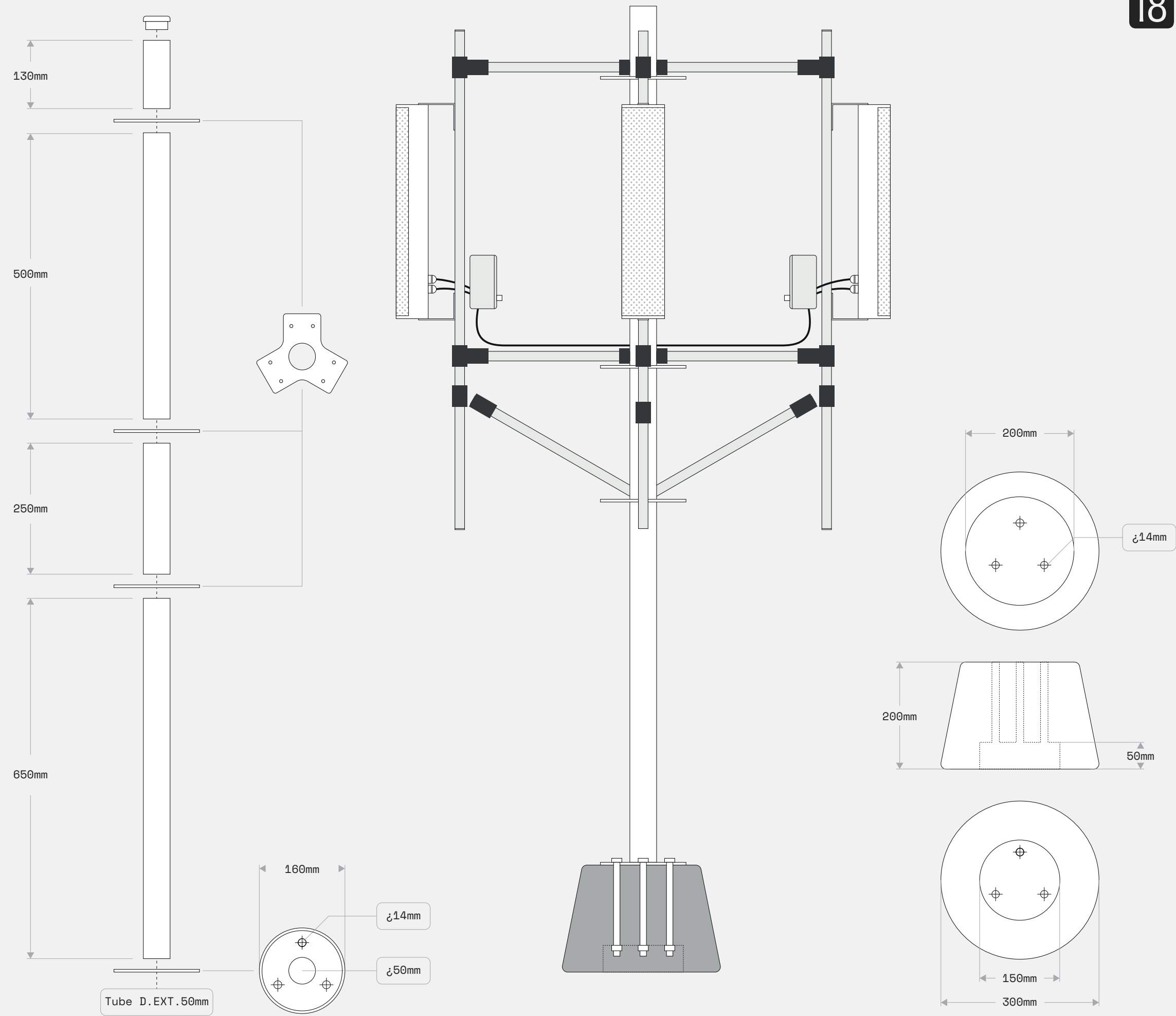
70

70

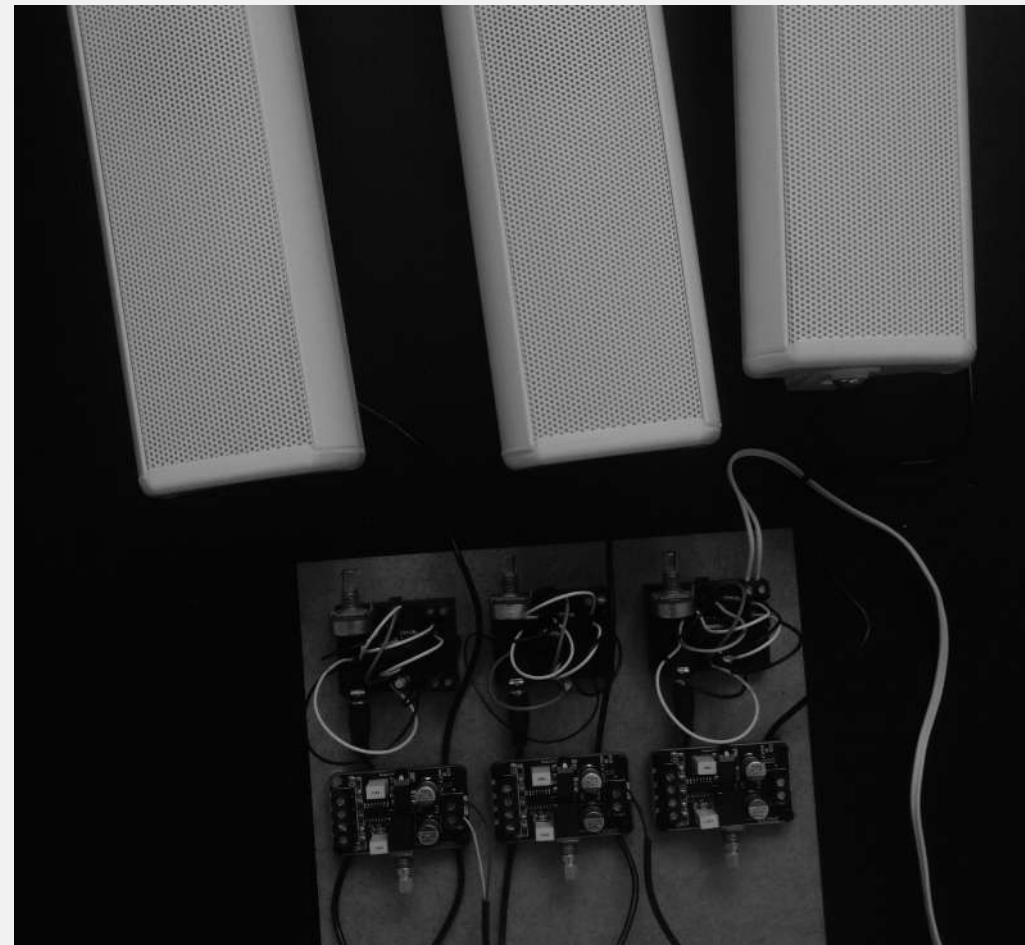
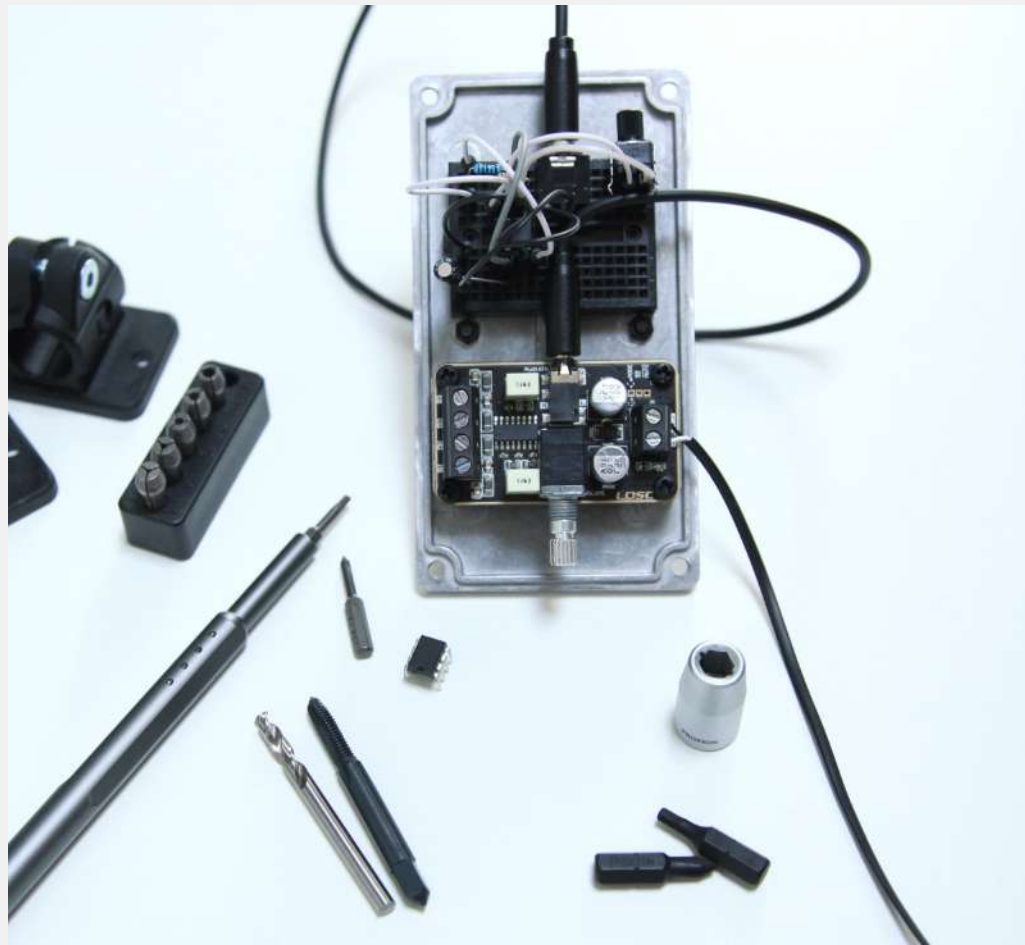
50



Ci-dessus:
Études et dessins
préparatoires



Ci-contre:
Dessin technique
du dispositif



De haut en bas et de gauche à droite :

Fig 1. Prototype et montage des composants électroniques.

Fig 2. Prototype et montage du dispositif sonore.

Fig 3. Soudure et assemblage du mât de l'antenne.

Fig 4. Modélisation 3D du boîtier et de l'interface.



Vue d'atelier. Résidence à la Villa Belleville, Juin - Décembre 2023

1 *For the love of remote work*, tableau magnétique, dessin, moulures. **2** *Sorrow[bot]*, Objet connecté. **3** *You look like an angel*, huile sur bois.

4 *Candélabre de voyage*, Trépieds, tournage sur bois, bougies. **5** *Wireless Fidelity*, Objet connecté. **6** *Faith-01.jpg, Faith-02.jpg, Faith-03.jpg*, Triptyque, huile sur bois.



1

2

Vue d'atelier. Résidence à la Villa Belleville, Juin - Décembre 2023

1 *Starlink 01*, D'après *San Bruno in meditazione* par Filippo Balbi (vers 1846), Dessin au crayon argenté sur papier noir.

2 *Starlink 02*, D'après *Saint Bruno* par Philippe de Champaigne (vers 1655), Dessin au crayon argenté sur papier noir.

Pablo Hnatow
Artiste et Designer

né le 27 Février 1992,
vit et travail à Paris

hnatow.pablo@gmail.com
06 27 15 06 65

Formations :

2016 :
CyDRe, Cycle Design Recherche,
Cité du design, Saint-Étienne (FR).

2010 - 2015 :
Master 2 Design Graphique,
École nationale supérieure des Arts Décoratifs,
EnsAD, Paris.

2007 - 2010 :
Bac STI Arts Appliqués,
Lycée Jean-Pierre Vernant, Sèvres.

Résidences :

Villa Belleville, Paris
Juin - Décembre 2023

Expositions Collectives :

Mars - Avril 2023 :
La vie là
Commissariat: M. Partouche & F. Wagner
Galerie Wagner, Paris

Décembre 2022 :
Entre les deux, le homard des arbres.
Commissariat: Léna Peyrard
Villa Belleville, Paris

Mars 2017 :
Bog Data (installation vidéo), 10^e Biennale
internationale du design de Saint-Étienne.

Mars 2016 :
Digital Labor (installation vidéo), XXI^e Triennale
de Milan, scénographie Éric Jourdan.

Juin 2015 :
O.P.A.L., Operating and production of Avatar Life
(Design fiction), EnsAD, Paris.

Parcours (Sélection)

Avril 2019 → Aujourd'hui
Direction artistique, UX/UI et Développement
web au sein du studio de création Itrema, Paris

Janvier 2019 → Mai 2021
Direction artistique, UX/UI et Développement
web pour la Fondation Petrovitch Njegosh.

Mars 2018 → Janvier 2021
Direction artistique, UX/UI et Développement
web pour The Future Society, Organisation non
gouvernementale spécialisée dans les questions
d'impact et de gouvernance de l'intelligence
artificielle et des technologies.

Jan. 2017 → Jan. 2018 :
Motion Designer à La Méduse :
Dior au Musée des Arts Décoratifs, Paris,
Musée Yves Saint Laurent, Marrakech.

Mars → Septembre 2016 :
Identité graphique & UX/UI,
Cardiologs Technologies, Paris.

2013 → 2017 :
Direction artistique des éditions de Praxis
International (PI) et du Forum International pour
l'innovation Social (IFSI), Paris.

2014 → 2016 :
Direction artistique pour le label de musique
Collapsing Market, Paris.

2012 → 2015 :
Direction artistique pour le label de musique
Latency Recordings, Paris.

Septembre → Décembre. 2013 :
Design graphique et design de service,
Monitor Deloitte, Paris.

Novembre 2012 :
Signalétique de l'exposition Work In Progress
au Pavillon de l'Arsenal, Paris. Accompagné
de Sylvain Enguehard.

Novembre 2011 :
Signalétique digitale de l'exposition Paris
Métropole, au Pavillon de l'Arsenal, Paris.

Juin → Septembre 2011 :
Assistant au sein de l'atelier de création
graphique de Sylvain Enguehard, Versailles.