February 19th, 2008

2016.09.13

『BEHIND THE SMART WORLD』：あなたが捨てたデータの第二の人生

ARTS & SCIENCE

エディター
Makoto Saito

いいね！ ツイート B! Bookmark

ハードディスクドライブを捨てたことがあるだろうか？ だったらあなたも、知らないところでこのアートに加担したかもしれない。

image by Agbogbloshie Makerspace Platform via Flickr under CC BY-SA 2.0

アフリカ大陸の西部、ガーナの首都アクラのAgbogbloshie（アグボグブロシー）は、世界最大のゴミ捨てビジネスの場と化している。取引されるのは家電や電子機器など、簡単にリサイクルできないため非正規ルートで捨ててしまったほうが安い「E-waste」（電子ゴミ）だ。

E-wasteが簡単にリサイクルできないのは、その内部に有毒な物質が含まれているからだ。つまり、このゴミ捨て場で働く労働者はその有毒物質（鉛や水銀など）にさらされることになる。ガーディアンによれば、彼らの多くは20代にしてがんで亡くなっているという。

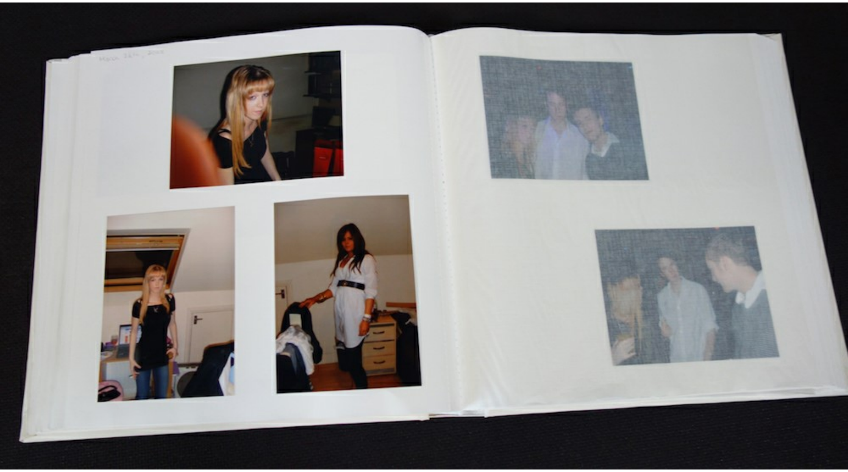
9月8日から12日までオーストリアのリンツで開催された「Ars Electronica Festival 2016」（アルス・エレクトロニカ・フェスティバル）で展示を行なった「BEHIND THE SMART WORLD RESEARCH LAB」（スマートな世界の裏側研究所）プロジェクトは、この問題を起点に始まった。

image: KairUS

このプロジェクトに参加したアーティスト、リンダ・クロンマン（Linda Kronman）と研究者のアンドレアス・ツィンゲルレ（Andreas Zingerle）は、アグボグブロシーのゴミの山から22のハードディスクをオーストリアへ持ち帰った。

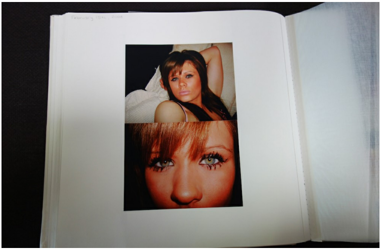
彼らはそのうちのいくつかのハードディスクのデータを復元。『**FORENSIC FANTASIES**』（犯罪捜査ファンタジー）と題して、3つのアート作品を生み出した。

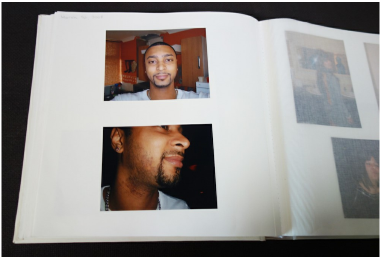
Found footage stalkers：ファウンド・フッテージ・ストーカー



Found footage（ファウンド・フッテージ）とは、フェイクドキュメンタリーの手法のひとつ。「秘密裏に入手した映像」とか「極秘ビデオが流出」などといった演出でおなじみだ。

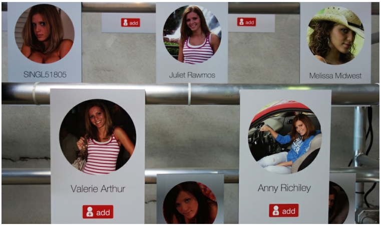
彼らは復元したハードディスクに入っていた写真を現像し、アルバムにまとめた。こうすることで、これらの写真はハードディスクの持ち主の人生を想像させる「ファウンド・フッテージ」的な存在になる。





「まるでオンラインで知らない人をストーカーしているような気分」だと彼らは語っている。

Identity theft：アイデンティティ泥棒



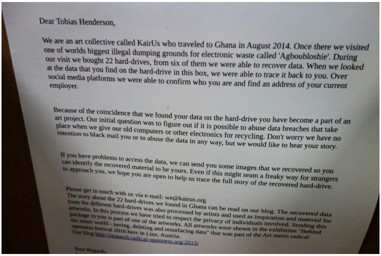
恋愛詐欺をテーマにした映画とともに展示されたのは、18の出会い系サイトのサクラアカウント。

復元したハードディスク内の写真のラインナップから、それが出会い系サイトのサクラアカウントを作るために集められたものだと推測した彼らは、そこにあった写真と同じものをプロフィールに使っている18のアカウントを展示した。

Not a Blackmail：ノット・ア・ブラックメール

『Not a Blackmail』は小包の形をとった作品だ。

復元されたハードディスクのひとつに同梱されたのは、ハードディスクの持ち主にあてた手紙。



Dear Tobias Henderson,

We are an art collective called KairUs who traveled to Ghana in August 2014. Once there we visited one of worlds biggest illegal dumping grounds for electronic waste called 'Agboubloshie'. During our visit we bought 22 hard-drives, from six of them we were able to recover data. When we looked at the data that you find on the hard-drive in this box, we were able to trace it back to you. Over social media platforms we were able to confirm who you are and find an address of your current employer.

Because of the coincidence that we found your data on the hard-drive you have become a part of an art project. Our initial question was to figure out if it is possible to abuse data breaches that take place when we give our old computers or other electronics for recycling. Don't worry we have no intention to black mail you or to abuse the data in any way, but we would like to hear your story.

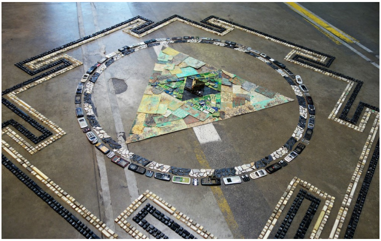
If you have problems to access the data, we can send you some images that we recovered so you can identify the recovered material to be yours. Even if this might seam a freaky way for strangers to approach you, we hope you are open to help us trace the full story of the recovered hard-drive.

Please get in touch with us via e-mail: we@kairus.org
The story about the 22 hard-drives we found in Ghana can be read on our blog. The recovered data from the different hard-drives was also processed by artists and used as inspiration and material for artworks. In this process we have tried to respect the privacy of individuals involved. Sending this package to you is part of one of the artworks. All artworks were shown in the exhibition "Behind the smart world - saving, deleting and resurfacing data" that was part of the Art meets radical openness festival 2016 here in Linz, Austria.
Our blog:http://research.radical-openness.org/2015/

Best Regards,

> Tobias Hendersonさま
>
> 私たちは「KairUs」というアーティスト集団です。
>
> 2014年の8月にガーナへ行き、「Agbogbloshie」と呼ばれる世界有数の巨大E-waste不法投棄場を訪れました。そこで22個のハードディスクドライブを購入しましたが、そのうち6個のデータを復元できました。そして、このドライブのデータを調べてみたところ、あなたにたどり着きました。さらにソーシャルメディアを使って、私たちはあなたの住所や職場などの個人情報を知ることもできたんです。
>
> そこであなたをアートプロジェクトの一部に取り込むことにしました。
>
> 私たちは初め、リサイクルに出したコンピューターや電子機器類からデータを流出させることが可能かどうかを知りたかったのです。
>
> だから心配しないでください。これを使ってあなたを脅迫したり、データを悪用したりはしません。ただ、あなたの話を聞いてみたいと思っています。

#



「BEHIND THE SMART WORLD RESEARCH LAB」プロジェクトの一部であるアート作品『RECYCLING YANTRA』 by Raphael Perret

source: KairUS(Linda Kronman & Andreas Zingerle), BEHIND THE SMART WORLD RESEARCH LAB / Ars Electronica Festival 2016, Our World, The Guardian

Category ARTS & SCIENCE

Tags #アート #イベントレポート #写真 #Ars Electronica

Makoto Saito

エディター

FUZE編集部員。ミレニアル世代のはしくれ。速く動くものが好きです。9月はArs ElectronicaとPirate Summitに出没予定。

@fuze_makoto

いいね！ ツイート B! Bookmark

FOLLOW ME

2016

落合陽一：僕らは2016年のことをどんな風に思い出すだろうか

「これは不幸か？ いや、幸福が脱構築されただけなのだ」

僕らは2016年のことをどんな風に思い出すだろうか？ 楽観的シンギュラリティ、貧者のVR、魔法の世紀へ

♥ 75

落合陽一さんインタビュー1：コンピューターも人間も大差ない。人工知能の時代の知性とは？

♥ 32

落合陽一さんインタビュー2：人間は「重すぎる身体」をもてあます

♥ 3

落合陽一さんインタビュー3：インターネットに墓石は置けるか？

♥ 2

LATEST ARTICLES

『BEHIND THE SMART WORLD』：あなたが捨てたデータの第二の人生

ハードディスクドライブを捨てたことがあるだろうか？ だったらあなたも、知らないところでこのアートに加担したかもしれない。image by Agbogbloshie Makerspace Platfor...

♥ 3

VR eco map
VR & AR Ecomap System and Database Worldwide

世界のAR／VR事情を分野別に一覧できるエコシステムマップ

エンターテインメントの世界はもちろん、ビジネス、アートなどにも広がりを見せる、ARやVR。もはや次世代を担うテクノロジーになるのは既定路線といえるが、高度な技術や専門用語の壁に気後れして、今一歩踏み込...

♥ 26

制約こそが創造の源。コンセプトアーティスト、ジャニス・チューの挑戦

ジャニス・チューはカナダのバンクーバーを拠点に活動をするコンセプトアーティストだ。映画やゲームの世界観をビジュアライズするコンセプトアートは、制作スタッフの間で作品の世界観を共有するために重要な役割を...

♥ 27

人工知能の暴走を止めるのは、人間の示す「正しいお手本」か？

今年8月、カリフォルニア大学バークレー校が、人間の価値観を持った人工知能（AI）を開発するための研究所を設立した。所長を務めるスチュアート・ラッセル教授は、あくまで人間の役に立つAIシステムを作りたい...

♥ 53

フライング・ロータスが始めた、実験的作品のための映像スタジオ「Brainfeeder Films」

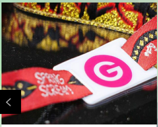
さまざまなアーティストとの積極的なコラボレーションで音楽のジャンルに変化を起こしているアーティスト、フライング・ロータス。彼のクリエイティブな活動は、さらなる自由とコラボレーションを求めて、映像の...

♥ 16

REPORTS

Sonar Festival

6月にバルセロナで開催された音楽とテクノロジーの祭典、Sonar Festivalのレポート記事



【Sonar 2016】未来のフェスから行列を消すテクノロジーとは？

♥ 143

【Sonar 2016】「遊びとは何か？」ブライアン・イーノ、文化の社会的な役割について語る

♥ 10727

【Sonar 2016】VRで体験する動物たちの世界は人の想像の常識を超越する

♥ 518

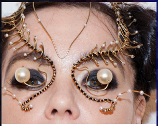
FUTURE OF ART

ビョークがVRを再発明する

「みんながVRに夢中になるのは、それがまだいろいろな可能性を秘めているからだと思う」

音楽の発明家、Björkインタビュー：「VRはライブすら超えるかもしれない」

♥ 23



Björkをアプデしたら VR対応になった。いま注目すべき妖艶な映像クリエイターたち

♥ 1

LATEST ARTICLES

サイバーアートの祭典「Ars Electronica 2016」+DOMMUNEという楽しみ方

「Ars Electronica」は世界最先端のメディアアートの祭典として、アートとテクノロジーのイノベーションを推進してきた。毎年のように開催地であるオーストリアのリンツには世界各地から、想像力の限...

♥ 29

COLLECTIVE JUSTICE MISSION
Dear Mom,
Mom!
1319 Scott Street
San Francisco, California
94115
USA
Love, Alex

ゲームのナラティブをビジネスに応用させることは可能か？

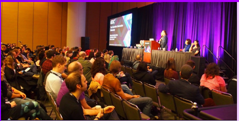
＜「人には他人の人生を生きたいという欲求がある」最新ナラティブゲーム5つの事例国産ゲームにみるナラティブ要素ここまでGDCでの議論を中心に海外ゲームにおけるナラティブのトレンドについて解説してきまし...

♥ 26

「人には他人の人生を生きたいという欲求がある」最新ナラティブゲーム5つの事例

＜ Prev ビックリマンやゼビウスに隠れていた、コンテンツで人を熱狂させる仕掛けとは？事例紹介前回までの記事で「ナラティブ」の定義について解説をしました。ここでGDC 2016ゲームナラティブサミッ...

♥ 41



ビックリマンやゼビウスに隠れていた、コンテンツで人を熱狂させる仕掛けとは？

ゲームのナラティブって何？おそらく多くの読者にとって「ナラティブ」という用語は耳慣れないと思うのですが、ゲーム業界ではここ数年、急速に浸透してきた概念だったりします。今年の3月14日から5日間にわたっ...

♥ 42

VRは早くも前衛アートの世界へ。不条理で妖しい世界に酔え

ゲーム、映画などすでに多くの作品が登場しているVRの世界。その領域は、ついに前衛アートの世界にまで広がってきた。「Surge」という作品でVR業界を驚かせたのが、Arjan van Meertenとい...

♥ 25