

Dead Drops

Aram Bartholl

2010-

Aram Bartholl has been interested in the digital world. it's "to question our engagement with media and with public economies linked to social networks, online platforms, and digital dissemination strategies." In STREET 3.0, *Dead Drops* (2010-) will be exhibited as STREET 2.0. USB flash drives embedded in public spaces will have important meanings for the new "unclouded community. How will *Dead Drops* shape communication in the streets having denger?

アラン・バーソルはデジタルワールドに関心を寄せ続けている。それは、「ソーシャルネットワークやオンラインプラットフォーム、そしてデジタル情報の普及戦略とつながるメディアや公共経済とわたしたちの関わりを問うこと」である。STREET 3.0では、『Dead Drops』(2010-)がSTREET 2.0として展示される。公共空間に埋め込まれたUSBスティックは、新たな共同体「アンクラウデッドコミュニティ」にとって重要な意味を持つだろう。『Dead Drops』は危険性を孕んだストリートで、どのようなコミュニケーションを形づくるのだろうか。

<https://deaddrops.com/>

Unclouded Community

Yutaro Midorikawa

Dead Drops

Dead Drops by Aram Bartholl is an artwork about data sharing. Through USB flash drives embedded in the walls and crevices of public spaces, we can exchange data offline. *Dead Drops*, started in 2010, have been installed in 2,280 locations around the world as of 2023. Usually, a dead drop takes place between two persons using a secret location. This term is used in contrast to "live drop," in which spies meet in person. Bartholl has transformed this espionage technique and brought it into the art world. Since the USB location is public, it is not a secret communication but a public communication. What kind of future does the public communication in *Dead Drops* imply (this text is a response to the question Kevin Holmes posed at VICE in 2010, *Dead Drops: The Future of File Sharing?*)

Unclouded

There is a text on the website of *Dead Drops*. "Un-cloud your files in cement! *Dead Drops* is an anonymous, offline, peer-to-peer file-sharing network in the public space." This "un-cloud" is important in the age of crisis. Much of the data we use is in the cloud. As of 2023, cloud services by companies like Google, Microsoft, and Amazon are growing. Many people are using these services because they are inexpensive and "safe" to store their data. Looking from the long-term perspective, however, the weather of this very useful cloud will be literally cloudy. Data in the cloud can evaporate at any time with a simple event. It's an electrical short circuit. When a cloud service shorts out due to some natural or man-made disaster, the possibility that we will never be able to access the data again is not zero. At this time, *Dead Drops* can be regarded as another data-sharing community that has been in the making since 2010. The "public space" in *Dead Drops* may be the public space after the big accident: the uncrowded community.

Online/Offline

Currently, there are two main methods of data sharing: online and offline. Online data sharing takes place in the online world (Internet). Offline data sharing, on the other hand, takes place in the offline world (actual place). Most of the data sharing that takes place currently can be described as online data sharing. Social media is a prime example. Immersed in social media, we may not pay much attention to offline data sharing. Everything is shared via the Internet. In that case, *Dead Drops*, offline data sharing, would seem to be a very tiresome system. It may be difficult to find any meaning in going all the way to the location and exchanging data. But this kind of thinking is only possible if the Internet is functioning well enough. It will cease to function at any time. Not only a temporary shutdown of the online world but even a complete shutdown can be assumed. The point here is not to print all data on paper right now, but to envision several scenarios in advance. At this time, *Dead Drops* has a significant meaning for the unclouded community.

Living Dead Drop

From now on, offline data sharing will be reevaluated. Even if the online world crashes, the data left offline will remain. In the unclouded community, the offline data will be shared offline. In this case, one of the systems is *Dead Drops*. When *Dead Drops* appeared in 2010, it may have been recognized as a smart art game. But now, in 2023, the playful aspect is beginning to take on a serious dimension. Because *Dead Drops* may become the infrastructure in the age of crisis. At this time, *Dead Drops* may be recognized as "living dead drop." "Living dead drop" has a literally disturbing ring. But it is an important cultural infrastructure for the unclouded community. Or, by its very structure, "living dead drop" may create confusion. As "Dead Drops" does, anyone can add or erase any data at any time. Like Bartholl pointed out in *DAZED* in 2010 as a "potential sexual element," *Dead Drops* also suggests the dangers of the streets. Nor is "living dead drop" safe. The offline data sharing, required for the unclouded community in the ages of crisis, will not be public *Dead Drops* but non-public *Dead Drops*. People who have a map with all the locations of the non-public USB flash drives will be the rulers at this time.

Community in the age of crisis

When the online world malfunctions, data in the online world requires material: USB sticks, hard disks, and other media. This recording media will be one of the most valuable. The beginning of a new information war over digital data as precious material could occur at any time. For people in the near future, Bartholl, the calm, smart, curious artist in "Dead Drops 'How to' - NYC," with its refreshing background music, might seem like a soldier who builds infrastructure, a founder of the uncrowded community, or even a ruler. In the first place, will the unclouded communities go to war? Communities arise in the age of crisis. People band together to overcome certain difficulties. The Montreal Protocol of 1987 regulated CFC gases and people all over the world began protecting the ozone layer. On the other hand, vaccines developed after the 2020 pandemic were not based on international cooperation. What will our future hold? Some people hope that communities in the age of crisis will be calm, smart, and curious. Or even that hope could become the spark of war. Maybe, in the near future, data, this text as well, should be shared by the most suitable data sharing: that classic "live drop."

アンクラウデッドコミュニティ

緑川雄太郎

Dead Drops

アラン・バーソルによる『Dead Drops』は、データシェアリングに関する作品だ。公共空間の壁や隙間などに埋め込まれたUSBスティックを通して、わたしたちはオフラインでデータをやり取りすることができる。2010年からはじまった『Dead Drops』のUSBは、2023年現在、世界中で2280ヶ所に設置された。通常「dead drop」は、秘密の場所を使って二者間で行われる。これはスパイ同士が直接会う「live drop」に対して使われる用語だ。バーソルは、このスパイ技術を変容させ、アートワールドに持ち込んだ。USBの場所は公開されているため、それは秘密のコミュニケーションではなく、パブリックなコミュニケーションだ。『Dead Drops』におけるパブリックコミュニケーションは、どのような未来を暗示しているのだろうか（このテキストは2010年にケビン・ホームズがVICEで投げかけた問い「Dead Drops：未来のファイルシェアリング？」に応答だと言える）。

アンクラウデッド

Dead Dropsのウェブサイトには次のようなテキストがある「あなたのファイルをセメントの中で曇らせないようにしよう！Dead Dropsは公共空間における、アノニマス、オフライン、ピアトゥーピアのファイルシェアリングネットワークだ」。この「曇らせない(un-cloud)」は、危機の時代において重要な意味を持つ。わたしたちが使っているデータの多くはクラウド上にある。Googleやマイクロソフト、アマゾンといった企業のクラウドサービスは2023年現在成長傾向にある。低価格で「安全」にデータを保存できるため、多くの人たちが利用している。ただ、長期的な視点で見ると、このとても便利なクラウドの雲行きは、文字通り曇るだろう。クラウド上のデータは、単純な出来事でいつでも蒸発してしまう。電気回路のショートだ。何らかの天災や人災でクラウドサービスがショートしたとき、わたしたちがそのデータに二度とアクセスできなくなる可能性は、決して0ではない。このとき、『Dead Drops』は、もうひとつのデータシェアリングコミュニティを2010年から作り続けていると考えられるのではないだろうか。『Dead Drops』における「公共空間」とは、ビッグアクシデントの後の公共空間、アンクラウデッドコミュニティなのかもしれない。

オンライン/オフライン

現在、データの共有方法は主に2つ：オンラインとオフラインだ。オンライン・データ・シェアリングはオンラインワールド（インターネット）で行われる。一方、オフライン・データ・シェアリングは、オフラインワールド（実際の場所）で行われる。通常行われるデータシェアリングのほとんどは、オンライン・データ・シェアリングだと言えるだろう。ソーシャルメディアはその最たる例だ。ソーシャルメディアにどっぷり浸っているとき、わたしたちはオフライン・データ・シェアリングについてあまり関心を抱かないかもしれない。すべてはインターネットを介してシェアされる。その場合、オフライン・データ・シェアリングである『Dead Drops』は、非常に面倒なシステムに見えるだろう。わざわざその場所に行ってデータをやり取りすることに、何らかの意味を見出すことは困難かもしれない。しかし、このような考えは、インターネットが十分に機能している場合に限られる。それはいつでも機能しなくなる。オンラインワールドの一時的な停止だけでなく、完全な停止でさえも想定可能だ。ここでのポイントは、全てのデータを今すぐ紙に印刷することではなく、いくつかのシナリオを予め想定しておくことだ。このとき『Dead Drops』は、アンクラウデッドコミュニティにとって最も重要な意味を持つ。

Living Dead Drops

今後オフライン・データ・シェアリングは再評価されるだろう。たとえオンラインワールドがクラッシュしたとしても、オフラインで残っていたデータは残る。アンクラウデッドコミュニティでは、オフラインデータがオフラインでシェアされる。このときのシステムのひとつが『Dead Drops』であると考えられる。バーソルの『Dead Drops』での知識や経験は、危機の時代で生かされ、重要な文化のひとつになるのではないだろうか。2010年に『Dead Drops』が登場したとき、それはスマート・アート・ゲームとして認知されたかもしれない。しかし、2023年現在、その遊戯的側面は、真剣みを帯びはじめている。『Dead Drops』が、危機の時代のインフラになるかもしれないからだ。このとき『Dead Drops』は「Living Dead Drops」として認知されるかもしれない。「Living Dead Drops」には、文字通り不穏な響きがある。しかし、アンクラウデッドコミュニティにとっては重要な文化的インフラだ。あるいはその構造上、「Living Dead Drops」は混乱を生むかもしれない。『Dead Drops』がそうであるように、いつでも誰でも、どんなデータを加えても消してもいいからだ。2010年にDAZEDでバーソルが「性的な潜在的要素」として指摘しているように、『Dead Drops』はストリートの危険性も示唆している。「Living Dead Drops」も安全ではない。危機の時代のアンクラウデッドコミュニティにとって必要なオフライン・データ・シェアリングは、公開された『Dead Drops』ではなく、非公開の『Dead Drops』になるだろう。非公開のUSBスティックの位置が全て記載された地図を持つ者が、このときの統治者となる。

危機の時代のコミュニティ

オンラインワールドが機能不全に陥った時、オンラインワールドにおけるデータはマテリアルを必要とする。USBスティック、ハードディスクなどのメディアだ。この記録メディアは、最も価値があるもののひとつとなる。この貴重な物質としてのデジタルデータをめぐる新たな情報戦争のはじまりは、いつ生じてもおかしくはない。爽快なBGMを添えた『Dead Drops 'How to' - NYC』での、穏やかで、スマートで、好奇心に溢れたアーティスト、アラン・バーソルは、近未来の人たちにとっては、インフラを整備する兵士、アンクラウデッドコミュニティのファウンダー、あるいは統治者にも見えるだろうか。そもそも、アンクラウデッドコミュニティは戦争をするのだろうか。共同体は危機の時代に発生する。ある困難を乗り越えるために、人々は結束する。1987年のモントリオール議定書によってフロンガスが規制され、オゾン層の保護がはじまった。一方、2020年のパンデミック以降に開発されたワクチンは、国際的な協力に基づかないものだった。わたしたちの未来は一体どうなっていくのだろうか。危機の時代のコミュニティが、穏やかで、スマートで、好奇心に溢れたコミュニティであることを願って止まない。あるいはその願いすら戦争の火種になる可能性がある。このテキストもそうだが、データは今後、あの古典的な「live drop」が最も適したデータシェアリングになるかもしれない。