

```

BBS-PC 4.20 Node #1 Local
R0=>(U/QUQER
XK XK 100000K 100000K XK XK 100000K 100000K 100000K 100000K 100000K 100000K
XK XK XK XK XK XK XK XK XK XK XK XK XK XK XK XK XK
100000K 100000K XK 1000K 1000K 100000K 100000K 100000K XK
XK XK XK XK XK XK XK XK XK XK XK XK XK XK XK XK
XK XK XK XK 100000K XK XK 100000K XK XK 100000K 100000K 100000K

. 100000K XK .1000K XK .XK .. XK 1000K .100000K .. .. .
. .. XK XK .. XK .. .. XK XK .. .. XK .. ..
. .1000K .. .100K .XK XK .. .1000K .. XK ..
. .. XK .. XK .. XK .. .. XK XK .. ..
. .. XK XK .1000K .1000K 1000K.. .100K .. .. XK .. ..

*ES=(-)(uP)UPIEQRM0P000IQERMFEQ#0PK u($a"&w/&$a"
u/i(/i=C=(U uü ?)?)Uar?=-

----- HACKER ART BBS -----
La prima galleria d'arte telematica interattiva
Libero accesso a ogni forma di CAOS, UIRIS, DELIRI,
RIBELLIONE, PRATICHE LIBERE E DEMOCRATICHE
e di ARTE SUBLIMINALE
reih5gr987
u!0-)? *c-0?"?-0-="i*?=="ü-I?="ü-I?="ü-I?="ü-I"ü!
----- By Zedo & Kz (1990) -----

Your name: █

```

Immagine 1. HackerArt, la prima galleria d'arte telematica interattiva (fonte: Lobo)

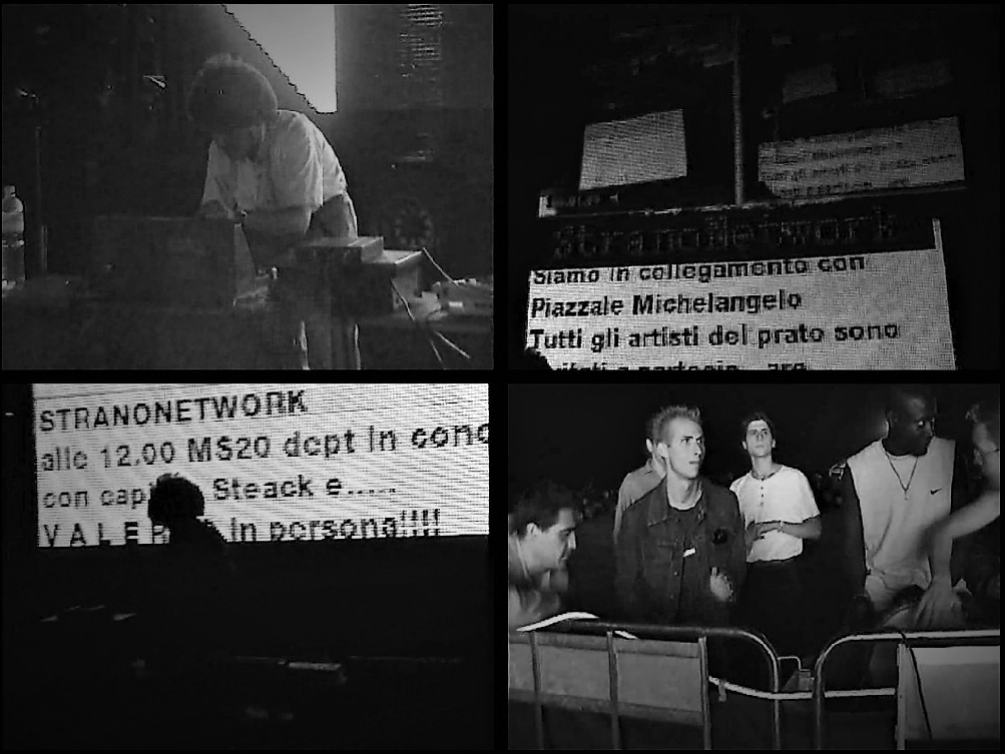


Immagine 2. Frames della trasmissione in streaming dell'evento Isdn organizzato da sTRANONETWORK nel 1998 presso l'Anfiteatro delle Cascine di Firenze (fonte: Tommaso Tozzi)

HACKIT 98

Qual è il rapporto tra le tecnologie digitali, comunicazione ed espressione artistica visuale all'interno della comunità che si sviluppa a partire dagli Hackit/hackmeeting? Qual è il ruolo delle immagini e della produzione audiovisuale in quella costellazione di pratiche che caratterizzano quanto ricade sotto l'etichetta *hacking*? Il piano è unicamente quello del connubio col mondo artistico o vi è una dimensione legata alla documentazione, nel tentativo di "fermare" in un supporto analogico un frammento di quei mondi virtuali, *reverie*, che andarono dispiegandosi a partire dagli anni novanta?

A ben vedere la produzione audiovisuale è parte caratterizzante dell'esperienza di quei soggetti e realtà che costituiscono l'humus dal quale nascerà il primo Hackit: una produzione sia legata all'esperienza artistica, sia alle necessità di comunicazione per mezzo di strumenti alternativi o passando per il *détournement* di dispositivi attraverso utilizzi diversi da quelli per cui sono stati creati (questa, tra le altre, è una possibile definizione di *hacking*).

È il caso della nascita di quella "scena" che, a metà degli anni novanta, legherà attivisti, artisti, appassionati di media, comunicazione, arti, tecnologie digitali.

In un periodo in cui i media – e in particolare il mezzo visuale – attraversano vari piani (analogico e digitale) per mezzo di una molteplicità di strumenti – quali macchine fotografiche, videocamere a supporto magnetico i cui contenuti possono essere riversati in digitale e modificati con i primi software di editing e montaggio, dando vita alle prime forme di sperimentazione artistica e comunicativa – si assiste a una proliferazione di contenuti di diversa natura.

Per ricostruire il rapporto tra sperimentazione delle tecnologie digitali e produzione di contenuti audiovisuali con finalità artistiche e comunicative – spesso legate alla militanza politica – all'interno della comunità di Hackit, occorre met-

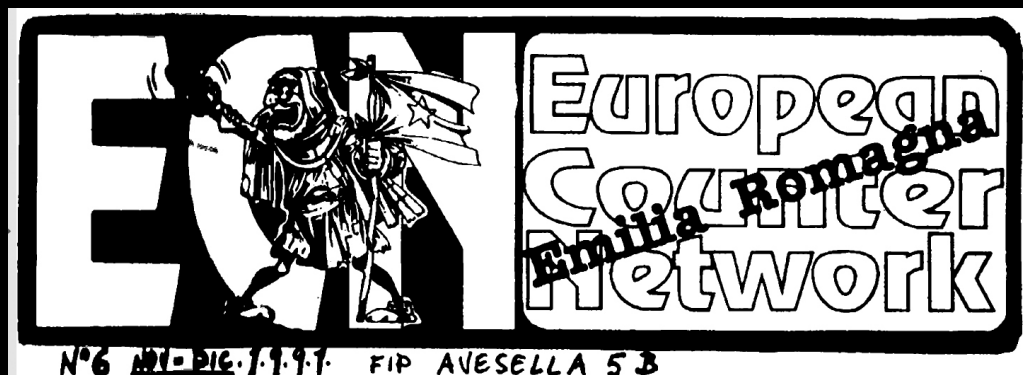


Immagine 3. Logo di Ecn (1991)

tere a fuoco il contesto di quel periodo: il tipo di tecnologie, la loro diffusione, il loro utilizzo, in ambito italiano ed europeo.

A partire dalla fine degli anni ottanta, nascono diverse comunità legate alle Bbs. Il fenomeno delle Bbs attira l'attenzione anche dei movimenti sociali per il suo potenziale di spazio comunicativo e come tecnologia digitale per diffondere i propri contenuti (immagine 3).

A livello europeo, nasce lo European counter network, i cui nodi principali sono in Italia, Germania, Francia, Regno unito, Danimarca, Polonia (per una breve storia dello European counter network, cfr. Autistici & Inventati, *+kaos: 10 anni di hacking e mediattivismo*, a cura di Laura Beritelli, Agenzia X, 2012). Parallelamente, in Italia, nasce l'area messaggi legata alla cultura cyberpunk all'interno della rete Fidonet, uno dei network di Bbs più rilevanti dal punto di vista numerico dell'epoca:

Lobo: La sensazione era come di stare al bar, dove però non conosci nessuno; frequentato da un sacco di persone che tendevano a non usare il proprio nome personale. Si facevano esperimenti di anonimato, si cercava cioè di ribadire il concetto che la rete permette in qualche modo di nascondere la propria identità, crearsene una nuova o multiple.

La comunità nata attorno a quest'area tematica, dopo poco tempo, decide di separarsi e divenire autonoma a causa dei regolamenti stringenti del network principale:

Lobo: Per accedere ad un nodo Fidonet era necessario sottoscrivere la cosiddetta policy di Fidonet, ovvero tutte le regole ai quali gli utenti dovevano attenersi per fare login e soprattutto, usare il proprio nome, cognome e fornire il proprio documento al gestore della Bbs stessa.

Questo non era esattamente in linea con l'atteggiamento libero e intrinsecamente "anonimizzante" con cui si poneva l'attitudine cyberpunk.

Nel 1993 nasce la rete indipendente Cybernet, composta da circa una cinquantina di nodi dislocati in tutta Italia: il network si caratterizza per l'assenza di regolamenti stringenti e per l'orizzontalità nelle comunicazioni tra utenti. Tra i nodi presenti, HackerArt Bbs di Firenze si colloca all'intersezione tra le sperimentazioni artistiche e digitali mettendo in evidenza punti di congiunzione tra forme di arte visuale, *hacking* e comunicazione politica (immagine 1).

Da questo brodo di coltura, a Firenze nel giugno del 1993, nasce sTRANOnET-WORK e organizza diversi eventi pubblici, alcuni dei più importanti proprio nel 1998, anno del primo Hackit. È il caso di Isdn presso l'Anfiteatro delle Cascine di Firenze, in cui performance musicali e artistiche vengono riprese e trasmesse in rete facendo interagire "naviganti" e pubblico:

Lobo: Questo Isdn era un esperimento di net-arte al parco delle cascine di Firenze. Avevamo approntato un videowall davanti all'anfiteatro. Collegamento Isdn appunto, e facevamo streaming della serata via internet (con realplayer!) ma di cose simili se ne fecero molte così (immagine 2).

In questo contesto inizia a concretizzarsi l'idea di organizzare un incontro delle controculture digitali in Italia, sotto la spinta antagonista e libertaria – nelle sue diverse declinazioni politiche, artistiche e comunicative – di realtà come Ecn e

sTRANOnETWORK, come racconta uno degli attivisti e organizzatori dell'evento:

Ferry Byte: Nella lista di gestione dell'Ecn (<http://www.ecn.org>, consultato l'ultima volta l'8 gennaio 2018) Luc Pac dice: «ma come sarebbe bello fare dei meeting come fa il Chaos computer club in Germania oppure come gli hackmeeting promossi da Access for all in Olanda?» Io raccolgo subito l'idea suggerendo che a Firenze ci sarebbe un gruppo – sTRANOnETWORK appunto – e un Csa come il Cpa (Centro popolare autogestito) di Firenze sud che potrebbero, in teoria, accollarsi il grosso dell'organizzazione dell'evento: parte l'idea...

L'incontro si realizza a Firenze nel giugno del 1998 presso il centro sociale Cpa e vede la partecipazione di centinaia e centinaia di persone (immagine 4).

Il meeting di Firenze rappresenta uno snodo centrale in quella che è la storia delle controculture digitali e dell'*hacking* in Italia. Per i temi trattati e per la partecipazione eterogenea di militanti politici, artisti, hacker, l'incontro si presta a un intreccio sperimentale di diversi media dove il mezzo audiovisuale trova il proprio spazio (immagini 5 e 6).

Nel riflettere sul rapporto tra arte e tecnologie digitali, il seminario HackerArt tenuto alla "cupola" all'interno del Cpa da Tommaso Tozzi prende in esame la produzione di contenuti visuali e le modalità di collaborazione tra artisti possibili attraverso i nuovi strumenti tecnologici. Diversi, poi, sono gli interventi di artisti internazionali (immagine 7).

La produzione audiovisuale, in particolare attraverso materiale video, è al centro di sperimentazioni pratiche, artistiche e comunicative che si svolgono durante tutta la durata dell'incontro. Numerose sono le installazioni e le performance che vedono una commistione tra contenuto visuale e produzioni di altro tipo. Nasce poi in quei giorni e accompagna lo svolgersi dell'iniziativa Boicoop Tv (il nome trae origine dal fatto che il Cpa era sotto sgombero e al suo posto sarebbe sorto un ipermercato Coop), canale televisivo pirata autogestito che non si occupa solo di narrare l'evento all'esterno – il segnale veniva infatti ricevuto nelle zone limitrofe al centro sociale – ma diviene un centro di sperimentazione e comunicazione orizzontale attraversato da tutti i partecipanti (immagini 8 e 9).

A trasmettere dal centro sociale durante tutto l'Hackit è anche Radio CyberNet, una delle prime radio in streaming in Italia, legata alla comunità dell'omonimo network di Bbs.

La riflessione sull'utilizzo dei dispositivi digitali come strumento per il potenziamento e il supporto delle lotte sociali da parte del movimento è tema non solo di un seminario dedicato organizzato da Ecn, Isole nella rete e Tactical media crew dal titolo *La telematica antagonista in Italia e in Europa*, ma emerge anche dai *talk* apparentemente più puramente tecnici, quali quelli sulla crittografia e l'anonimato in rete in cui viene messa a tema la questione del controllo delle comunicazioni e la relativa espansione dell'azione repressiva.

Un esempio delle forme di sperimentazione messe in atto ad Hackit, che ben testimonia dell'intreccio tra dimensione performativa e ludica, è rappresentato dal blocco della connettività e della manomissione della rete interna presso il Cpa ad opera di uno dei partecipanti all'evento. Un tipo di dinamica che può



Immagine 4. Immagini del Cpa (Centro popolare autogestito) di Firenze durante Hackit 98 (foto di ripley luke)

apparire come una forma insensata di autosabotaggio ma che ben rappresenta quei tratti culturali spesso associati al mondo dell'*hacking* (per una lettura critica di queste "espressioni valoriali", cfr. il lavoro di Ippolita e in particolare *Nell'acquario di Facebook*, Ledizioni, 2012) o attraverso i quali alcuni dei suoi appartenenti amano narrarsi – alimentata spesso dalla letteratura di science fiction, in particolare in quella cyberpunk: curiosità per le tecnologie e i dispositivi digitali, volontà di saggiare i limiti dei sistemi informatici in uso, una dimensione della sfida e del protagonismo individuale nel fare sfoggio delle proprie competenze e abilità.

Lobo: Fatto sta che mi ricordo uno, tale P]-[r0id, praticamente ha sfruttato la vulnerabilità del router nostro dove uscivamo su internet e ce l'ha hackato, ce l'ha disconnesso... Il primo Hackit ha avuto a che fare con questo. [...] È stato hackerato il router dall'interno, da questo qui, come dimostrazione «io sono figo vi ho bloccato la rete». Bella figata che hai fatto però... Noi a questo punto la cosa che abbiamo fatto è stata social engineering. Mi ricordo Marta McKenzie: abbiamo sfruttato la sua voce femminile per chiamare l'azienda che produceva e distribuiva il router a Firenze e in Italia e ci siamo fatti mandare il firmware per riflashare da zero. Praticamente ci siamo resettati il router facendoci mandare dall'azienda, che non sapeva niente di noi, il firmware originale. Alla fine ci siamo salvati così (10).

La soluzione al problema è anch'essa una forma di *hacking* ma in una dinamica che, all'interno di quell'evento, assume la forma di una collaborazione collettiva

e orizzontale, volta alla condivisione delle conoscenze, più che di un protagonismo individuale velatamente suprematista.

Il rapporto tra espressioni artistiche e nuove tecnologie digitali si presenta quindi come un connubio che caratterizza fin da subito la nascente comunità che si costituirà attorno agli Hackit. Una dimensione che, anzi, fa parte di quei percorsi, realtà, soggetti che hanno costituito l'ossatura di questa iniziativa.

A partire da questo incontro nascono poi diversi progetti che ricopriranno un ruolo centrale nel mondo delle controculture digitali, della controinformazione e della comunicazione dal basso, dei movimenti sociali. I percorsi di A/I (Autistici/Inventati), dei nodi italiani di indymedia, degli hacklab e *hackerspace* che vanno diffondendosi a partire da quegli anni in tutta Italia attingono tutti in misura differente dall'intreccio di realtà e soggettività che ha costituito il tessuto sociale del primo Hackit e dalla sperimentazione di diversi media e tecnologie digitali all'intersezione tra arte, comunicazione, militanza politica antagonista.

EVENTI

I.S.O. VENERDI' 5 GIUGNO
Ichiraku Yoshimitsu (batteria, percussioni, electronics)
Sachiko Matsubara (campionatore)
Otomo Yoshida (piani, chitarra)
a seguire PGP key-signing party, momento rituale di verifica e certificazione delle chiavi pubbliche PGP. Mastro di chiavi: Zeus Kissaki* Spazio Sala Navigazione

Cacciatori di Virus SABATO 6 GIUGNO
di e con FABIO MASSI, regia di ALESSANDRA VALENTE, videografica di FELIX ZINGARELLA seguire: presentazione del software multimediale.

Rave
di Duramater (ch), di Alain (ch), di Ultracore (ch), di Candyman (ch), di Jimmy (tl), di Cerebral Killer (ch), Under Techno (ch) Ore 24.00 in poi, Spazio: Astronave

SYNT NIGHT DOMENICA 7 GIUGNO
100 sintetizzatori amplificati e 100 interfacce umane in un ensemble di musica contemporanea estranea agli stereotipi, tutti i possessori di tastiere elettroniche e di synt sono invitati a partecipare.
(xlurax, Ahmed Elman, Antonio Liguro, rush, B y M, tommaso tozzi, marco cesare, Mat Pogo, WJ Meatball, MKT, Massimo Contrasto, Riccardo Balli, Giacomo Verde, Skuamo, frankuccio, Steak)

DAL CUBO
Boicoot TV! e Radio Cybernet (<http://www.kyuzz.org/radio/cybernet>)
Collegamenti, trasmissioni, spettacoli, musica e informazioni in diretta dall'etero fiorentino per una TV che non avete mai visto e una radio che non avete mai sentita.
In regia: Carmax, -audi, Pixel Tribe, Max Contrast, Ognio Knauts, goggo7, minimalTV, Mir Redini (Massimo Contrasto), Sensual Zone 2.0 (goggo7), Venturi v1.0 (-audi)
LE FREQUENZE VERRANNO SPECIFICATE QUALCHE GIORNO PRIMA!

hack meeting 1998-RECORDABLE CD

HACKIT98

www.ecn.org/hackit98
IRC: #hackit98

5.6.7. GIUGNO

CPAFISUD
www.ecn.org/cpa/

Immagine 5. Flyer di Hackit 98 fronte (fonte: Tommaso Tozzi)

CORSI SEMINARI WORKSHOP VENERDI' 6 GIUGNO

MATTINA
Sala Navigazione. Linux 4 Beginners. (Net Diver). Cupola. Hacker Art - parte I. (Tommaso Tozzi).

POMERIGGIO
Teatro. **Ignoranti, pensare e creare in rete**, il ruolo dell'autore e del lettore. (Grafite). Cupola. **Sapere in rete**. (Ferry Byte). Cupola. **Hacker Art - parte II**. (Tommaso Tozzi). Teatro. Storia dell'informatica parte I. (Renato Pia). Longinotti. Telematica di base parte I. (Evaluata, S. Sansavini, T.H.E Walrus, W. Maddier). Longinotti. Presentazione del libro "Kriptonite, Fuga dal controllo globale" di Joe Lametta e apertura del corso "Crittografia e Anonimato". (A cura degli autori). Cupola. Hacker Art - parte II. (Tommaso Tozzi).

SERA
Teatro. 21.00 - 24.00. Presentazione del CD-ROM "Zone Digitali" e dibattito su "La telematica antagonista in Italia e in Europa". (Isola nella Rete e Tactical Media Crew).

MATTINA
Sala Navigazione. Linux 4 Beginners. (Net Diver). Cupola. Uso del router CISCO (uVLSI). Longinotti. Corso Telematica di base parte II. (Evaluata, S. Sansavini, T.H.E Walrus, W. Maddier).

POMERIGGIO
Longinotti. Crittografia e Anonimato: PGP. (T.H.E Walrus). Cupola. IP versione 6. (Fausto Saporito e Kyuzz). Teatro. Introduzione al linguaggio VRML ed all'utilizzo congiunto di Java. (VRMLdreamers). Longinotti. Crittografia Anonimato. Anonymous Remaker. (T.H.E Walrus). Teatro. 18.00 - 21.00. Proiezione videointerlogia Decoder su R. Stallman e incontro su "Software GNU per la libera circolazione del sapere". (Decoder e Linuxisti present).

SERA
Longinotti. Responsabilità del provider, rete e censura. (H. Velena, V. Baroni e Luther Blissett).

MATTINA
Sala Navigazione. Linux 4 Beginners. (Net Diver). Longinotti. Crittografia e Anonimato. Nym Server e File System Crittati. (Pulro, Luc Pic e Maria Mckenzie). Teatro. Telematica di base parte III. (Evaluata, S. Sansavini, T.H.E Walrus, W. Maddier). Teatro. Reti telematiche autogestite, BBS e telematica low tech. (Leandro Noterini e Alex Dupré). Longinotti.

Crittografia e Anonimato, Steganografia. (Frank Sinapsi).
POMERIGGIO E SERA
Teatro. **ASSEMBLEA CONCLUSIVA**.
Longinotti. Crittografia e Anonimato. PGP Phone. (Zeus Kissaki*). Cupola. Computer pervasivi e dataveglianza. (Arturo di Corinto). Longinotti. Crittografia e Anonimato. Packet radio e trasmissioni digitali wireless. (And Boy). Teatro. Storia dell'informatica parte II. (Renato Pia).
INTERVENTI INTERNAZIONALI
Barry "The Key", Bill Squire, Patrice Riemens (exalt Amsterdam), Ricardo Dominguez (The Thing - Tactical Flood Net, New York), Alberto Escudero Pascual (AEP, Sysadmin, Mod50, Medix) - Rivolgarsi all'Info point.

HACKIT98

1. PALAZZINA
2. SPAZIO CONNETTIVITA'
3. SPAZIO DISTRIBUZIONI
4. ASTRONAVE
5. LONGINOTTIK
6. INFO POINT
7. CUPOLA
8. FREE CAMPING
9. HARDWARE CASBAH
10. CUBO
11. TEATRO

spazi piano terra
spazi piani superiori
percorso all'aperto
spazi liberi
ingresso

CPA PI SAU
viale Giannotti 79
Firenze. BUS: 23 31 32

Immagine 6. Flyer di Hackit 98 retro (fonte: Tommaso Tozzi)



Immagine 7. Dimostrazione di realtà virtuale (foto di ripley luke)



Immagine 8. Installazioni con tv e video, Boicoop Tv (foto di ripley luke)



Immagine 9. Sperimentazione e comunicazione orizzontale attraverso Radio CyberNet (foto di yuk)

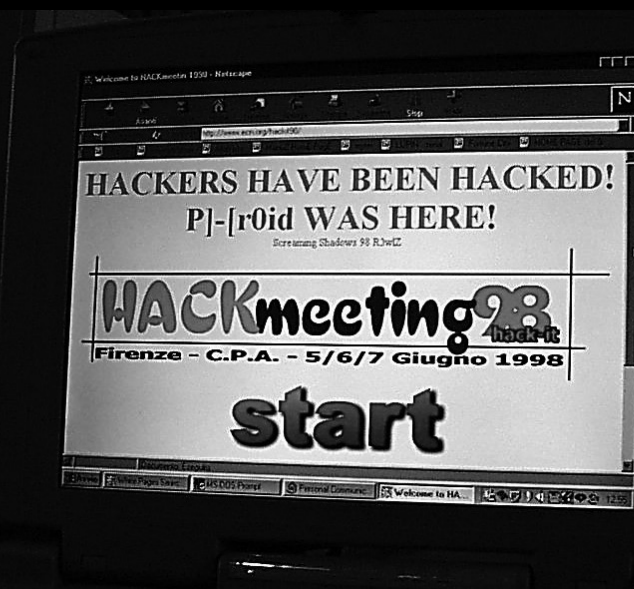


Immagine 10. Manomissione della rete interna del Cpa ad opera di uno dei partecipanti ad Hackit: "Hackers have been hacked" (foto di riplely luke)



Immagine 11. Partecipanti ad Hackit 98 (foto di Dino Fracchia)



Immagine 12. Partecipante ad Hackit 98 (foto di Dino Fracchia)



Immagine 13. Scene di vita da Hackit 98 (foto di Dino Fracchia)



Immagine 14. Informazioni, flyer e tecnologia (foto di yuk)