

DAL 1° al 3 SETTEMBRE si svolge a Parma l'hackmeeting 2006, incontro delle controculture digitali: seminari, workshop, dibattiti, apprendimento collettivo e giochi nel rispetto dei valori dell'etica hacker

Comunità hackmeeting

«H

acker è mio padre che aggiusta il rubinetto del bagno pur non essendo un idraulico». Con questa frase si rispose alla domanda «cos'è un hacker?» alla conferenza stampa di presentazione dell'hackmeeting 2006. Ma dove nasce il termine hacker? Fin dagli anni '50, al MIT di Boston era attivo il Tech Model Railroad Club, un circolo dedicato al ferromodellismo. Fra i suoi partecipanti ve n'erano alcuni che ritenevano che il vero divertimento non fosse sopra il plastico, ma sotto, in quell'intrico di circuiti che comandava e controllava lo scorrere dei con-vogli. Queste persone sono universalmente note come i primi hacker della storia. Quando scoprirono che in un laboratorio era stato impiantato uno dei primi computer, il Tx-0, essi cominciarono a privarsi perfino del sonno pur di potervi accedere.

Con la stessa attitudine che li spingeva a riciclare materiale elettrico e a condividere nozioni tecniche per costruire insieme i plastici dei treni, essi cominciarono a studiare il Tx-0, a scrivere software, che condividevano fra loro per rendere più utile il computer, e perfino a modificarne le schede interne, per aggiungere o migliorare le funzionalità della macchina. Queste persone diedero il via ad una modalità di interazione fra la persona e la macchina, ma soprattutto fra le persone, che viene ancora oggi applicata e affinata sotto il nome di etica hacker. Alcuni dei suoi principi fondamentali sono lo studio dei sistemi informatici ed elettronici, detto familiarmente «metterci le mani dentro», la condivisione di idee e risultati, software incluso, e infine l'accesso indiscriminato all'informazione.

La fase successiva ha inizio nel periodo delle rivolte studentesche a Berkeley, quando viene fondato il primo gruppo «politico» sullo strumento informatico: l'Homebrew Computer Club, che amplia l'etica hacker parlando di computer per il popolo e dei problemi derivanti dallo scrivere software per l'esercito, è ora che nasce il primo personal computer, l'Altair 8800. Da quel momento l'informatica si è sviluppata a ritmi rapidissimi. La creazione di un

Se la Rete è libera, ma libera veramente...



mercato negli anni '80 ha dato un grosso impulso alla crescita tecnica, ma molto ha tolto alla circolazione libera e spontanea di idee e informazioni. Contro questa deriva che nulla condivide con l'etica hacker, nel 1983 Richard Stallman, ricercatore del MIT, fonda il progetto GNU: la creazione di un sistema operativo totalmente libero per modifiche, lettura, implementazioni, distribuzione e vendita. Per fare ciò crea la Free Software Foundation e scrive una licenza particolare: la GPL, General Public License, che offre tutte queste libertà a patto che il software derivato sia sempre e comunque rilasciato sotto licenza GPL. In pratica, l'opera nasce con la caratteristica intrinseca di essere libero. Passo fondamentale per la riuscita di questo progetto fu, nel 1991, la creazione del Kernel, cioè del cuore di questo sistema operativo. Protagonista di questo exploit fu Linus Torvalds, uno studente finlandese che scrisse il kernel Linux e contribuì al celebre progetto GNU/Linux. Un'altra rivoluzione stava prendendo piede. Milioni di hacker hanno cominciato a scrivere codice per i più disparati motivi accomunati dalla propria curiosità, dalla voglia di metterci le mani dentro, dalla continua necessità a cambiare la realtà. Non esistono limiti fisici alle motivazioni che spingono un hacker a svolgere la propria attività. Motivazioni che possono essere politiche, sociali e delle più diverse correnti di pensiero ma che sempre sono contro a qualsiasi logica che limiti le libertà degli individui.

La storia dell'hacking in Italia ha come aspetti rilevanti la diffusione capillare sul territorio e la repressione che ha subito. È noto alle cronache il cosiddetto «BBS Crackdown», una va-

Hacker è anche mio padre che aggiusta il lavandino senza essere un idraulico



sta operazione di polizia tramite la quale nel 1994 furono sequestrati computer e supporti informatici della maggior parte delle BBS (Bulletin Board System, il «padre» di internet) presenti sul territorio italiano per un'accusa di scambi di materiali sotto copyright. Un anno dopo veniva inventata la forma di protesta nota come «net-strike», la trasposizione in rete di un sit-in pacifico atto a bloccare l'accesso ad un posto, nel caso telematico un sito internet. Anche quest'iniziativa fu repressa tramite il sequestro del sito. Nello stesso anno nasceva il primo hacklab italiano: il Freknet Medialab a Catania, nei locali del centro sociale autogestito Auro. L' hacklab, letteral-

mente «laboratorio di hacking», è un luogo dove si condivide non solo la tecnica ma soprattutto i valori dell'etica hacker: la consapevolezza degli strumenti e il rifiuto ad un loro utilizzo nel controllo sociale, l'uso del trashware, l'anonimato in rete, la privacy, l'informazione autogestita e autoveicolata e la resistenza alla censura. Il significato del termine hacker si è nuovamente modificato, seguendo appunto il concetto di opera derivata, si è allargato nel campo sociale. Nel 1998, singoli e non davano vita a Firenze al primo Hackmeeting. L'incontro delle controculture digitali è stato sin dalle origini differenziato per modalità di costruzione, partecipazione e interazione da

qualsiasi altro incontro informatico: l'hackmeeting è organizzato da tutti coloro che vogliono parteciparvi attraverso la mailing list hackmeeting@inventati.org, aperta e senza moderazione, nella quale ci si confronta su diversi temi informativi e si decidono le linee guida e gli argomenti dell'evento. L'unico posto dove la comunità di hackmeeting si esprime verso l'esterno è il sito hackmeeting.org. È un incontro che si riconosce nei valori dell'etica hacker e li amplia. Durante l'incontro si tengono seminari, workshop, dibattiti, apprendimento collettivo e giochi, si discute di tutto quello che ruota attorno al mondo dell'informatica. Il cuore dell'evento è il lan

clicca su

autistici.org/inventati.org
ngvision.org
ecn.org
indivia.net
hacklabs.org
oziosi.org
dynebolic.org
ippolita.net
italy.indymedia.org
somasuite.org
copydown.org
netstrike.ipv7.net

Elaborazione grafica sul tema dell'hacker
Sotto:
Un disegno di Professor Bad Trip

DAL ROMANZO Una pièce in scena a Benevento «Magic People» Italiani da avanspettacolo

■ Dalla raccolta di racconti grotteschi e (iper)reali di *Magic People* di Giuseppe Montesano, uscita lo scorso anno per Feltrinelli, nasce uno spettacolo teatrale, *Magic People Show*, che sarà in scena oggi al Festival di Benevento e giovedì al Festival di Ravello. Nel libro, costruito su un ritmo vertiginoso da commedia nera, Giuseppe Montesano chiama in scena il suddito televisivo, il consumatore globale, l'uomo medio assoluto, lo schiavo della pubblicità, e poi i risonatori dell'economia nazionale, i venditori di spiagge, i venditori di aria da respirare, i venditori e i compratori di anime. Una carrellata di ridicoli mostri drogati dal sogno del denaro, prigionieri illusi di essere liberi, gaudenti che hanno seppellito la passione e l'amore: ovvero l'Italia. *Magic People* è un ilare e tragico romanzo dell'Italia malata di questi ultimi anni. Già di per sé una «sit com», sulla scena è un comico, feroce e colorito avanspettacolo pop, dove gli attori scoprono le piaghe di una modernità livida e terribile, tra il caldo è soffocante e i black out continui. In un crescendo che mescola l'opera buffa e il dramma si scopre la forma di un show postmoderno. La pièce sceneggiata dall'autore è diretta e interpretata da Enrico Ianniello, Tony Laudadio, Andrea Renzi, Luciano Saltarelli, con la scenografia del gruppo Underworld.

Libri per approfondire

Open non è free di Ippolita, pagine 128, euro 11,00, Eleuthera 2005.
Giro di vite contro gli hacker di Bruce Sterling, pagine 371, euro 8,40, Mondadori 2004.
L'etica hacker e lo spirito dell'età dell'informazione di Pekka Himanen, pagine 172, euro 17,00, Feltrinelli 2003.
Spaghetti hacker di Andrea Monti e Stefano Chiccarelli, pagine 448, euro 15,49, Apogeo 1997.
Hackers, gli eroi della rivoluzione informatica di Steven Levy, pagine 464, euro 14,90, Shake 2002.
Un manifesto hacker di Wark McKenzie, pagine 178, euro 11,00, Feltrinelli 2005.
Ribellione nella Silicon Valley di Raf Valvola, pagine 192, euro 11,80, Shake 1997.
Italian Crackdown di Carlo Gubitosa, pagine 200, euro 10,33, Apogeo 1999.
Crypto, i ribelli del codice in difesa della privacy di Steven Levy, pagine 352, euro 17,50, Feltrinelli 2002.

space, una rete interna in grado di mettere in comunicazione tutti coloro equipaggiati con un computer. Un terreno libero e al tempo stesso basato su regole decise dalla comunità che proteggono la privacy dei partecipanti e il loro anonimato. Hackmeeting non accetta sponsorizzazioni e cappelli di nessuno ed è totalmente autogestito. Quest'anno, la nona edizione, si svolgerà dal 1 al 3 settembre a Parma, strada Buffolara 8. Si legge dal manifesto dell'iniziativa: «La nona edizione dell'Hackmeeting sarà aperta da un vero e proprio atto di hacking sociale: l'occupazione di uno spazio fisico in cui tenere l'iniziativa, insieme a diverse realtà sociali del territorio parmense». Tra gli argomenti dei seminari presenti ci saranno discussioni sulle li-

Nella tre giorni una rete interna metterà in collegamento chiunque abbia un computer

cenze Creative Commons e il Copyleft che regolano in differenzialmente dal copyright la distribuzione delle opere artistiche, la costruzione di un trasmettitore FM contro i mezzi di informazione imposti, discussioni sullo stato del Trusted Computing, la tecnologia che dovrebbe blindare i nostri computer ma che pochi sanno come funziona, analisi sulle specifiche del protocollo di Tor, un sistema che consente la navigazione in totale anonimato sul web e l'immane crittografia che tutela i nostri dati e le nostre informazioni da occhi indiscreti. La partecipazione è gratuita e come recita il manifesto non è necessario essere esperti informatici: il nostro essere «hacker» si mostra nella quotidianità anche quando non usiamo il computer, si mostra quando ci battiamo per far cambiare le cose che non ci piacciono, come l'informazione falsa ed imposta, come l'utilizzo di tecnologie non accessibili e costose, come il dover recepire informazioni senza alcuna interattività e il dover subire da spettatori l'introduzione di tecnologie repressive e censorie.



Gomorra

ROBERTO SAVIANO

PREMIO VIAREGGIO - REPACI 2006

OPERA PRIMA



www.librimondadori.it