

ILENIA ROSSINI E IVAN SEVERI

PROVE TECNICHE DI TRASMISSIONE

MEDIATTIVISMO E "PARANOIA"

Quella dell'*hacking* è, forse, una delle storie più contemporanee che «Zapruder» abbia mai raccontato: eppure è una vicenda che viene da lontano. I lavori che hanno portato alla pubblicazione di questo numero sono stati inaugurati attorno al tavolino di un bar sulla riva del lago Trasimeno durante il SIMposio 2015. L'anno dopo hanno assunto la forma di un dialogo sul mediattivismo e di un workshop sul trattamento delle fonti online (fonti precarie, la cui consultazione, quando finiscono offline, costituisce un problema ancora più complicato). Quasi tre anni sono trascorsi da allora: un tempo anomalo, anche per chi conosce i nostri ritmi di lavoro. Questo lungo periodo è stato, con il senno di poi, fondamentale per immergere le mani in fenomeni di cui stiamo offrendo una delle prime forme di narrazione corale disponibili nel contesto italiano (e non). Per fare ciò abbiamo seguito le reti dei protagonisti dell'*hacking* italiano e ci siamo avvicinati a coloro che, prima di noi, si erano interessati a queste storie. Mai come in questo caso la linea di demarcazione tra gli uni e gli altri si è rivelata labile e frequenti sono stati gli sconfinamenti. Per questo, giunti fin qui, ci è impossibile affermare con certezza quanto ci sia di emico (proveniente dall'interno) e quanto di etico (frutto di interpretazione) in questo numero: più le connessioni si facevano salde e più eravamo convinti di essere sulla strada giusta; più a fondo seguivamo questo sentiero e più monolitico si faceva il progetto. Fino a ottenere questo risultato: *Hack the System* è una monade, da qualsiasi spiraglio lo si osservi restituisce il tutto. Ed è solo con questo approccio che è possibile avvicinarsi agli articoli che compongono questo numero.

Fin da subito, per delimitare l'oggetto del nostro interesse, ci siamo dovuti confrontare con il problema delle definizioni: cos'è un hacker? Cosa intendiamo per *hacktivism* e mediattivismo? Abbiamo scelto di adottare una definizione "larga", riconoscendo nel termine hacker qualsiasi persona "curiosa", interessata alla tecnologia e al funzionamento delle macchine, digitali o analogiche: si tratta, quindi, di una questione di "attitudine" *hands-on* («metterci le mani sopra») e di relazione col mondo circostante, più che di "identità" (cfr. Ippolita, *Tecnologie del dominio. Lessico minimo per l'autodifesa digitale*, Meltemi, 2017, pp. 117-124). Il concetto di "attivismo" – da molti contrapposto a quello di "militanza" e declinato in una chiave postnovocentesca e postideologica – presentava poi ancora più problemi (cfr. Augusto Illuminati, *Bandiere. Dalla militanza*

all'attivismo, DeriveApprodi, 2003; Marco Revelli, *Oltre il Novecento. La politica, le ideologie e le insidie del lavoro*, Einaudi, 2001).

La nostra idea iniziale era quella di occuparci degli hacker in una prospettiva globale: così si legge nella call che ha costituito un primo gruppo di lavoro in vista del SIMposio 2016. Eravamo partiti da alcune idee semplici e facilmente constatabili: che le contestazioni fossero oggi inscindibili dalla loro dimensione mediatica e che lo sviluppo tecnologico, che ha portato alla diffusione su ampia scala di mezzi tecnici che consentono l'accesso al web, avesse cambiato in modo profondo le forme della conflittualità, fino a generarne di inedite; che la padronanza di alcuni mezzi tecnici potesse oggi consentire di mettere in crisi anche le maggiori potenze mondiali, come dimostrato – purtroppo da una prospettiva anarcocapitalista e suprematista – dall'hacker Julian Assange e dalla sua wikileaks, soprattutto in seguito al *cablegate* del 2010; che l'odierna repressione delle lotte politiche e sociali passasse pure attraverso il controllo delle attività digitali dei militanti e dei loro collettivi con strumenti offerti anche da tecnologie come i *big data* e la "profilazione", veri e propri mezzi di dominio. L'idea di affrontare la nascita e l'evoluzione dell'*hacktivism* – cioè del nesso delle pratiche hacker con l'attivismo e la militanza politica – era inizialmente solo una delle tante: osservando l'indice del numero è facile intuire come, nel corso degli ultimi due anni, sia invece diventata quella predominante. Questo perché abbiamo assecondato il desiderio, di noi curatori in primis, di concentrarci su un percorso profondamente politico e peculiare del contesto italiano: ogni paese europeo, infatti, ha visto esperienze diverse e non è possibile paragonare la storia degli *hackari* con quella più celebre, ma certamente meno politicizzata, dell'*hacking* statunitense (cfr. Steven Levy, *Hackers. Gli eroi della rivoluzione informatica*, ShaKe, 1996, I ed. New York, 1984). Diversi studi hanno documentato la distanza nel modo di concepire l'identità collettiva tra l'*hacking* italiano (e spesso europeo) e i gruppi di hacker sul modello statunitense, anche politicamente connotati come Anonymous (cfr., tra gli altri, Parmy Olson, *We Are Anonymous: Inside the Hacker World of LulzSec, Anonymous, and the Global Cyber Insurgency*, Back Bay Books, 2012 e Gabriella E. Coleman, *Hacker, Hoaxer, Whistleblower, Spy: The Many Faces of Anonymous*, Verso, 2014). I movimenti italiani, del resto, hanno sempre riflettuto sull'uso sociale delle tecnologie digitali, dimostrando un particolare interesse per i nuovi media e per il loro uso ai fini di una comunicazione e una (contro)informazione libere e indipendenti: o, almeno, lo hanno fatto a partire dagli anni novanta. Molti esiti di questo rapporto privilegiato sono ripercorsi all'interno dei contributi del numero, ma non è forse superfluo richiamare esperienze come radio Onda diretta (emittente illegale, nata nel 1992, che trasmetteva dal centro sociale Leoncavallo), Radio CyberNet (la prima web radio italiana, nata nel 1997), il progetto Radio Gap (circuiti di radio di movimento nato nel 2001, intorno al G8 di Genova), Radiolina (la "radio pirata" nata nel 2003 all'interno del centro sociale Officina 99 di Napoli, che trasmette in Fm), le street-tv (tra le altre, Insu[^]tv, nata anch'essa a Napoli nel 2003) o i ten-

tativi di creare una tv satellitare (Global Tv, che iniziò a trasmettere nel 2002 per raccontare il Forum sociale europeo di Firenze e fu presto affiancata da No War Tv, che si proponeva di raccontare la seconda guerra del Golfo). I motti «information wants to be free» e, successivamente, «don't hate the media, become the media» soggiacevano a queste esperienze. Ma, al di là dell'impostazione ideologica, niente di tutto ciò sarebbe stato possibile senza la presenza, all'interno dei movimenti, degli hacker o dei cosiddetti smanettoni, quelli capaci di occuparsi dello sviluppo dei nuovi strumenti e della loro gestione tecnica. A ciò si è accompagnato un impegno parallelo, tanto sul fronte della protezione della privacy e dell'anonimato degli utenti della rete, quanto su quello del free software, del copyleft e delle licenze permissive. Con alla base l'obiettivo – non sempre raggiunto – di restituire una dimensione tecnica alla portata di tutti (in particolare dei militanti): è quella che viene definita “pedagogia hacker”.

Il successo e l'esposizione ai riflettori dei collettivi hacker italiani segue così un percorso ondivago, strettamente connesso all'intensità delle fasi repressive che hanno segnato la storia della contestazione dagli anni novanta in avanti. Il complicato (e costoso!) impegno tecnico atto a fornire servizi ai collettivi e ai militanti politici è stato premiato nei momenti di maggior pressione, quando la necessità di sicurezza si è alzata di livello. È stato invece più difficile rendersi permeabili a una lettura della realtà che può assumere i tratti della “paranoia”, nei momenti di riflusso: per questo le sirene dei servizi commerciali, semplici, stabili e *user friendly* continuano a mietere vittime, fino all'attacco successivo da parte del sistema che ne sfrutta le (più o meno inconsapevoli) falle nella sicurezza.

La repressione, del resto, non ha risparmiato neanche gli ambienti hacker, a partire dalle date fondamentali del 1986, quando l'Fbi sequestrò la Bbs (Bulletin board system) della rivista «2600», e del 1990, quando non meglio identificati hacker furono additati come responsabili di un guasto tecnico alla compagnia telefonica statunitense At&t: all'accusa seguirono migliaia di sequestri di materiale informatico e la chiusura di molte Bbs (cfr. Bruce Sterling, *Giro di vite contro gli hacker*, ShaKe 1993, I ed. New York, 1992). Per quanto riguarda l'Italia, il primo giro di vite contro gli hacker – l'*Italian crackdown* – risale al 1994: furono temporaneamente chiuse circa 150 Bbs italiane, soprattutto delle reti Fidonet e Peacelink (cfr. Carlo Gubitosa, *Italian crackdown*, Apogeo, 1999). Di questi eventi, rimane un'utile testimonianza in presa diretta in uno dei “bollettini informativi” prodotti da Ecn Milano, quello del 21 maggio 1994, intitolato appunto *The Italian Crackdown* e oggi consultabile online (https://archive.org/stream/bollettini-ecn-milano/1994_05_21_ecn_mi_the_italian_crackdown#page/n0/mode/2up, consultato il 21 gennaio 2018). Proprio da una riflessione intorno alla necessità di confutare la sovrapposizione mediatica tra hacker e criminale, che procedeva di pari passo col fenomeno repressivo, emerse nel 1998 l'idea di organizzare il primo hackmeeting italiano. La storia della repressione degli hacker meriterebbe certamente uno studio approfondito: uno dei nostri

maggiori rammarichi è quello di non essere riusciti a dedicarvi spazio in questo numero (a tal proposito rimandiamo anche a Stefano Chiccarelli e Andrea Monti, *Spaghetti hacker*, Monti & Ambrosini, 2011).

Alla luce di queste considerazioni, ci sembra di poter affermare che l'individualismo che l'immaginario hacker si porta dietro (che emerge anche da alcune celebri autobiografie di hacker, cfr., ad esempio, Kevin Mitnick e William L. Simon, *Il fantasma nella rete. La vera storia dell'hacker più ricercato del mondo*, Feltrinelli, 2014, I ed. New York, 2011) sia in realtà maggiormente connesso al contesto statunitense in cui si è andato formando: la scena europea, e quella italiana in particolare, hanno invece mostrato fin da subito una forte connotazione collettiva e politica dell'azione, che stempera gli eccessi del *suprematismo nerd* protagonista dell'attuale lettura anarcocapitalista del fenomeno (cfr. Ippolita, *Nell'acquario di Facebook*, Ledizioni, 2012). La categoria sociale del *nerd* ha attraversato una radicale trasformazione negli ultimi trent'anni, in gran parte dovuta al progressivo aumento di importanza delle macchine nelle nostre società. I nuovi *self-made men* sono programmatori, la loro ascesa è stata accompagnata dall'affermazione di un'estetica un tempo oggetto di scherno e di una ideologia, suprematista appunto, che ha saputo fondersi alla perfezione con il capitalismo contemporaneo, per non dire di forgiarlo (cfr. Benjamin Nugent, *Storia naturale del nerd. I ragazzi con gli occhiali che stanno cambiando il mondo*, Isbn, 2011, I ed. New York, 2008).

È proprio attorno a questo cuore pulsante che si regge la struttura del numero: l'*hacking* in Italia assume rapidamente la forma di *hacktivism* e fiorisce tra le maglie dei movimenti (cfr. Arturo Di Corinto, Tommaso Tozzi, *Hacktivism. La libertà nelle maglie della rete*, manifestolibri, 2002). I legittimi allarmi che ancora risuonavano alla fine degli anni novanta sul rischio dell'involuzione verso un "relativismo generalizzato" consentito dalle reti informatiche sono stati fortunatamente arginati da una salda connessione alla pratica politica da parte degli hacker militanti (cfr. Rudy M. Leonelli *et al.*, *Negazionismo virtuale: prove tecniche di trasmissione*, «Altreragioni», n. 7, 1998, pp. 175-181).

Se, da un lato, pensiamo che «Zapruder» debba per vocazione affrontare il nesso di alcune pratiche – compresa quella hacker – con la conflittualità, dall'altro crediamo anche che farlo sia un modo per riaffermare quello stretto legame tra ricerca e militanza che è scritto nel "sistema operativo" della rivista. Un quesito che ci interessa da sempre affrontare – fin dal primo numero dedicato a *Piazze e conflittualità* – riguarda la relazione della politica con lo spazio: l'accesso a esso costituisce, infatti, una delle manifestazioni del potere. Anche l'immaginario della realtà virtuale riguarda necessariamente lo spazio: se da un lato costituisce l'apertura della possibilità assoluta, un orizzonte degli eventi, dall'altro prelude allo spostamento delle relazioni politiche su un piano sconosciuto. Non è più la condivisione di un luogo fisico l'unica base per la costituzione dell'aggregazione politica, bensì la manifestazione di individualità elettronicamente connesse. Entità che fin da subito si organizzano per catturare la bestia

scatenata dal sistema, Arpanet (Advanced research projects agency network), la prima rete a commutazione di pacchetto (ogni messaggio durante la trasmissione viene scomposto in più parti che vengono spedite secondo canali diversi e ricostruito dal ricevente), creata a scopi militari dal ministero della Difesa statunitense nel 1969 (cfr. C. Gubitosa, *Hacker, scienziati e pionieri*, Stampa alternativa, 2007): da essa, tra gli anni settanta e gli anni ottanta, prenderà forma per scopi civili internet.

L'immagine, disegnata da Axel Zani, che campeggia sulla nostra copertina rappresenta proprio questo: i primi hacker, selvaggi e stregoni, che tentano di addomesticare il mostro. Prima degli hacker c'erano i *phreaker*, i sabotatori delle linee telefoniche, l'ossatura dell'internet che verrà, e prima ancora c'erano forse i luddisti e, come sostiene Federico Mazzini, una particolare relazione tra individuo e cultura negli Stati Uniti del tardo Ottocento (cfr. F. Mazzini, *Cyber-Cultural History: Some Initial Steps toward a Cultural History of Digital Networking*, «Humanities», n. 3, 2014, pp. 185-209 e Id., *Linee condivise. Il "phone phreaking" e la storia culturale dell'hacking (1971-1984)*, «Passato e presente», n. 103, 2018, pp. 47-69; cfr. anche Emmanuel Goldstein, *I love hacking. Il meglio della rivista «2600» la bibbia degli hacker*, ShaKe 2012, I ed. Hoboken, 2008).

La storia degli hacker come li conosciamo oggi ha origine però negli anni ottanta e nei fenomeni contro-culturali che li attraversarono, per questo, *Hack the System* si pone in un rapporto di diretta continuità con il numero di «Zapruder» *Ritorno al futuro. Movimenti, culture e antagonismo negli anni ottanta* (2010/21), curato da Beppe De Sario, anche se affonda le sue radici molto più lontano.

Nel più classico dei "last but not least", *l'Intervento* di Stefania Milan affronta la questione per noi preliminare – in termini logici prima che cronologici – della dimensione infrastrutturale, a partire dalle prime Bbs. Nate negli anni settanta del Novecento e sviluppatesi nei due decenni successivi, le Bbs utilizzavano le linee telefoniche per connettere i computer a un software e garantire agli utenti la possibilità di scambiarsi messaggi e di costruire banche dati virtuali. Nel 1984 nacque Fidonet, una rete di Bbs che costituì la prima esperienza di scambio di informazioni e comunicazioni "dal basso". Sullo stesso sistema si basò poi anche l'European counter network (Ecn), la piattaforma nata alla fine degli anni ottanta con l'obiettivo di offrire ai militanti e ai collettivi antagonisti servizi di *web hosting*, caselle email e mailing list, in modo autogestito e garantendo la privacy degli utenti.

L'articolo di Milan ci accompagna fino alla contemporaneità, ma saranno altri pezzi contenuti nel numero a entrare in profondità in queste esperienze, come una serie di carotaggi di momenti diversi degli ultimi quarant'anni. A cominciare dallo *Zoom* di Rinaldo Mattera, ricca rassegna dell'immaginario che ha avviluppato la diffusione del web e dei pirati che solcano i suoi oceani. La figura di hacker che scaturisce dalla letteratura cyberpunk ha avuto un successo che stenta a tramontare, si veda ad esempio la diffusione della recente serie televisiva *Mr. Robot* (di Sam Esmail, Usa, 2015) o della trilogia di *Millenium* dello

scrittore svedese Stieg Larsson (serie poi proseguita da David Lagercrantz), che ha come protagonista proprio una hacker con problemi relazionali. A questo riguardo, l'Italia ha dato i natali a una rivista d'avanguardia che è già diventata un classico: «Decoder». Prendendo il nome dal celebre film prodotto da Klaus Maek per la regia di Muscha (*Decoder*, Germania, 1984), «Decoder» ha costituito il tramite dello scenario culturale cyberpunk nel contesto italiano. Marco Philopat ha preso alcuni spezzoni del suo recente romanzo *I pirati dei navigli* (Garzanti, 2017), dedicato alla controcultura milanese degli anni ottanta, e li ha "hackerati" per noi. Attraverso un commentario che conferisce un'adeguata contestualizzazione ai fatti, l'articolo ci proietta, per lo meno virtualmente, nella redazione della rivista di cui Philopat ha fatto parte fin dalla fondazione.

Nel secondo *Zoom* del numero, Alessio Di Marco, Tommaso Frangioni e Mario Venturella dimostrano, attraverso una solida analisi, che i primi passi dell'*hacking* in Italia sono assolutamente inscindibili dal contesto militante, con cui intrattengono un rapporto simbiotico. Già agli inizi degli anni novanta vediamo attivo sTRANOnETWORK, germogliato nel centro sociale ex-Emerson di Firenze e tra gli animatori del primo hackmeeting italiano del 1998, a cui prese parte tutto l'underground italiano. Che cosa questo appuntamento abbia rappresentato emergerà dalle immagini tratte dall'evento tenutosi al Cpa di Firenze sud, per noi raccolte e commentate da Jacopo Anderlini. Il percorso del numero prosegue poi attraverso altri gangli della storia dell'*hacking* italiano: approfondiremo l'esperienza di sTRANOnETWORK attraverso l'intervista fatta da Ilenia Rossini a Stefano Sansavini, uno dei suoi fondatori, mentre il collettivo AvANa si è confrontato con Federico Mazzini in merito alla sua storia. Nel campo della *hacker art*, uno degli animatori di sTRANOnETWORK, Tommaso Tozzi, ideò nel 1989 un virus informatico che, nei sistemi Ms-Dos, faceva apparire sullo schermo la scritta «Rebel!» o «Ribellati» per 1/400 di secondo: usato come opera d'arte, il suo listato è oggi esposto al Museo d'arte moderna di Bologna. Una sperimentazione sui virus artistici è anche il reading *Love Letter* di Franco "Bifo" Berardi (2001): durante la performance, Bifo – come egli stesso racconta in *Immagini* – lesse il codice sorgente del virus ILOVEYOU, creato dal gruppo italiano [*epidemiC*] (cfr. Tatiana Bazzichelli, *Networking: la rete come arte*, Costa & Nolan, 2006, pp. 207-211).

Il terzo *Zoom* è dedicato a una realtà in cui chiunque di noi si è imbattuto e che dal 2001 persevera stoicamente nel costruire e raffinare mezzi tecnici (indirizzi mail, mailing list, blog, *instant messaging*, ecc.) per realtà non allineate: quella di Austistici/Inventati (A/I). *Circuiti di hacking, manutenzione e riparazioni* è la traduzione in italiano dell'introduzione realizzata da Maxigas per l'edizione inglese di *+kaos* (*+kaos. Ten Years of Hacking and Media Activism*, edited by Laura Beritelli, Institute of Network Cultures, 2017) di A/I, e sposta il piano del confronto dal contesto italiano a quello europeo, sottolineando peculiarità dei circuiti locali che sono strettamente connesse al diverso modo di vivere la militanza politica ancor prima che l'*hacktivism*.

Tutti i partecipanti e le partecipanti, volenti o nolenti, alla stagione comunemente appellata del movimento dei movimenti hanno dato spessore alla figura del “mediattivista”, una delle forme che più ha caratterizzato la militanza politica degli anni zero. Negli anni immediatamente precedenti, infatti, la storia dell'*hacking* si è andata sempre più intrecciando con la creazione di piattaforme di comunicazione, informazione e controinformazione, giungendo così nel 1999 alla creazione di indymedia, il cui nodo italiano ha avuto un ruolo fondamentale nella contestazione al G8 di Genova del 2001 e nelle mobilitazioni degli anni successivi. L'impatto di indymedia nel panorama delle contestazioni di inizio millennio viene ribadita nell'articolo scritto da Alice Corte con la collaborazione tecnica di boyska. L'importanza di queste esperienze di comunicazione e informazione nate in seno ai movimenti non può essere oggi trascurata, nemmeno sul piano della metodologia della ricerca storica: per questo motivo, l'articolo di Corte apre un dibattito, che riteniamo essenziale, sulla reperibilità, la conservazione e l'utilizzo dell'enorme mole di materiale digitale prodotto dai movimenti e finora trascurato dalla storiografia.

L'*hacking*, del resto, può riguardare oggi la ricerca storica molto da vicino: basti pensare come negli ultimi mesi, proprio in Italia, abbiamo assistito a un'azione hacker che ha offerto un servizio considerevole tanto agli storici quanto alla collettività tutta. Nel gennaio 2017 l'archivio online del quotidiano «l'Unità», che raccoglieva tutti i numeri fin dalla fondazione nel 1924, è stato chiuso a causa della scadenza del contratto con Tiscali della società che lo gestiva. Alcuni anonimi – che chiedono di essere definiti hacker solo «nell'accezione più nobile del termine» – hanno così sfruttato una “svista tecnica” nel sito che ospitava l'archivio per scaricare tutti i pdf del quotidiano e rimmetterli online, nella rete anonima Tor (<https://archiviounita.noblogs.org/post/2017/05/27/archivio-storico-de-lunita-di-nuovo-online-su-tor/>, consultato il 21 gennaio 2018). Che dire? Un incredibile aiuto alla ricerca storica e al reperimento di fonti è provenuto proprio da uno (o più) hacker.

Nella seconda *Scheggia*, Diego Cavallotti si sofferma invece su una forma embrionale di mediattivismo, quella che ha interessato la breve parentesi contestativa della Pantera col progetto di *Videogiornale* portato avanti per alcuni mesi al suo interno.

Nonostante la predominanza della riflessione e delle esperienze italiane, abbiamo inserito nel numero alcuni spaccati che aprono al respiro internazionale e consentono qualche essenziale ragionamento comparativo. Nella rubrica *Luoghi* dedicata all'esempio francese di *forker* alla Myne (nei pressi di Lione) veniamo introdotti da Marie-Christine Bureau e Michel Lallement alla dimensione del *bio-hackerspace* (che, diversamente dagli hacklab – di solito autogestiti e caratterizzati da un'impostazione ideologica basata su antirazzismo, antifascismo, antisessismo, antiautoritarismo e rifiuto del libero mercato e della legalità a tutti i costi –, non è raro che sia sovvenzionato dalle istituzioni pubbliche): se l'*hacking* costituisce innanzitutto l'arte del sabotaggio lo si può allora applicare a

pressoché qualsiasi cosa. In questo caso sono innumerevoli le forme di reinterpretazione messe in atto nei confronti di qualsiasi tipo di tecnologia: dalla produzione di energia (in modo autarchico) al transumanesimo (l'uso della tecnologia come dimensione migliorativa della condizione umana, dal punto di vista sia sociale sia biologico).

La Turchia è invece oggetto della *Scheggia* di Sebastiano Usai, che ha documentato l'attività del collettivo hacker RedHack, soggetto politico che rivendica un approccio marxista e una connessione diretta con il movimento rivoluzionario turco. Dopo una lunga fase di gestazione, che si protrae dagli anni novanta al primo decennio del nuovo millennio, è con gli anni dieci che si assiste a una decisa intensificazione di azioni e attacchi ampiamente discusse nel contributo: l'involuzione del sistema politico turco negli ultimi tempi – e la conseguente stagione di durissima repressione che sta attraversando quel paese – sembrano però aver sbarrato momentaneamente il passo all'esperienza di RedHack.

Su un livello differente si colloca l'ultima *Scheggia*, scritta da Damiano Garofalo e dedicata a una puntata della serie televisiva *Black Mirror* (di Charlie Brooker, Regno Unito, 2011). L'autore sposta il focus sul piano del dispositivo e della pervasività della tecnica, capace di interferire con l'azione dell'uomo fino a rompere il nesso causale che articola la percezione della responsabilità di un gesto qualsiasi (mortale, in questo caso). Se quella della fiction è ormai innegabilmente una dimensione pervasiva della nostra vita, è facile intuire come possa essere oggetto di riflessione scientifica. Meno scontato è riconoscere che la stessa scrittura scientifica possa assumere la forma di fiction, attraverso la traduzione di un testo scientifico in narrativa: è questo il doppio livello di lettura della "near future design novel" *The Electric Oyster Motel* di Oriana Persico e Salvatore Iaconesi, Marta Cecconi, Arianna Magrini, Tommaso Cappelletti, che si dipana in un racconto dai toni marcatamente cyberpunk e cyberfemministi, accompagnato da un corpus di note che ci mostrano quanto sia in realtà connesso a effetti già evidenti dell'attuale livello di sviluppo tecnologico.

Segnaliamo in ultimo il rassicurante articolo di Ippolita, dal quale possiamo evincere che, per quanto la contemporaneità digitale sia pericolosa e incontrollabile, lo è in particolar modo per gli sprovveduti. Le prime difese a nostra disposizione sono la comprensione e la denaturalizzazione di un mondo tecnologico che oscilla invece, nel sentire comune, tra la banalità del quotidiano e il pensiero magico. La tecnologia è una macchina bestiale solo quando non interviene una politica ad addomesticarla: il primo passo in tal senso è costituito dalla dimensione pedagogica dell'*hacking*, un nuovo modo di pensare al nostro modo di fare politica.

È doveroso, prima di lasciarvi alla lettura del numero, un ringraziamento agli stessi hacker che, una volta accettati i loro rigidi canoni comunicativi, ci hanno accolto e accompagnato nel loro mondo (in questo caso molto concreto), indicando strade, traducendo concetti, raddrizzando obiettivi e raccontando storie.