

## PROPOSTE PER UN'ARCHEOLOGIA OPEN IN RETE

### 1. OPEN CONTENT ED OPEN ACCESS: ALCUNE CONSIDERAZIONI<sup>1</sup>

Da alcuni anni il concetto di *open content* è entrato all'interno del mondo della ricerca scientifica anche in Italia. Il suo sviluppo è in costante crescita, basti pensare alle sue esemplificazioni più divulgative, come il successo di Wikipedia in Italia, ed a progetti relativi alla creazione di biblioteche digitali, come Europeana.

Ma il passaggio dalla teoria del contenuto libero e modificabile da chiunque, alla pratica, attraverso la rete, pone non pochi ostacoli: in genere un ricercatore lavora presso enti pubblici o nelle università di afferenza, che detengono la proprietà dei diritti o quantomeno vi concorrono; nel caso in cui ciò non succeda, il ricercatore che intenda far pubblicare un suo articolo deve ricorrere, spesso a sue spese, ad un editore, con il quale patteggia le questioni riguardanti la licenza d'uso del proprio lavoro.

Dal 2002 è disponibile un'altra "strada", quella dell'open access publishing, che dà la possibilità agli studiosi di inserire le proprie ricerche all'interno di riviste elettroniche nativamente open (questa possibilità è chiamata "gold road") oppure permette di auto-archiviare le ricerche (in archivi istituzionali o tematici), o di pubblicarle secondo le autorizzazioni concordate con l'editore, come per esempio l'uscita on-line di un preprint, e non di una copia definitiva (la cosiddetta "green road"). In questo modo, una pubblicazione può essere letta, utilizzata e stampata da chiunque. Il fenomeno dell'open access è infatti nato come risposta della comunità scientifica per far fronte al predominio dei grandi editori commerciali, soprattutto per quanto riguarda le discipline STM (scientifiche, tecnologiche e mediche).

Nella rete esistono più di 4000 riviste scientifiche nativamente open, raccolte dalla Directory of Open Access Journals (DOAJ). A partire dal 2002 le riviste OA in Italia hanno avuto una forte crescita (Fig. 1), anche se è possibile notare un lieve calo nell'incremento annuo dopo il 2005 (Fig. 2).

Per quanto riguarda l'archeologia, su 21 riviste trovate a livello mondiale all'interno di DOAJ, solo una è italiana (Web Journal on Cultural Patrimony, pubblicata dall'Osservatorio per la Protezione dei Beni Culturali in Area di Crisi dell'I.S.Fo.R.M.), e solo altre due contengono anche articoli in italiano (Frankfurter elektronische Rundschau zur Altertumskunde e Liber Annuus).

<sup>1</sup> Sebbene questo intervento sia il risultato di studi congiunti, i paragrafi 1, 3 e 6 sono a firma di Paolo Vigliarolo, mentre i paragrafi 2, 4 e 5 sono di Marina Milella.

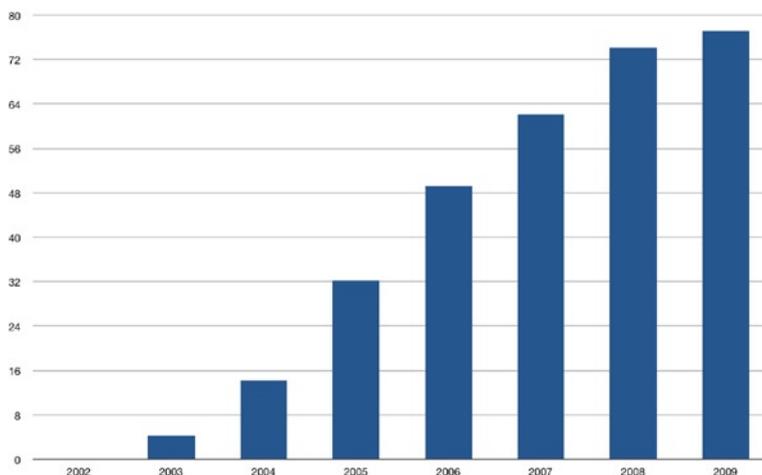


Fig. 1 – Numero totale di nuove riviste scientifiche italiane all'interno di DOAJ.

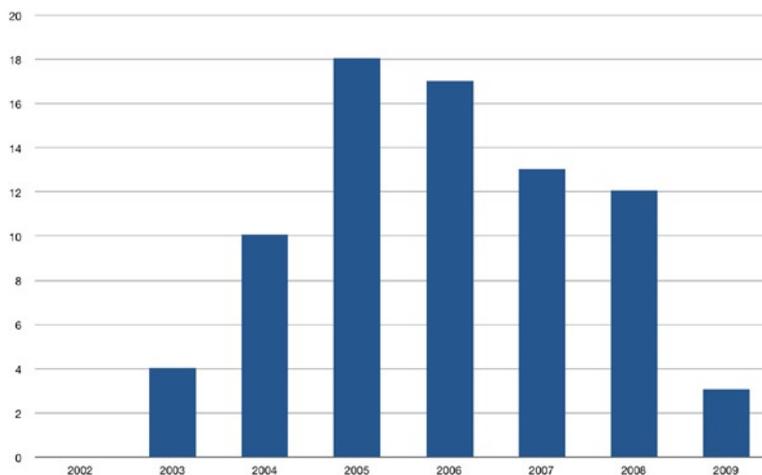


Fig. 2 – Incremento annuo delle riviste scientifiche italiane all'interno di DOAJ.

Il sito openDOAR (Directory of Open Access Repositories) invece raccoglie i repository on-line che seguono il principio della green road. In Italia esistono 54 repository (Fig. 3) che rappresentano il 4% del totale mondiale. In base alla ricerca per disciplina è stato possibile appurare che esistono solo due repository "italiani": il Journal of Intercultural and Interdisciplinary Ar-

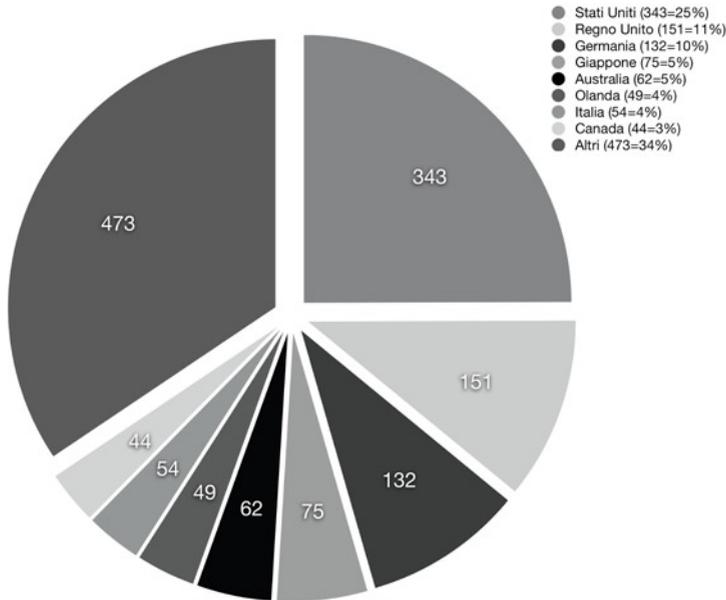


Fig. 3 – Repository all'interno di openDoar suddivisi in percentuale in base alle nazioni.

chaeology (JIA) e l'European University Institute (EUI), che accoglie tuttavia articoli riguardanti le discipline storiche.

A questi due siti “dedicati” vanno aggiunti anche i venti archivi all'interno delle università italiane, che ricadono all'interno della sezione “Multi-disciplinary” dell'openDoar (Fig. 4), ma che non contengono necessariamente articoli archeologici.

In campo umanistico quindi l'open access stenta ancora ad avviarsi. Le ragioni sono molteplici e sono state argutamente riassunte da Peter Suber, guida del movimento OA<sup>2</sup>; innanzitutto esistono motivazioni economiche: i costi editoriali delle riviste riguardanti le scienze umane sono inferiori di circa un decimo rispetto alle loro “cugine” STM. Inoltre i ricercatori STM tendono a pubblicare con maggiore frequenza in genere i preprint o anticipazioni dei testi veri e propri, per favorire discussioni e magari avviare collaborazioni scientifiche, o per ufficializzare il primato di una scoperta scientifica. Ciò naturalmente accade anche nelle scienze umane, ma senza l'“urgenza” avvertita

<sup>2</sup> Peter Suber aggiorna costantemente i propri dati in una newsletter: <http://www.earlham.edu/~peters/fos/newsletter/01-02-09.htm>.

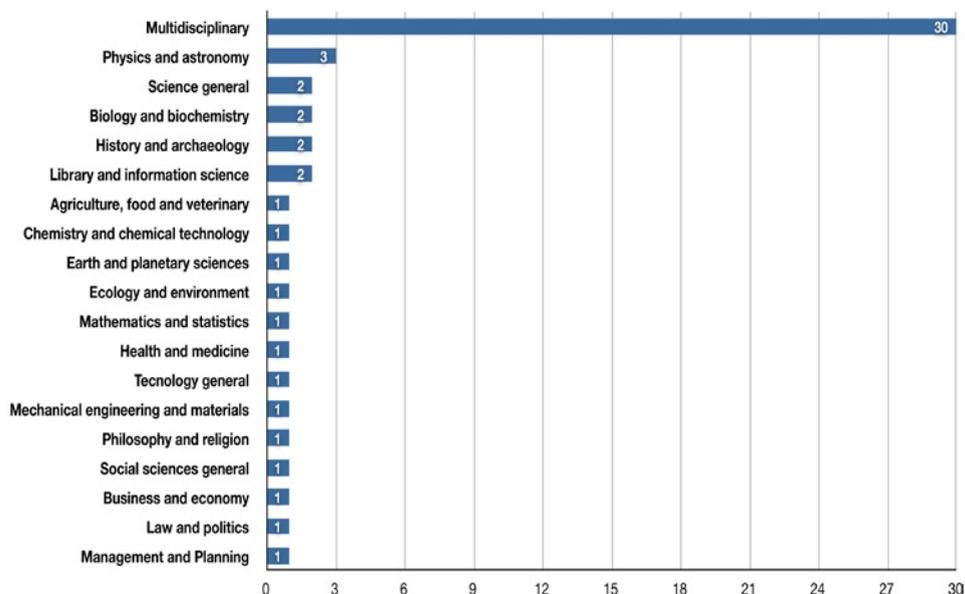


Fig. 4 – Repository italiani in openDOAR suddivisi in base agli argomenti.

nelle discipline STM; ogni autore tende a finalizzare al massimo le proprie opere, e per questo la velocità è considerevolmente ridotta. Un altro freno è dovuto a questioni di pubblicazione: gli articoli STM hanno una “scadenza” a breve termine, dovuta al ritmo elevato del progresso della ricerca. Gli articoli degli umanisti hanno invece una longevità maggiore, determinando pertanto guadagni continuati nel tempo per l’editore, che di conseguenza ha meno interesse nei confronti dell’open access. Altro limite a riguardo è l’uso più consistente, in archeologia o nella storia dell’arte, di illustrazioni di altri autori: in mancanza di repertori di immagini libere da diritti, ciò comporta la necessità di ottenere l’autorizzazione dal detentore del copyright, il quale non sempre è disposto a concederla.

Malgrado queste caratteristiche “naturalì” delle scienze umane, tuttavia in Italia il problema è anche legato a due limiti, propri degli umanisti: da una parte la convinzione radicata che la rivista cartacea sia più affidabile e prestigiosa rispetto alla sua controparte digitale, dall’altra la mancanza di una conoscenza approfondita del copyleft, ovvero il modello alternativo al copyright, secondo il quale è l’autore stesso a decidere i modi in cui la sua opera debba essere utilizzata, condivisa o modificata.

## 2. PERCHÉ PUBBLICARE ON-LINE LE PROPRIE RICERCHE

Lo sviluppo della rete ha comportato, per la maggior parte delle persone, uno “spostamento” negli usi relativi alla ricerca di informazioni. In ambito umanistico ciò richiede senza dubbio un cambiamento di mentalità in chi fa ricerca e in chi ne usufruisce, per alcuni fondamentali motivi: innanzitutto l'attenzione si sposta dall'autore al contenuto, nel senso che l'autorevolezza va conquistata ogni volta con la qualità dei testi e non può essere data per scontata. In secondo luogo, la pubblicazione on-line richiede al suo lettore un approccio critico, visto che chiunque può scrivere qualsiasi cosa, ed è quindi indispensabile saper distinguere: il lettore deve avere dunque una partecipazione attiva, molto più produttiva per una vera crescita culturale, e non solo un'assimilazione passiva; l'ipertestualità e la multimedialità, caratteri fondamentali della differenza tra digitale e testo stampato, sono inoltre strumenti che consentono una comunicazione più efficace, ma comportano un diverso modo di esprimere i concetti che ci interessa trasmettere.

La pubblicazione on-line ha in sé anche numerosi vantaggi. Primo tra tutti la velocità con cui ogni articolo può essere letto e condiviso, dando vita ad una rete di collegamenti e ramificazioni in tutto il web, favorendo così il diffondersi della conoscenza, e quindi, il progredire della ricerca stessa. Per il singolo autore questo si traduce in un impatto ed una visibilità maggiore rispetto alla pubblicazione tradizionale, che ha un numero limitato di copie, non sempre facili da reperire.

Si può anche pensare alla pubblicazione on-line come un continuo work in progress (è questo il meccanismo alla base dei sistemi wiki), e non come un'opera congelata, eventualmente da confutare in un secondo tempo, in un altro articolo; la cooperazione dei ricercatori ha in genere uno scopo comune, che ben si adatta a questo approccio. Inoltre gli articoli su carta sono sottoposti ad un limite massimo di testo e di immagini, il più delle volte in bianco e nero, e le cui dimensioni sono vincolate al formato di pubblicazione. Negli articoli on-line questo non succede: l'autore può anche pensare di dare un valore aggiunto rispetto alla pubblicazione cartacea, permettendo ai suoi lettori di vedere le immagini a colori e delle giuste dimensioni, virtualmente senza limiti di quantità. Naturalmente questo comporta anche la necessità di organizzare, in modo da renderlo fruibile, il materiale che si intende mettere a disposizione; l'ipertesto consente di rispondere a questa esigenza.

La disseminazione favorisce in seconda istanza la conservazione della conoscenza. Facciamo un esempio: un amanuense copia da tutta la vita importanti testi della tradizione classica. È geloso del suo lavoro e non vuole permettere ad altri di produrre copie dei suoi testi, che sono “conservati” all'interno degli scaffali chiusi a chiave del suo archivio, per timore che vengano rubati. Ma purtroppo a seguito di un incendio il monastero viene completamente distrut-

to, con ogni cosa al suo interno. Il risultato di questo approccio alla cultura è esattamente il contrario della conservazione: se l'amanuense avesse "aperto" gli scaffali, e permesso ad altri di copiare i suoi testi, qualcosa si sarebbe salvato, anche se forse con qualche errore, che si sarebbe potuto correggere.

### 3. PERCHÉ USARE IL COPYLEFT NELLA RICERCA

Dopo aver superato la prima "barriera mentale" della pubblicazione on-line, è necessario fare un ulteriore passo avanti, e scegliere la strada del copyleft. In questo modo l'utente ha accesso gratuito, oltre che illimitato, alle pubblicazioni scientifiche. Ogni autore stabilisce, senza alcun mediatore, le regole riguardanti la diffusione delle sue opere: non è necessario affidarsi a terze persone per la distribuzione e la commercializzazione. Questo fattore sposta gli equilibri dei diritti delle opere a favore dell'autore e genera maggiore libertà e scelta per il lettore; l'accento si sposta inoltre sulla paternità dell'opera all'autore, piuttosto che sui diritti economici dell'editore. Si viene comunque a creare un modello economico sostenibile, come testimonia il successo dell'open source anche in questo settore, sia per quanto riguarda il software sia per la produzione intellettuale.

Per attuare questa prassi il copyleft fa uso di vari tipi di licenze, che l'autore può scegliere liberamente, per ogni suo singolo lavoro. Le licenze più usate nella rete sono la GFDL e le Creative Commons.

La GNU Free Documentation License (GFDL), nata inizialmente per favorire la diffusione della documentazione del software e di materiale didattico, si è in seguito estesa anche ad altre realtà, come ad esempio Wikipedia<sup>3</sup>, e consente all'utente di copiare, distribuire e modificare l'opera, mantenendo però la stessa licenza. È importante sottolineare che la GFDL non esclude la possibilità di lucro per consentire a chi diffonde le opere di ripagare le spese sostenute.

Le licenze Creative Commons, elaborate a partire dal 2002 ed in continua evoluzione<sup>4</sup>, tutelano a vari livelli il diritto d'autore e sono basate sul principio di mantenere alcuni diritti riservati, a seconda delle proprie necessità e desideri. Esistono quattro clausole principali, esplicitate in maniera molto semplice grazie all'uso di una simbologia chiara e diretta. La prima clausola, sempre presente in ogni licenza CC<sup>3</sup>, è l'attribuzione, secondo la quale ogni autore «permette che altri copino, distribuiscano, mostrino ed eseguano copie dell'opera e dei lavori derivati da questa a patto che vengano mantenute le

<sup>3</sup> È in corso l'aggiornamento della licenza alla CC-by-sa 3.0: [http://meta.wikimedia.org/wiki/Licensing\\_update/it](http://meta.wikimedia.org/wiki/Licensing_update/it).

<sup>4</sup> A marzo 2009 è stata rilasciata la prima versione per la licenza Creative Commons 0. Con questa licenza, l'autore rinuncia a qualunque diritto sull'opera, che può essere utilizzata da tutti, in qualunque modo, per sempre e senza condizioni. Scompare anche l'obbligo di citare l'autore. In sostanza si tratta di un'applicazione del concetto di "pubblico dominio".

indicazioni di chi è l'autore dell'opera»; le altre tre condizioni riguardano i modi della condivisione, ed in particolare l'obbligo o meno di condividere l'opera allo stesso modo (riprendendo così la GFDL), la possibilità o meno di crearne delle opere derivate, ed il divieto o meno di trarne profitto. L'unione di questi quattro principi genera in totale sei licenze<sup>5</sup>, che ogni ricercatore può scegliere liberamente per ogni singolo testo, anche già pubblicato, previo accordi con l'editore nel caso in cui questo ne detenga i diritti.

La modularità delle licenze Creative Commons ne ha segnato il successo, nell'uso generalizzato (il 21 marzo di quest'anno cento milioni di immagini sono state condivise sul sito flickr.com con una licenza Creative Commons) ed anche in ambito scientifico: negli archivi istituzionali delle università molte delle tesi di laurea e di dottorato sono rilasciate secondo tali licenze<sup>6</sup>.

#### 4. LE PROPOSTE OPEN: DECARCH E ARCHEOCOMMONS

Prima di analizzare i dettagli dei due siti per un'archeologia open nati da un anno a questa parte, è necessaria una premessa. La loro nascita si deve solo alla volontà ed al lavoro di singole persone, e non di enti o istituzioni. Benché ad un primo esame questo elemento possa sembrare un punto debole, far partire "dal basso" tali iniziative può avere numerosi risvolti positivi. Se è vero da un lato che la continuità di vita di un sito gestito da un singolo è affidata alla volontà ed anche alla disponibilità economica dello stesso, l'architettura dei CMS (Content Management System) utilizzati per esempio per DecArch e ArcheoCommons prevede, per determinati utenti, l'assegnazione di vari livelli di amministrazione, che possono così andare con il tempo a sopperire la mancanza di chi ha intrapreso il progetto iniziale, a volte anche in termini economici (non dimentichiamo i mezzi per ottenere risorse attraverso le donazioni di utenti) oltre che gestionali. La macchina istituzionale, come tutti sanno, rende necessari molti passi burocratici prima dell'avvio di un progetto, e se da una parte può garantire le risorse, almeno iniziali (server e personale tecnico), molto spesso per il suo mantenimento si affida a volontari o studenti di corsi specifici, con un ricambio molto frequente nel tempo, rendendo così la gestione più difficoltosa. Inoltre il progetto portato avanti dal singolo, anche se può prevedere una fase iniziale di progettazione e di realizzazione più lenta, ha la garanzia della qualità del risultato, centrato sui contenuti, in funzione del fatto che il creatore del progetto è in definitiva uno dei suoi possibili utilizzatori, e ne condivide la mentalità e le esigenze.

<sup>5</sup> Per leggere il common deed ed il legal code delle licenze Creative Commons in italiano: <http://www.creativecommons.it/Licenze/>; il testo originale in lingua inglese: <http://creativecommons.org/about/licenses/>.

<sup>6</sup> Per esempio l'Università "La Sapienza" di Roma ha concentrato le tesi di dottorato, a partire dall'anno accademico 2005/2006, e le riviste open dei dipartimenti, all'interno del PADIS (Pubblicazioni Aperte Digitali Interateneo Sapienza): <http://padis.uniroma1.it/>.

Ultimo elemento da non sottovalutare è la libertà decisionale (dalle questioni più scientifiche fino alla scelta del layout grafico), che non è condizionata da scelte estranee alla ricerca ed all'obiettivo della sua diffusione.

## 5. DECARCH

Il sito di DecArch sulla decorazione architettonica romana nasce originariamente in forma cartacea, come una sorta di piccola dispensa, realizzata negli anni '80. Il testo distribuito per fotocopia era realizzato con le tecniche allora possibili: un dattiloscritto con l'aggiunta di schizzi e schemi grafici, eseguiti a mano, e di fotocopie di fotografie tratte da libri, a volte rielaborate con scritte a penna. La rarità di pubblicazioni specifiche dedicate al tema implicava per lo studioso del settore la necessità di acquisire la conoscenza dei materiali soprattutto attraverso la visione diretta: le numerose fotografie e le osservazioni raccolte, spesso troppo disperse e casuali per divenire l'oggetto di una pubblicazione, rappresentavano un ricco materiale che poteva essere messo a disposizione anche di altri studiosi, poiché le idee acquistano senso dal confronto con altri, se possono essere utili per altre ricerche, osservazioni e intuizioni, non rimangono finì a se stesse.

Un anno fa il sito DecArch ha trasferito il suo contenuto all'interno del CMS MediaWiki, lo stesso utilizzato per Wikipedia. Questo per completare il progetto iniziale: creare un vero e proprio manuale on-line, facilmente accessibile, e mettere progressivamente a disposizione tutto il materiale raccolto. Si è considerato inoltre che le possibilità offerte da un sito wiki favoriscono una partecipazione più ampia, con altri punti di vista, che si auspica permetta di arricchire il materiale a disposizione di tutti, rendendo più concreto il confronto e lo scambio. Si tratta di promuovere un nuovo e diverso modo di operare in questo settore di studi, e proprio per questo motivo il contenuto di DecArch è rilasciato secondo la licenza GFDL<sup>7</sup>.

L'indice di DecArch contiene tutte le informazioni essenziali: la sua duplice natura di manuale e sito wiki è ben delineata sin dalla sua prima sezione, relativa alla "guida alla schedatura". Essa contiene il manuale sulla decorazione architettonica romana, che intende fornire a studiosi e studenti il metodo attraverso il quale schedare e definire gli elementi architettonici<sup>8</sup>.

<sup>7</sup> La scelta della licenza GFDL è stata determinata dalla scarsa diffusione che ancora avevano le licenze CC all'epoca della prima versione del sito nel 2004; ma ciò che si considera importante sono i concetti e non la licenza in sé.

<sup>8</sup> La nomenclatura segue una ricerca durata diversi anni e pubblicata in: BOLDRIGHINI F., DE NUCCIO M., FRANDINA M.L., FUSCO R., MILELLA M., PASCUCCI P., PERGOLA S., TREVISAN S., UNGARO L., BARTOLONI V. 2008, *Guida alla catalogazione degli elementi architettonici e di rivestimento. Voce "Definizione dell'oggetto"* (ARCATA – Archeologia e Catalogazione, 1), Roma (testo scaricabile sul sito della Regione Lazio – [http://www.culturalazio.it/culturaweb\\_2/schedeInfo/?id=149&pag=true&boxCorr=true](http://www.culturalazio.it/culturaweb_2/schedeInfo/?id=149&pag=true&boxCorr=true) – e sul sito di Andromeda – <http://www.andromeda.roma.it/content/view/79/1/>).

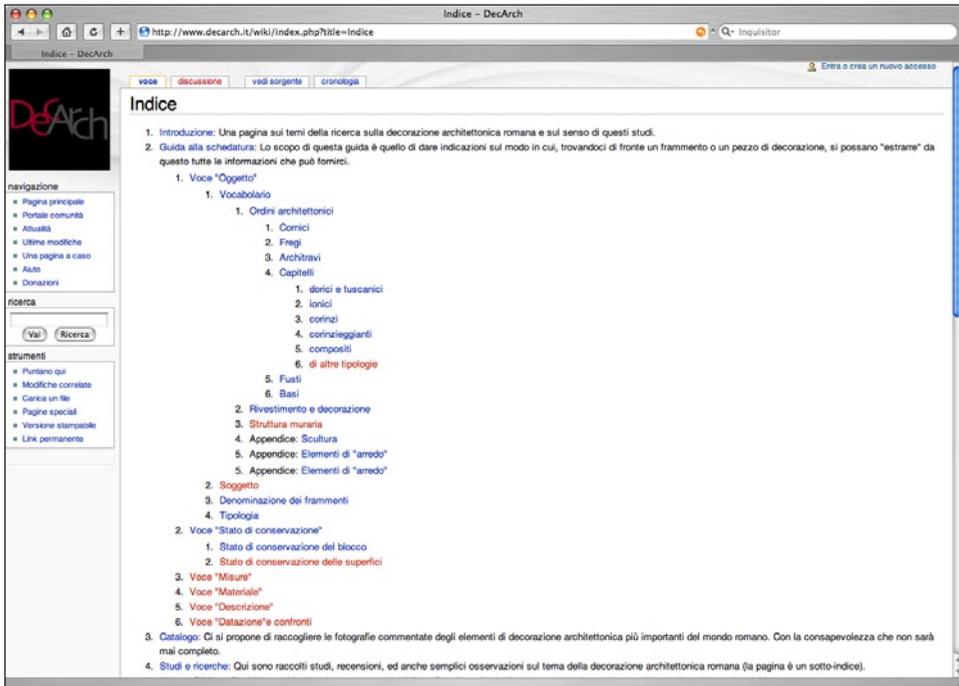


Fig. 5 – Screenshot della sezione relativa alla “Guida ai Contenuti” di DecArch.

Segue il catalogo, il cui scopo è quello di raccogliere le fotografie commentate degli elementi di decorazione architettonica più importanti del mondo romano. Le schede più complete, o comunque le immagini, sono ricercabili attraverso le rispettive categorie per tipologia, località, epoca, motivi decorativi e infine per specifici argomenti (riguardanti particolarità della decorazione, della tipologia, dell’articolazione del blocco, della lavorazione, del materiale, del reimpiego). La quantità e la suddivisione logica delle categorie e dei collegamenti reciproci sono state studiate per permettere agli utenti di raggiungere la stessa pagina attraverso più percorsi logici. L’articolazione complessa della suddivisione delle pagine in categorie complica l’immissione dei dati ma consente una maggiore facilità di navigazione per il lettore, rendendo più efficace la diffusione. Per esempio l’immagine di un fregio ionico con decorazione vegetale pertinente al basamento del *Miliarum aureum*, inserito all’interno della sezione “Guida/Voce ‘Oggetto’/Vocabolario/Ordini architettonici/Fregi”, è rintracciabile anche attraverso le categorie “Fregi ionici di epoca giulio-claudia” (tipologia ed epoca), “Elementi a pianta curvilinea” (particolarità nell’articolazione del blocco), “Roma Foro Romano” (luogo).

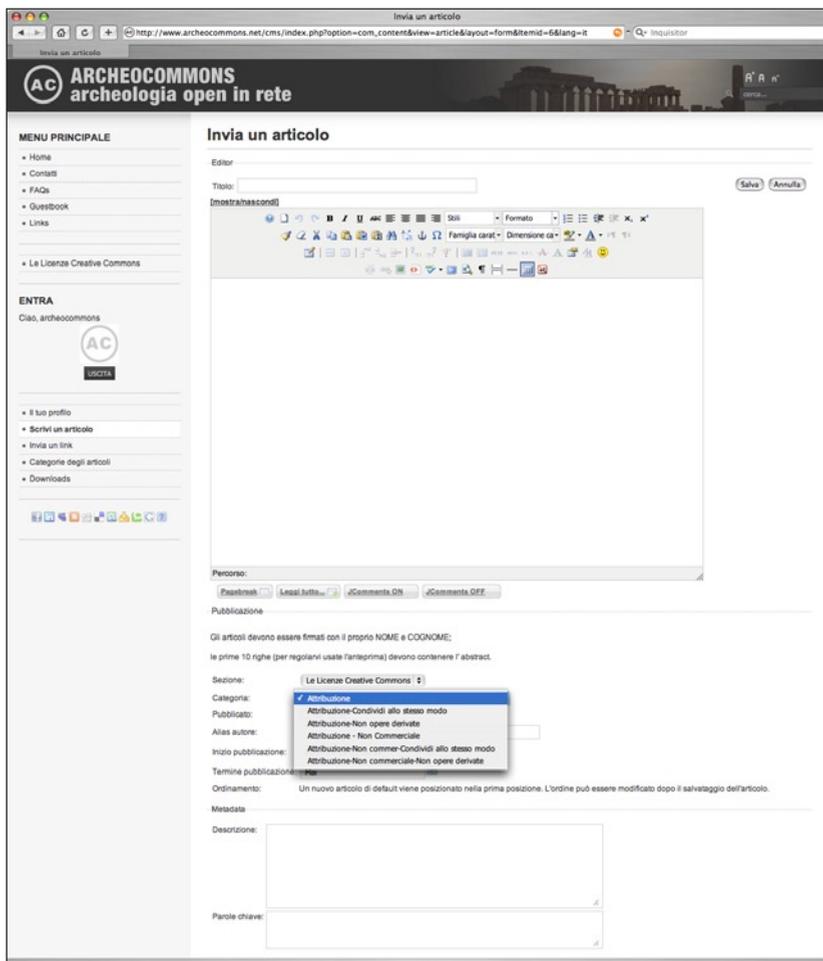


Fig. 6 – Screenshot dell’editor di testo di ArcheoCommons con il menu a tendina relativo alla scelta delle licenze CC.

Un’altra sezione del sito è quella relativa agli studi e ricerche, che si propone di raccogliere sia commenti e sintesi di pubblicazioni importanti, sia osservazioni o veri e propri articoli sull’argomento. Per queste pagine in particolare si auspica che la forma wiki consenta più facilmente la partecipazione di altri studiosi. La ricca sezione relativa ai link e alla bibliografia raccoglie siti di carattere generale o specialistico, ma anche immagini e notizie presenti in rete, oltre alle pubblicazioni elencate per autore o per anno di pubblicazione, o ancora per tematiche, luoghi, epoche; dalle citazioni bibliografiche è

possibile raggiungere recensioni, abstract e riassunti di alcuni testi, e scaricare o leggere on-line quelli presenti in rete.

## 6. ARCHEOCOMMONS

Il portale ArcheoCommons, on-line nella sua versione completa solo dagli inizi di aprile 2009, recepisce i principi fondamentali di DecArch, con l'obiettivo di ampliare il campo di ricerca a tutte le discipline dell'archeologia. Come suggerisce il suo stesso nome, inoltre, il portale offre agli utenti la possibilità di pubblicare le proprie ricerche e rilasciarle secondo una delle licenze Creative Commons scelte in maniera autonoma. Per far questo basta associare il testo pubblicato alla specifica categoria preposta.

La piattaforma scelta per la creazione del sito è Joomla, CMS open source che prevede l'assegnazione di vari livelli di amministrazione e gestione dei contenuti, secondo dei principi simili al funzionamento di Wikipedia. Joomla è dotato di un maggior numero di estensioni, sempre open; alcune di quelle scelte per ArcheoCommons danno la possibilità agli utenti di mettersi in contatto tra loro, e di commentare i testi sia con una votazione "a punteggio", sia con un form per i commenti posto alla fine di ogni articolo. Nella fase attuale, data la novità del progetto, questa è l'unica forma di "peer review" disponibile e quindi chiunque può iscriversi, pubblicare e commentare; non si esclude però la possibilità della nascita di un gruppo di moderatori e validatori dei testi, nel momento in cui la crescita della comunità del portale lo possa permettere.

Dato il carattere esteso del progetto ArcheoCommons, gli argomenti sono categorizzati per mezzo di tag legati ai contenuti, assegnati dagli utenti stessi e poi uniformati in automatico, così da permettere una facile indicizzazione. Gli argomenti più cliccati rientrano all'interno di una tag-cloud visibile nell'homepage, in cui è predisposto anche uno spazio dedicato alle ultime notizie legate al mondo dell'archeologia, grazie ad un aggregatore di feed.

Attraverso il menu specifico, ogni utente può contribuire alla sezione relativa ai link e collaborare per la creazione di una bibliografia comune, o spostare gli argomenti all'interno dei vari forum.

Il sito si configura quindi come uno spazio personale di visibilità e divulgazione dei contenuti, ma ha lo scopo di dare vita ad un'attiva comunità scientifica, in grado di dialogare e crescere continuamente.

ArcheoCommons e DecArch costituiscono dunque due declinazioni dello stesso concetto: il primo più legato alla condivisione ed alla collaborazione, il secondo maggiormente incentrato sulla trasmissione e diffusione della conoscenza: aspetti comunque indissolubilmente legati.

MARINA MILELLA

PAOLO VIGLIAROLO

ABSTRACT

Open content in archaeology requires careful consideration in our field of studies: knowledge conservation is linked to its spread, and for this purpose the web is one of the most useful and important tools. In this paper two open projects are suggested: DecArch, a wiki site dedicated to Roman architectural decoration, and ArcheoCommons, in which archaeologists can publish their research and mark it with one of the Creative Commons licenses.