Grazie a un’applicazione 3D sviluppata da ricercatori dell’Università di Pisa e della Scuola Normale Superiore, oggi è possibile muoversi virtualmente all'interno dell’agorà di Segesta, ripercorrere la sequenza di scavo e immergersi nella piazza pubblica della città antica, così come si presentava alla fine del II secolo a.C. Ideata in stretta sinergia tra il Laboratorio di Disegno e Restauro (LADIRE) del Dipartimento di Civiltà e Forme del Sapere dell’Ateneo pisano, il Laboratorio di Scienze dell'Antichità e il Dreamslab della Scuola Normale Superiore,

l’applicazione è stata ufficialmente presentata alla 5th International Conference on Remote Sensing in Archaeology (The Age of Sensing), svoltasi col patrocinio dell'Unesco presso la Duke University (North Carolina) negli USA, con il paper “ Techniques and Applications for a virtual Simulation of the agora of Segesta
”.

Lo scavo dell'agorà di Segesta, diretto dal professor Carmine Ampolo (SNS) e dalla professoressa Maria Cecilia Parra (Unipi), ogni anno vede la partecipazione di archeologi e studenti dell'Università di Pisa e della Scuola Normale Superiore e rappresenta un campo di studi ideale per la sperimentazione delle nuove tecniche di rilievo e documentazione 3D. Grazie all'integrazione di occhiali 3D e leap sensor l’applicazione consente di interagire con modelli e ricostruzioni nell’ambiente virtuale immersivo all'interno del CAVE (Cave Automatic Virtual Environment) presso il Dreamslab, diretto dal professor Vincenzo Barone. In particolare è possibile camminare all'interno della ricostruzione dell’antica agorà, visualizzare i singoli strati scavati estrapolando i principali oggetti rinvenuti e analizzare i relativi metadata esclusivamente con semplici gestures delle mani, che attivano un'interfaccia naturale all'interno dell'ambiente virtuale senza l'ausilio di ulteriori dispositivi indossabili.

La simulazione virtuale delle varie fasi dello scavo, la possibilità di disporre - in tempo reale e all’interno del CAVE - di tutti i dati in formato digitale e l’opportunità di visualizzare e interagire con questi ultimi in un ambiente totalmente immersivo, arricchiranno lo studio della piazza pubblica segestana e segneranno un deciso progresso nel settore degli studi archeologici.

I ricercatori e archeologi che hanno progettato e realizzato l'applicazione sono Emanuele Taccola (LADIRE, UniPI), Riccardo Olivito (LSA, SNS), Niccolò Albertini e Daniele Licari (DREAMSLAB, SNS).

Su YouTube è disponibile un video esplicativo: http://youtu.be/vBJIpwSHQXA .