



El aparato sigue fascinando a los investigadores

# Recrean la computadora mecánica más antigua de la humanidad

Científicos mexicanos trabajaron en el "Mecanismo de Anticitera", que permaneció más de 2.000 años cerca de una isla griega. El aparato podía predecir eclipses, registrar con exactitud los días del año o calcular posiciones astronómicas.

Por Efe

Científicos y maestros de la Universidad de Sonora, noroeste de México, recrearon el 'mecanismo de Anticitera', la computadora mecánica más antigua de la humanidad, que permaneció más de 2.000 años bajo el mar y que permite predecir eclipses, calcular posiciones astronómicas y registrar los días del año con precisión.

"Es el universo del mundo antiguo visto desde una perspectiva nueva, estamos hablando entre 150 y 100 años antes de Cristo con la tierra al centro y los planetas girando alrededor, la luna también está presente y ahí podemos ver esa composición de lo que era la visión del universo antiguo", dijo a Efe Raúl Pérez Enríquez, profesor e investigador de la Universidad de Sonora.

El 'mecanismo de Anticitera' fue descubierto en 1901 por buzos de esponjas pioneros de la arqueología subacuática, en el fondo del mar, muy cerca de la isla griega Antikythera, que según las estimaciones fue creado hace unos 2.200 años, en el siglo II a.C., y continúa fascinando a investigadores que lo estudian.

Pérez Enríquez explicó que el Mecanismo de Anticiteras Monumental tiene el propósito de formar a nuevos físicos, cientí-



El mecanismo fue descubierto en 1901 por buzos de esponjas.

cos y apoyar en procesos de investigación.

El mecanismo original sacado en ruinas, roto en piezas y rodeado de algas y corales del fondo del mar, tiene un tamaño equiparable a una caja de zapatos, unos 34 centímetros de ancho, por 18 de profundidad y nueve centímetros de altura; la réplica monumental de la Universidad de Sonora, mide más de tres metros.

El doctor Julio Saucedo Morales explicó las diferencias entre el 'mecanismo de Anticitera' y la réplica hecha en México, y la original que se encuentra en el Mu-

seo Arqueológico de Atenas.

Detalló que, de los 82 fragmentos que conforman el vestigio, el más grande no supera el tamaño de la palma de la mano, mientras que los engranes más grandes son de uno o dos centímetros.

"Aquí los engranes son enormes, a la hora de construir en México esta réplica, tomamos toda esa información de relación de número de engranes, sus dientes, diámetros y se dimensionaron para que fueran hasta 10 veces más grandes, 100 veces más grandes en volumen y en masa", afirmó.

## USO DE TECNOLOGÍA

El profesor Ezequiel Rodríguez Jáuregui explicó que en el proyecto participaron científicos de México y Grecia, quienes aprovecharon tecnologías como rayos X y tomografías para ver las entrañas del mecanismo y recrearlos, e incluso completar algunas partes que los antiguos dejaron inconclusas.

"Estaba hundido y destruido, con estudios de tomografía computarizada se logró restaurar una gran parte del mecanismo, ahora sabemos que tiene predicciones de eclipses y juegos olímpicos,

que era un planetario, además logramos leer gran parte del manual de la máquina para su operación", dijo.

En ese sentido señaló que la Universidad de Sonora, junto a Relojes Olvera de Zacatlán de las Manzanas en Puebla y la Universidad de Grecia lograron la recreación del mecanismo, "pero aparte logramos el escalamiento, este es el único a gran escala y funcional", advirtió.

El mecanismo exhibido en el Museo de Atenas continúa suscitando interés entre los científicos.

Un nuevo estudio de la Uni-

versidad de Glasgow determinó, con técnicas de análisis bayesiano, que el mecanismo tenía entre 354 y 355 agujeros, que corresponden al calendario lunar griego en lugar del calendario solar de 365 días de los antiguos egipcios, y que hasta ahora los investigadores creían que era al que seguía.

La réplica construida en México está abierta al público, exhibida en la Universidad de Sonora, y permitirá a los científicos de todo descifrar aún más secretos a la computadora más antigua de la humanidad.