

Calendário Olímpico em um computador de 2000 anos

Matemática

Enviado por: skura@seed.pr.gov.br

Postado em:06/08/2012

Um dos mais polêmicos achados arqueológicos do mundo – o mecanismo de Anticítera ou máquina de Antikythera – tem mais uma de suas funções reveladas: a previsão dos ciclos de quatro anos dos jogos olímpicos e outros jogos pan-helênicos correntemente usados no helenismo clássico como base para a sua cronologia.

Mustafá Ali Kansa - Hypescience Um dos mais polêmicos achados arqueológicos do mundo – o mecanismo de Anticítera ou máquina de Antikythera – tem mais uma de suas funções reveladas: a previsão dos ciclos de quatro anos dos jogos olímpicos e outros jogos pan-helênicos correntemente usados no helenismo clássico como base para a sua cronologia. Tendo sido descoberto no início do século XX juntamente com vários outros objetos nos restos de um naufrágio de um antigo navio romano à profundidade de aproximadamente 43 metros na costa da ilha grega de Anticítera (entre a ilha de Citera e a de Creta), sua importância e complexidade não foram compreendidos até recentemente. A construção foi datada do século 1 a.C, sendo que artefatos desse nível de tecnologia e de complexidade só foram registrados a partir do século XVI, quando relógios e mecanismos astronômicos começaram a ser construídos na Europa Ocidental. O professor Michael Edmunds da Universidade de Cardiff, que liderou seu estudo mais recente afirmou: “Este dispositivo é simplesmente extraordinário, é o único de seu tipo. O design é de rara beleza e sua precisão nas previsões astronômicas é impressionante. Considerando o cuidado de sua construção e a unicidade de seu funcionamento, tenho que considerar este mecanismo, do ponto de vista histórico, como sendo mais valioso que a pintura Mona Lisa”. Compõe atualmente do acervo do Museu Arqueológico Nacional de Atenas, acompanhado de uma réplica elaborada por Derek de Solla Price, sendo que diversas outras réplicas estão em exposição em vários museus em todo o mundo, tais como Museu do Computador Americano em Bozeman, Montana, Museu das Crianças de Manhattan, em Nova York, em Kassel, Alemanha, e no Musée des Arts et Métiers, em Paris. O mecanismo encontrado mede aproximadamente 340 x 180 x 90 mm (o tamanho aproximado de um laptop) e compreende 27 engrenagens de bronze, feitas a mão, organizadas primitivamente em uma caixa ou moldura de madeira, constituindo-se no mais antigo computador analógico conhecido, concebido para representar mecanicamente a órbita da Lua, de outros planetas do Sistema Solar e do próprio Sol além de indicar, como afirmado anteriormente, os ciclos de 4 anos dos jogos olímpicos e de outros eventos tais como eclipses solares. O artefato é também notável por empregar a engrenagem diferencial, que se acreditava ter sido inventada apenas no século XVI, e pelo nível de miniaturização e complexidade de suas partes, comparável às dos relógios produzidos a partir do século XVIII. Estima-se que em sua construção tenham sido utilizadas muito mais engrenagens que as encontradas, supondo-se que muitas se perderam, provavelmente durante os 2000 anos em que o dispositivo ficara submerso até seu resgate em 1901. Todas as inscrições encontradas no mecanismo foram feitas em grego koiné, sugerindo que o mecanismo tenha sido construído no mundo helênico em 97 a.C provavelmente em uma academia fundada pelo filósofo estoico Posidônio na ilha grega de Rhodes, que na época era conhecida como um centro de astronomia e engenharia mecânica; esta hipótese sugere ainda que o mecanismo possa ter sido projetado pelo astrônomo Hiparco, uma vez que contém em sua dinâmica de funcionamento vários elementos de

sua célebre Teoria Lunar. Recentes descobertas sugerem ainda que o conceito para sua construção tenha origem mais provável nas colônias de Corinto, o que pode implicar uma conexão com o grande Arquimedes de Siracusa. A polêmica sobre sua funcionalidade e precisão, ganhou força pela divulgação de várias teorias que aventam a existência de civilizações mais avançadas que contribuíram para o avanço da humanidade em tempos imemoriais compondo uma tecedura intrincada de descobertas arqueológicas no mínimo inquietantes. Descobertas essas agrupadas em torno do conceito de OOPART (Out of Place Artifact). Aliás, esse é um dos meus temas preferidos, inclusive abordado em alguns de meus contos, tais como os premiados “Propriedade Intelectual” e “Singularis Verita” (A Cor da Tempestade, Multifoco – Rio de Janeiro – 2011) e no meu romance “O Mesmo Sol que Rompe os Céus” (ainda no prelo), reportando-se a essas tão estranhas teorias que tendem a nos apresentar “verdades muito singulares”. Polêmicas à parte, esse artefato pode ser prova de que a história, como nos foi ensinada na escola é, no mínimo, incompleta ou subestima a nossa capacidade de evolução e de criação; podendo atuar também como um convite à superação de nossos preconceitos. Nesse nosso calendário Olímpico, a meu ver, não há nada mais competitivo do que isso: - Superarmos nós mesmos, todos os dias, ante o girar das engrenagens insólitas de um computador de dois mil anos. Em tempo: O termo “OOPART” foi criado pelo biólogo e escritor escocês naturalizado americano, Ivan Sanderson Terence e é pouco aceito pela ciência oficial. É empregado para designar objetos relevantes para a história, arqueologia e paleontologia e que foram descobertos fora de contexto ou em sítios incomuns. O termo também inclui artefatos aparentemente “impossíveis” de serem encontrados naquele local, por serem anacrônicos ou por possuírem uma tecnologia contrastante com os demais artefatos encontrados. Esta notícia foi publicada em 30/07/2012 no Hypescience. Todas as informações nela contida são de responsabilidade do autor.