



### ARQUEOLOGÍA DIGITAL

Cómo saber con certeza qué obras de la Antigüedad son de un mismo autor si no fueron firmadas? Al menos para las vasijas de cerámica griega que han sido descubiertas en Metaponto, un grupo de estudiosos ha encontrado que es posible identificar marcas de huellas digitales tanto en la arcilla como en la pintura que se aplicó a las vasijas. Esto permitirá definir cuáles obras corresponden a un mismo autor, y qué tareas se distribuían entre los participantes en un taller o grupo de trabajo. No cabe duda de que se trata de un método sumamente ingenioso que permitirá en muy diversas obras precisar si tienen un mismo creador.

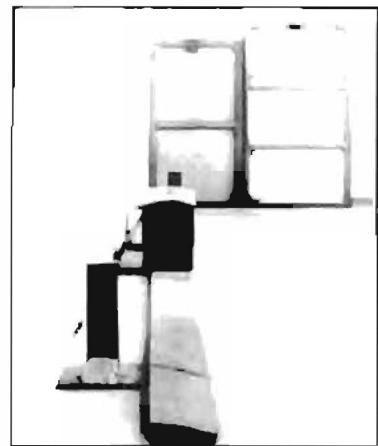
Se han identificado en Metaponto más de cuatrocientas huellas digitales, hecho que permitirá autenticar algunas obras que se encuentran en museos y que son atribuidas al actualmente llamado "pintor de Dolon". Se espera que este procedimiento contribuya a conocer la organización del trabajo en los talleres de cerámica en la Grecia antigua, así como contribuir a autenticar piezas de museo que, con las huellas digitales de su creador, llevarían una firma imposible de falsificar.

*Science*, Vol. 275, No. 5305, 1997, p. 1425.

### ENFERMEDAD DE PARKINSON Y REGENERACIÓN NEURONAL

La investigación de las causas de la enfermedad de Parkinson se ha intensificado ante la frustración originada por las limitaciones de los fármacos disponibles para su tratamiento. El esclarecimiento de la naturaleza del proceso de la enfermedad contribuirá al desarrollo de medicamentos más eficaces. Recientemente se ha tratado de dejar a un lado las causas de la destrucción neuronal y se ha pensado que los fármacos que promueven la regeneración de las neuronas perdidas podrían resultar útiles. Ensayos con animales indican que este tipo de sustancias podrían ser eficaces en el cerebro humano. Ya se está experimentando con el factor neurotrófico derivado de la glía (GDNF), con el fin de implantar directamente la molécula en el cerebro de los pacientes. También se buscan moléculas menores que puedan administrarse por vía oral o parenteral y que sean capaces de activar los factores de crecimiento neuronal y el propio desarrollo neuronal en el cerebro, compensando así la pérdida neuronal. Uno de tales agentes, la rasagilina, reveló su eficacia en las pruebas con animales, por lo que actualmente se están realizando ya las pruebas en humanos. Estos últimos hallazgos han inyectado optimismo a los investigadores del campo, quienes piensan que en los próximos años el avance en la terapia de la enfermedad de Parkinson será a pasos agigantados, puesto que la investigación se está enfocando a un nuevo campo fructífero y prometedor, como lo es el de la familia de los factores de crecimiento neuronal.

Youdim, M. B. H. and Riederer, P., "Understanding Parkinson's Disease", *Scientific American*, Vol. 276, No. 1, 1997, pp. 52-59.



### UN HOMÍNIDO DEL MIOCENO, PROBABLE ANCESTRO DE SIMIOS Y HUMANOS

Se ha estimado que, durante el Mioceno, existieron unos treinta diferentes tipos de monos. La mayoría se extinguieron, pero una variedad dio lugar a los actuales simios y humanos. Su identificación, sin embargo, no ha sido fácil y ha dado lugar a grandes controversias. Hallazgos fósiles recientes indican que nuestro distinguido ancestro pudiera haber pertenecido a un grupo más antiguo de lo que se suponía. Un grupo encabezado por el antropólogo D. Gebo ha identificado ciertas características modernas en los huesos de la espalda y el hombro de un mono que habitó en Moroto, Uganda, hace 20.6 millones de años. Sus observaciones indican que la configuración corporal de los grandes simios actuales ya existía en la época del *Morotopithecus*, aunque las características del cráneo y los dientes sugieren que este homínido podría ser más primitivo de lo que muestran los huesos de su espalda. Nuevas investigaciones aclararán esta incógnita.

Gebo, D. L., MacLatchy, L., Kityo, R., Deino, A., Kingston, J., and Pilbeam, D., "A hominoid genus from the early Miocene of Uganda", *Science*, Vol. 276, No. 5311, 1997, pp. 401-404.