

## CRÁTILLO: DA NATUREZA DA LINGUAGEM AOS CÓDIGOS DO PALIMPSESTO CIBERNÉTICO

Ricardo Portella de Aguiar  
Ricardo.portella@rafrom.com.br  
<http://lattes.cnpq.br/9587127623598732>

“As línguas, as linguagens e os sistemas de signos induzem nossos funcionamentos intelectuais: as comunidades que os forjaram e fizeram evoluir lentamente pensam dentro de nós. Nossa inteligência possui uma dimensão coletiva considerável porque somos seres da linguagem” (LÉVY, 1996, p. 98)

A leitura de Crátilo (ou: Sobre a justeza dos nomes), de Platão, nos remete a uma discussão entre *convencionalistas*, representados por Hermógenes, os quais acreditavam que a relação entre as palavras e as coisas trata-se de uma mera convenção social dos falantes de um determinado idioma; e *naturalistas*, representados por Crátilo, que defendiam haver uma relação natural e direta entre as palavras e os objetos<sup>1</sup> que elas designam. Neste embate, no qual Sócrates faz o “papel de conciliador de teses opostas” (MUCCI, 2005, p.37), Platão desenvolve uma reflexão ponderada sobre essas duas tão opostas teorias. O tema é atualíssimo em um momento no qual a virtualização do concreto, feita a partir das linguagens e modelos do computador, é denominada de “realidade virtual”.

Não buscarei neste artigo, uma conclusão, que nem mesmo Sócrates ousou proferir, mas pretendo cotejar a “justeza dos nomes” discutida em “Crátilo” com o socioleto cibernético que nos arrebatava neste novo contexto, irrevogável, da virtualidade onipresente e desenfreada.

Diz Hermógenes:

Sócrates, o nosso Crátilo sustenta que cada coisa tem por natureza um nome apropriado e que não se trata da denominação que alguns homens convencionaram dar-lhes, como designá-las por determinadas vozes de sua língua, mas que, por natureza, têm sentido certo, sempre

---

1 Segundo Barthes (2001) “o objeto é o homem agindo sobre o mundo, modificando o mundo, estando no mundo de maneira ativa; o objeto é uma espécie de mediação entre a ação e o homem. Poderíamos observar neste momento, aliás, que não há, por assim dizer, objeto *para nada*.” (p. 208)

o mesmo, tanto entre os Helenos como entre os bárbaros em geral. (p. 119)

A representação das coisas em ambientes computadorizados, um ambiente mecânico que faz uso de um código com apenas dois estados possíveis — o código binário —, é uma tarefa complexa; um malabarismo executado com o auxílio de modelos e de linguagens artificiais. A programação dos sistemas que proporcionam a dita virtualidade cibernética — uma “tradução intersemiótica” (PLAZA, 2003) radical — é limitada pelos tipos de ferramentas utilizadas, o que, de certa forma, direciona o desenvolvedor para as soluções de sintaxe e semântica disponíveis nos diversos paradigmas de programação e suas respectivas linguagens — o FORTRAN<sup>2</sup>, por exemplo, foi uma espécie de protolinguagem do paradigma imperativo —. Trata-se, pois, de representar o saber ou, segundo Foulcault, de “referir a linguagem à linguagem. (...) Em fazer tudo falar.” (2007, p. 23). Os programadores — principais agentes da ação no espaço virtual —, que, por exemplo, no filme *MATRIX Reloaded* (2004) são referenciados pelos próprios personagens como seres superiores, pairando acima do confuso relacionamento concreto-virtual-onírico que se dá na trama, aparentam certo descompromisso quanto ao que ocorre naquele simulacro do concreto; assim como Sócrates, que a certa altura do final do diálogo *Crátilo*, afirma:

De minha parte, Crátilo, não me responsabilizo por nada do que afirmar; não fiz mais do que examinar com Hermógenes o assunto, tal como se me apresentava (p. 176)

Os métodos de modelagem de sistemas computacionais, baseados em processos de análise e taxionomia, todavia, diferem da metodologia adotada por Sócrates, no diálogo *Crátilo*, a qual não se limita a um mesmo assunto finito e definido, com começo, meio e fim, mas, sim, dá vazão à investigação criativa, partindo de um ponto e procurando a melhor explicação para o tópico em debate. A artificialidade hermética — adotada na modelagem computacional e presente na composição das linguagens de programação — aprisiona nossa criatividade em um sistema de signos restrito e fortemente influenciado pelo socioleto cibernético.

---

2 O FORTRAN foi a primeira linguagem de programação imperativa. Criada em 1954, O nome é um acrônimo recursivo da expressão "IBM Mathematical FORmula TRANslation System". Idealizada, inicialmente, para a execução de cálculos matemáticos, a linguagem FORTRAN vem, desde a sua criação, passando por inúmeros processos de revisão. O FORTRAN atualmente incorpora um conjunto de novos comandos que permitem, entre outras coisas, a programação orientada a objetos.

Sócrates, no diálogo com Hermógenes, prossegue afirmando que os nomes deveriam ser, necessariamente, estabelecidos por um legislador, alguém que conhecesse e trabalhasse com a linguagem, assim como o artesão ou o lirista, cada um com o objeto de sua arte; Sócrates compara as palavras com produções artísticas, pois podem ser criadas a partir de diferentes origens e, ainda assim, se bem feitas possuir significado. O legislador deveria ser auxiliado por um filósofo, ou, até mesmo, ser um filósofo, com um controle superior da palavra: um metanível. Sócrates define:

Por conseguinte, Hermógenes, nem todos os homens têm a capacidade para impor nomes, mas apenas o fazedor de nomes, e esse, ao que tudo indica, é o legislador, de todos os artistas o mais raro (p. 127)

Podemos, aqui, atribuir ao programador o papel desse legislador evocado por Sócrates, ou seja, aquele que define o nome da coisa observada, ou aquele que com a ajuda de um conhecedor do objeto a ser modelado o define no simulacro virtual, através de um processo de codificação, determinando a sua forma e existência: “as formas implicam um código, modos de codificação e decodificação” (DELEUZE, 2007, p.55). Neste território virtual codificado, o metanível citado por Sócrates está materializado: suportado por um complexo sistema de metalinguagem, definido por Jakobson (2005, p.47) como “necessário tanto para a aquisição da linguagem como para seu funcionamento normal” —; são compiladores, interpretadores, montadores, organizadores, carregadores, pré-processadores, editores, depuradores, geradores de perfil, bancos de dados, protocolos de comunicação, e outros (LOUDEN, 2004).

Poderá parecer ridículo Hermógenes, virem a ser conhecidas as coisas pela imitação das letras e das sílabas; mas tem que ser assim, pois não dispomos de nada melhor a que possamos recorrer para ajuizar da verdade dos primeiros nomes, a menos que te resolvas a proceder como os poetas trágicos, que lançam mão de máquinas, sempre que se encontram em dificuldades para fazer baixar os deuses (...) (p. 173-174)

Estes códigos e metacódigos — entidades hipercodificadas<sup>3</sup> que apóiam o processo de desenvolvimento do *software* — permitem ao potencial criador acessar o interior e o exterior da máquina; ao que ela armazena e ao que todos os que se lançam

---

3 Segundo Umberto Eco “as entidades hipercodificadas flutuam, por assim dizer, entre os códigos, no limiar entre convenção e inovação. O mau artista, o maneirista, o repetidor de sucesso, outra coisa não faz senão coser, entre suas unidades hipercodificadas e já gravadas, conotações de artisticidade” (ECO, 2007, p. 122)

ao ciberespaço estão a armazenar; aos seus componentes e à sua língua “nativa”; em resumo, ao que ele É: o binário. Os sistemas computacionais são, com os seus subsistemas de linguagens e metalinguagens, de fato, o lugar onde a obra se configura: um ambiente virtual — para Deleuze (2007), um ambiente completamente determinado — : o ambiente do legislador. Porém um ambiente totalmente pensado, com um “determinismo imposto pelo desenvolvimento do cálculo” (VENTURELLI, 2004, p.62), desprovido de meios para dar conta do desejo, afinal “não é o desejo que permanece sempre impensado no coração do pensamento?” (FOUCAULT, 2007, p. 519).

O espaço virtual, determinado pela linguagem de programação, é um recorte do concreto realizado por um número limitado de pessoas (técnicos/legisladores; especialistas/filósofos); as imagens criadas no computador não estão mais em nenhum lugar e em nenhum tempo (VENTURELLI, 2004). Os simulacros do concreto determinados pelas diversas abordagens possíveis na tecnologia sejam estas modelos computacionais, estratégias de modelagem e armazenamento de dados, ou paradigmas de linguagem, são, de fato, territórios<sup>4</sup> isolados interligados por um poderoso sistema de comunicações tornado possível pela utilização de protocolos hipercodificados e inflexíveis: *ciberterritórios*.

Hoje, não pensamos o virtual; somos pensados pelo virtual. Essa transparência inapreensível, que nos separa definitivamente do real, nos é tão intangível quanto pode ser para a mosca o vidro contra o qual se bate sem compreender o que a separa do mundo exterior. Ela não pode nem sequer imaginar o que põe fim ao seu espaço. Assim, não podemos nem imaginar o quanto o virtual já transformou, como que por antecipação, todas as representações que temos no mundo. (BAUDRILLARD, 2005, p.57)

“A todo o momento o belo nos escapa” (p. 193). Essa afirmação de Sócrates encaixa-se perfeitamente no mundo virtual. Nesse território onde nada nos pertence, mas tudo nos parece possível, nossas referências do belo, pautadas no mundo concreto (*physis*), de certa forma, estabelecem um padrão de mundo virtual ideal atrelado ao vivenciado e definido a partir da linguagem: buscamos no mundo virtual o belo que idealizamos no mundo concreto.

---

<sup>4</sup> Jean Baudrillard (1991) define território como “o lugar de um ciclo infinito de parentesco e das trocas — sem sujeito, mas sem exceção: ciclo animal e vegetal, ciclo dos bens e das riquezas, ciclo do parentesco e da espécie, ciclo das mulheres e do ritual — nele não há sujeito e aí tudo se troca. As obrigações são aí absolutas, a reversibilidade total, mas ninguém conhece a morte porque tudo aí se metamorfoseia. Nem sujeito, nem morte, nem inconsciente, nem recalçamento, já que nada pára o encadeamento das formas” (p. 173-174)

Baudrillard (2005), falando da melancolia do computador *Deep Blue* por não poder rivalizar ou parecer-se com um homem, escreve a respeito da máquina: “Se tivesse mãos (olhos, sexo), teria sem dúvida também pensamento; pensaria, em todo caso, de outra maneira — o pobre *Deep Blue* só pode pensar mais rápido.” (p. 119). A questão homem-máquina é, aqui, transportada à relação concreto-virtual, com a máquina recebendo atributos humanos em um ambiente onde o concreto foi simulado e onde o humano é apenas um dos componentes do simulacro. Que é a simulação no virtual? A réplica seria apenas uma questão de tecnologia?

*Sócrates* – Vê se tenho razão. Se fossem postos juntos dois objetos diferentes: Crátilo e a imagem de Crátilo, e uma divindade não imitasse apenas a tua figura e tua cor, como fazem os pintores, mas formasse todas as entranhas iguais às tuas, emprestando-lhes o mesmo grau de ductilidade e calor, além de movimento alma e raciocínio, tal como há em ti; em uma palavra: tudo exatamente com és, e colocasse ao teu lado essa duplicata de ti mesmo: tratar-se-ia de Crátilo e uma imagem de Crátilo, ou de dois Crátilos?

*Crátilo* – Quer parecer-me, Sócrates, que seriam dois Crátilos.

*Sócrates* – Como vês, amigo, precisamos não somente procurar um critério de verdade para as imagens, diferente do que há pouco nos referimos, como também não insistir na afirmativa de que a imagem deixa de ser imagem, se algo lhe for acrescentado ou subtraído. Ou não percebes quão longe estão as imagens de possuir todas as propriedades dos originais que elas imitam?

*Crátilo* – Percebo.

Nossa incapacidade em definir a realidade através da linguagem alcança tanto o mundo concreto quanto o mundo virtual; isto fica evidenciado na conclusão de Sócrates sobre a aquisição do conhecimento. Diz Sócrates:

O modo de alcançar o conhecimento das coisas, ou de descobri-las, é questão que talvez ultrapasse a minha e a tua capacidade. Baste-nos termos chegado à conclusão de que não é por meio de seus nomes que devemos procurar conhecer ou estudar as coisas, mas, de preferência, por meio delas próprias. (p. 192)

Para que pudéssemos definir — ou mapear — o mundo concreto no mundo virtual, precisaríamos de uma comunicação completa com a máquina, ou seja, de uma linguagem de programação que atendesse tanto à representação na máquina quanto às necessidades de descrição do mundo, pelos homens das diversas origens e culturas: uma língua universal. Para Umberto Eco,

uma língua estritamente universal, seja ela qual for, deverá certamente ser por necessidade e pela sua natureza, a língua mais escrava, pobre, tímida, monótona, uniforme, árida e feia, bem como a mais incapaz de qualquer espécie de beleza, a mais imprópria à imaginação,... (ECO, 2002, p. 364-365)

A origem das palavras, que já incomodava Platão, torna-se um tema de discussão dentro da definição das linguagens que compõem este novo espaço de fruição humana: o mundo virtual. A fricção entre as linguagens do homem e da máquina já nos transforma, desestrutura nossas relações e muda nossas referências. Em cada um dos territórios virtuais possíveis “tornamo-nos não mais espectadores alienados e passivos, mas figurantes interativos” (BAUDRILLARD, 2005, p.108).

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARTHES, Roland. *A Aventura semiológica*, São Paulo: Martins Fontes, 200.

BAUDRILLARD, Jean. *Simulacros e simulação*. Lisboa: Relógio d'água, 1991.

\_\_\_\_\_. *Tela total: mito-ironias da era do virtual e da imagem*. Porto Alegre: Editora Sulina, 2005.

DELEUZE, G. e GUATTARI, F. *Mil Platôs. Capitalismo e Esquizofrenia. Volume 01*, Editora 34, Rio de Janeiro, 2007.

ECO, Umberto. *A busca da língua perfeita*, São Paulo: EDUSC, 2002.

FELINTO, Erick. *A religião das máquinas: ensaios sobre o imaginário da cibercultura*. Porto Alegre: Sulina, 2005.

FOUCAULT, Michel. *As palavras e as coisas: uma arqueologia das ciências humanas*. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

JAKOBSON, Roman. *Linguística e comunicação*. São Paulo: Cultrix, 2005

LÉVY, P. *Cibercultura*. São Paulo: Ed. 34. 1999.

LOUDEN, Kenneth C. *Compiladores: princípios e práticas*. São Paulo: THOMSON, 2004.

MUCCI, Latuf Isaias. *O Crátilo, de Platão, e o jogo da linguagem. IN: MALUF, Ued (org.). Reversibilidades não-reflexivas: um rompimento nas barreiras da ordem*. Rio de Janeiro: Booklinl, 2005. p. 34-49

PLATÃO. *Crátilo (Ou: Sobre a Justeza dos Nomes. Gênero lógico)*. Tradução: Carlos Alberto Nunes. 3º ed. Belém: EDUFPA, 1973.

PLAZA, Julio. *Tradução intersemiótica*, São Paulo: Perspectiva, 2003.

VENTURELI, Suzete. Arte: Espaço\_Tempo\_Imagem. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2004.

### **SOBRE O AUTOR**

Ricardo Portella de Aguiar é Coordenador Geral do Núcleo de Tecnologia da Universidade Estácio de Sá, possui mestrado em Informática pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (1992), Graduação em Engenharia Elétrica pelo Centro Federal de Educação Tecnológica Celso Suckow da Fonseca (1982) e Graduação em Psicologia pela Universidade Estácio de Sá (2005). Faz parte dos grupos de pesquisa ESTÉTICAS DE FIM-DE-SÉCULO (UFRJ/CNPQ) e LITERATURA E OUTRAS ARTES (UFF/CNPQ). Atualmente está em doutoramento em Estudos de Literatura na Universidade Federal Fluminense (UFF-RJ).