O ALFABETO CÉLTICO OGÂMICO E SUA INFLUÊNCIA NA CONTEMPORANEIDADE NAS LINGUAGENS DE PROGRAMAÇÃO EM JAVA, DOTNET E C++: LIMITES DO SIGNIFICADO DENTRO DA COMPUTAÇÃO

Rilza de Moura Barbosa (UERJ)
rilzabarbosa@gmail.com
João Bittencourt de Oliveira (UERJ)
joao.bittencourt@bol.com.br

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo traçar um paradigma entre a estrutura da linguagem na criação de software e design gráficos e a influência que pode existir entre estes códigos criados e o alfabeto celta, ogham. Adentraremos no campo das infinitas (im)possibilidades de interpretação do signo linguístico e a infinita capacidade de criação da mente humana. Estabeleceremos uma descrição linguística de objetos de linguagem de um modo que esta linguagem deva ser justificada pela capacidade do indivíduo para capturar signos abstratos que existem independentemente de sua mente e tentaremos ponderar se é possível à mente humana preservar esses objetos sem contaminá-los com a interpretação individual na construção de teorias formais da linguagem. Buscaremos, pois, investigar, se o alfabeto ogham, criado pelos sábios celtas, com sua precisão na interpretação dos signos extrassensoriais, exerce de alguma forma influência na criação tecnológica e de que forma esse alfabeto aparece com clareza nas linguagens de programação de software e design. A finalidade do estudo é mostrar a possível influência do antigo alfabeto na criação das interfaces digitais dentro de sofisticados sistemas de desenvolvimento de software, nas linguagens de programação em Java, Dotnet e C++. Nossa pesquisa deseja investigar, ainda, a importância dos sons e seus simbolismos assim como associações de caracteres utilizados na informática, podendo haver associações entre os sons antigos. Verificaremos se o vínculo entre uma palavra e seu significado é, geralmente, arbitrário ou convencional, assim como verificar se observador poderá usá-lo de acordo com a abstração de seu conhecimento sobre determinada linguagem. Analisaremos os princípios de organização altamente abstratos na tecnologia e buscaremos investigar.

Palavras-chave:
Alfabeto céltico ogâmico. Linguagens de programação. Java. Dotnet. C++.

O presente trabalho a ser desenvolvido tem como objetivo traçar um paradigma entre a estrutura da linguagem na criação de software e design gráficos e a influência que pode existir entre estes códigos criados e o alfabeto celta, ogham.

Buscamos desvendar ou investigar os desígnios da criação da linguagem e aquilo que pode haver em comum entre as linguagens atuais de programação e os antigos sábios celtas: que é o campo das infinitas (im)possibilidades de interpretação do signo linguístico e a infinita capacidade de criação da mente humana.

Em outras palavras, procuraremos estabelecer uma descrição linguística de objetos de linguagem de um modo que esta linguagem deva ser justificada pela capacidade do indivíduo para capturar signos abstratos que existem independentemente de sua mente e tentaremos ponderar se é possível à mente humana preservar esses objetos sem contaminá-los com a interpretação individual na construção de teorias formais da linguagem.

Buscaremos, pois, investigar, se o alfabeto ogham, criado pelos sábios celtas, com sua precisão na interpretação dos signos extrassensoriais, exerce de alguma forma influência na criação tecnológica e de que forma esse alfabeto aparece com clareza nas linguagens de programação de software e design.

A finalidade do estudo é mostrar a possível influência do antigo alfabeto na criação das interfaces digitais dentro de sofisticados sistemas de desenvolvimento de software, nas linguagens de programação em Java, Dotnet e C++.

Desejamos investigar, ainda, a importância dos sons e seus simbolismos. Acreditamos que o simbolismo dos sons não é imaginário, podendo haver associações entre os sons antigos, como por exemplo /^/, que em inglês está ligado com peso ou sujeira, ao passo que na linguagem JAVA, PHP, Python, Pascal, C, Objective, Visual Basic, esse símbolo aparece como uma exponencial de "peso" (2^2=4), indicando uma captura a partir do início da linha. Acreditamos, pois, que o vínculo entre uma palavra e seu significado é, geralmente, arbitrário ou convencional, de modo que o observador poderá usá-lo de acordo com a abstração de seu conhecimento sobre determinada linguagem. Tanto a linguagem escrita quanto a linguagem computacional abrangem princípios de organização altamente abstratos.

Desejamos caminhar no sentido de mostrar que um sistema complexo de arquitetura de software resulta da *aproximação* e da *organização* de determinadas unidades, chamadas de *códigos*. Por possuírem características semelhantes e obedecerem a certos princípios, essas *unidades* constituem um todo coerente, coeso. Enfim, uma arquitetura de software funciona da mesma forma como funciona a perfeição do sistema solar, do sistema circulatório, digestivo. Descrever, pois, o sistema significa *revelar a organização* de suas unidades constituintes e os *princípios* que orientam tal organização. Veremos também que esta organização tem conceitos lógicos conhecidos, porém cabe ao observador (o desenvolvedor) aplicar um ou outro código. Isso dependerá da visão abstrata que possui intuitivamente para que use um ou outro. A estrutura da linguagem é una, podendo variar de modo incrível a aplicação de diferentes determinantes.

Com isso, poderemos dizer que nem mesmo na linguagem virtual nada é premeditado. É espontâneo e fortuitamente que os códigos se modificam. Caberá nossa pesquisa investigar se o uso de determinado código a detrimento de outro ocorre de modo convencional ou natural, se é resultado do costume ou se está relacionado por natureza às coisas que elas significam. Investigar, ainda, se o um sistema complexo de informática responde às expectativas do usuário ou, se responde, primeiramente às expectativas daquele que o desenvolve.

Adentraremos no universo lógico-abstrato dessa linguagem para analisarmos se é possível traçar com clareza os limites da Semiótica Computacional com vistas às suas origens.

Poderemos, ainda, mostrar que um desenvolver de sistemas não decora códigos por estímulos externos, mas através da criatividade inata que possuem são capazes de criar infinitos sistemas a partir de princípios básicos finitos. Podemos até mesmo dizer que ocorre uma adequação do espírito à matéria para a criação da linguagem.

Sendo, pois, unicamente do ser humano a faculdade de criar linguagem, é assim também sua possibilidade em simbolizá-la através de códigos que remontam a milênios.

O sofisticado alfabeto ogâmico já traz em si o grande cerne do problema: o mistério que o envolve. O que é o alfabeto ogham? De onde veio? Para que serviu? Quem podia utilizá-lo? O que ele representava? Como é possível imaginar que tal alfabeto possa ter influenciado as modernas linguagens de programação?

Indagamos, sem cessar, se aquele antigo povo sábio já trazia consigo a certeza de que todo aquele conhecimento seria realmente eterno, já que lidavam com seres e energias sutis e eternas.

No deslinde dessa questão, questionamos a problemática do analfabetismo digital. O que é? Pode um desenvolvedor de software ser atingido por tal analfabetismo? Como? Tentaremos buscar um paradigma de como pode um sistema tão moderno ser atingido e influenciado por códigos tão antigos.

Podem as condicionais "se" e "então" limitar o campo de criação do arquiteto de software? E o que limita a linguagem da criação de uma web design? Quais são os limites da linguagem de sistemas? É possível dizer que os programas atuais alcançam o desejo do usuário final? Será que a criação do desenvolvedor é habilidade inata ou é adquirida pelo método de abdução? Ou será que a linguagem dos programadores e designers refletem seus valores individuais? É possível limitar a interação humano-computador? É possível haver realmente tal interação?

A própria origem da palavra mistério (do grego "calar a boca") nos caminha a dizer que são mistérios invendáveis à mente humana, que só podemos nos lançar sobre a origem da criação da linguagem juntamente com os símbolos que a cercam.

Na mente tecnológica, caminham infindáveis conceitos pré estabelecidos pelo "conhecido" rumo ao desconhecido, que é a criação, sejam de imagens através do Design gráfico seja através da criação de arquitetura em software.

Desvendar tais perguntas é desvendar o universo da mente, da Linguagem e da própria existência.

Verificamos que essa pesquisa se depara com a história da riqueza do povo nórdico e seu legado cultural, técnico e místico. Veremos, ainda conceitos de linguagem e a dimensão tecnológica envolvida. O universo céltico é extremamente vivo. Na análise dos objetos, veremos através da etimologia, conceitos de códigos, sistemas e estruturas.

Debruçaremos sobre um verdadeiro enigma, que é o enigma da mente da criação humana e sua linguagem. Tentaremos mostrar que a utilização de códigos é feita, muitas vezes, de modo arbitrário, e por horas, de modo convencional. Sondamos a questionar de que modo os desenvolvedores escolhem um a outro código. Então, buscaremos responder ao

questionamento da utilização do "se" e "então", para os fins de utilização de um código ou outro.

Importante será tentarmos adentrar o corpo do estudo no sentido de responder se o desenvolvimento da linguagem tecnológica responde mais aos sentidos do usuário ou aos sentidos do programador.

Não perderemos de vista o paralelo que desejamos traçar juntamente com o alfabeto nórdico, para enfatizarmos que a criação da linguagem tem origens extrassensoriais, que através do abstrato chega-se ao lógico e que, através do lógico busca-se o abstrato. Eis o enigma lançado.

Mostraremos, ainda, um paralelo entre os signos linguísticos lançados nas estruturas tecnológicas e os signos utilizados no alfabeto ogham. *Nossa intenção é mostrar que a tecnologia está a serviço não somente da atualidade, mas está fulcrada em mistérios existentes a séculos.*

No capítulo final, buscaremos ratificar nossa tese de uma forte ligação entre o alfabeto ogham e os princípios que norteiam um avançado sistema tecnológico. Veremos, ainda, que tal alfabeto mostra sua força não só na linguagem de programação mas também na linguagem visual de uma *web design*, que busca através de um sistema traduzir para o plano de imagens o "sentimento" do arquiteto e do usuário final.

Nossa fundamentação teórica inicia-se com questionamentos etimológicos para que o universo da criação seja valorizado a partir da semântica da palavra. Assim, já mostraremos que a origem de cada palavra, em si mesma, já é de grande importância. Questionamento tal como, "de onde vem a palavra código?" nos dá um norte para nossa pesquisa. Através de ponderação e análise às respostas, vamos desencadeando um fluxograma de sintagmas neurolinguísticos, buscando mostrar que os sistemas atuais podem ter suas origens em saberes remotos e que o limite da linguagem é, em verdade, um universo sem limites à criação humana.

Neste sentido, trabalharemos também com uma comparação ao realismo corporificado, vez que abandonaremos de certo modo a dicotomia empirismo *versus* racionalismo, já que verificaremos o quanto é difícil distinguir com exatidão o que é inato do que é aprendido.

Também verificaremos que a dicotomia relativismo/fundacionalismo pode ser afastada porque a gramática cognitiva funcional adota a concepção de que realmente existem universais conceituais, que apenas motivam os seres humanos (não as máquinas). Ou seja, esses universos

conceituais não delineiam de modo fechado e definitivo o pensamento humano.

Deste modo, associamos uma visão integradora do fenômeno da linguagem que propõe não haver necessidade se distinguir conhecimento linguístico de conhecimento não linguístico, ou seja, de se dotar de uma visão modular da mente humana. Admitindo a influência desses fatores externos sobre a estrutura linguística, a linguística cognitivo-funcional associa os conceitos humanos à época, cultura e até mesmo a tendências individuais, que se manifestam no uso da língua. Ou seja, aspectos de ordem cultural incidem sobre parâmetros biológicos de modo que o comportamento humano somente poderia ser caracterizado por uma relação entre a biologia e outra. Com essa fundamentação em mente, acreditamos, então, ser possível uma conexão das linguagens remotas do universo celta com as modernas linguagens de programação Java, Dotnet e C++.

Observando, pois, as tendências intrínsecas à natureza individual, dentro da universalidade, declinamo-nos a questionar como essas tendências individuais podem alcançar um determinado sistema minuciosamente elaborado por um desenvolvedor de sistemas ou um designer de web. Nossa fundamentação teórica tem por norte signos ancestrais do alfabeto ogham e acreditamos que tais códigos continuam presentes nas modernas linguagens de programação, de tal modo que verificaremos que a linguagem tecnológica, exatamente por conter uma singularidade em relação àquele que a produz pode não corresponder às expectativas de seus usuários como pode corresponder aos aspectos individuais daquele que a cria. Assim, desenvolvedores de arquitetura de software e web design conduzem sua criação de códigos de acordo com algo pré estabelecido, consciente ou inconscientemente, através de sinais remotos do povo nórdico, e também de acordo com a inferência que eles fazem a partir de dados de que ele dispõe no momento da comunicação.

Verificaremos que as funções dadas aos sistemas de arquitetura de software e de web design são entidades mentais não observáveis. Tais funções são estimuladas por meio de *método abdutivo*. Por este método, a criação é desenvolvida por meio de insights teóricos, que busca a conclusão através da interpretação de sinais, de indícios e signos.

Como entidades mentais não observáveis, são capazes de receber influências também não mentais, como estímulos conscientes ou inconscientes do alfabeto ogham.

Além do alfabeto ogâmico, é necessário mostrarmos que no século IV a.C., o gramático hindu Panini havia codificado a língua védica em fórmulas de uma densidade exemplar, não maculada com interpretação mística ou especulativa. Vemos, assim, que toda linguagem reproduz a realidade: a realidade é reproduzida novamente por intermédio da linguagem. Assim, nos deparamos com a adequação do espírito à realidade.

É cabível dizer, concordamos com a filosofia taoísta, que a linguagem instaura uma realidade imaginária, faz ver o que ainda não existe, traz de volta o que desapareceu. É neste contexto que trazemos à baila a riqueza do alfabeto ogham e sua sabedoria que não se perdeu nos tempos.

Concluímos que realmente não existe poder mais alto do que o poder da linguagem, que através dos códigos ela compõe e recria a humanidade através do pensamento. Sabedores que o pensamento nada mais é senão o poder de construir representações das coisas e de operar sobre essas representações, acreditamos que o pensamento se realiza de forma específica, torna a experiência interior exteriorizada através daquilo que o observador consegue criar. Enfim, ele cria porque observa e observa para criar. E cria para ser útil aos demais e satisfazer a si mesmo.

É interessante investigarmos se essa criação é oriunda por fatores externos ou se é inata, ou ainda, se há congruência entre ambas.

Em relação à criação de um sistema computacional, por exemplo, buscamos questionar o porquê da construção de "modelos". É interessante notarmos que modelos servem para visualizar o sistema como ele é, mas queremos saber o que é dominar a complexidade e entender o sistema. Se o "modelo" se torna tão fundamental em projeto de sistemas, ousamos questionar se esses modelos também servem para a comunicação.

Veremos que diversos autores tratam a semiótica computacional de forma técnica. Buscaremos mostrar que além da tecnicidade que a ciência exige, há, ainda, um aparato emocional que envolve a criação, *a adrenalina da criação*, se assim podemos dizer. Assim o é porque a literatura da matéria também mostra que no mundo das intenções e da criação jaz um sentimento de crescimento daquilo que se faz. E, aquilo que é criado, só tem fundamento se for em prol de uma maior coletividade. A forma de como os estudiosos lidam com este fazer/dever também é matéria a ser abordada no campo de pesquisa.

Nossa fundamentação teórica não poderá afastar-se do estruturalismo cientificamente provado por Saussure, nosso referencial de estudo sobre o desmembramento dos signos e dos mistérios que os cercam.

A ideia de sistema, estrutura e estruturalismo são fiéis em Saussure e assim o é até hoje. Sendo a língua condição da fala, verificaremos na literatura se há relação entre o *som e os códigos de linguagem tecnológica* e se há, ainda, associação com o alfabeto ogham e a maneira de como ele se processa na estrutura da criação de arquitetura e de web.

Concluímos assim que no estudo da *arquitetura de software*, sendo, pois, uma arte de criação, vemos que não é preciso deixar-se desgostar por uma aridez aparente e superficial através do *if* e *then*. É possível transcendê-las e recriar novas e infinitas condicionais, usando-as como a possibilidade de indagação no infinito na criação. O exame atento, a análise constante de toda arquitetura, revela-nos atrativos insuspeitáveis e contribui para nos iniciar na lei geral do "belo", através da criação de *software*. Pode-se comparar esse exercício mental à subida de uma montanha de aspecto áspero, mas do qual cada depressão do terreno contém maravilhas ocultas e que, do seu cume altivo, nos faz descobrir o conjunto harmônico das coisas que se desenvolvem sob nossos olhares através da linguagem tecnológica, respaldada, inconscientemente, no alfabeto ogâmico.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABU-MOSTAFA, S., YASER, MAGDON-ISAMAIL, MALIK, LIN, HSUAN-TIEN. Learning From Data Hardcover

BAUGH, Albert; CABLE, Thomas. *A history of the English language*. 4. ed. London: Routledge, 1993.

BIRD, STEVEN, KLEIN, EWAN, LOPER, EDWARD. *Natural Language Processing with Python*.

BISHOP M., CHRISTOPHER. *Pattern Recognition and Machine Learning* (Information Science and Statistics)

BODMER, Frederick. *The loom of language*. New York: W. W. Norton & Company, 1944.

BRUNOT, E.; BRUNEAU, C. *Précis de grammaire historique de la langue française.* Paris: Masson et Cie., 1969.

CAMERON, Kenneth. *English Place-Names*. 3. ed. London: B. T. Batsford, 1977.

CRYSTAL, David. *The Cambridge Encyclopedia of the English language*. Cambridge: Cambridge University Press, 1995.

D'AUTERIVE, R. Grandsaignes. *Dictionnaire des racines des langues europeéennes*. Paris: Larousse, 1948.

DANNING D., CHRISTOFER, SCHUETZE, HINRICH. *Foundations of Statistical Natural Language Processing*.

EVANS, ERIC. *Domain-Driven Design*: Tackling Complexity in the Heart of Software.

FOSTER, Brian. *The changing English language*. London: Macmillan, 1968.

GAMMA, ERICH, HELM, RICHARD, JOHNSON, RALPH, VLISSIDES, JOHN. *Design Patterns*: Elements of Reusable Object-Oriented Software

GONZALES C., RAFAEL, WOODS E. RICHARD. *Digital Image Processing*. 3. ed.

GREENE, David. Celtic Languages. *Encyclopaedia Britannica*. Macropaedia, 15 ed. Chicago: The University of Chicago, 1976, v. 3, p. 1064-1068.

GREGOR, D. B. *Celtic*: a comparative study. Cambridge: Oleande Press, 1980.

HAYWOOD, John. *Atlas of the Celtic world*. London: Rhames & Hudson, 2001.

HOOK, J. N. *History of the English language.* New York: The Harold Press Company, 1975.

JURAFSKY, DANIEL, MARTIN H., JAMES. *Speech and Language Processing.* 2. ed.

KLUGE, Friedrich. *Etymologisches Wörterbuch*. 21. unveränderte Auflage. Berlin: Walter Gruyter, 1975.

KRUTA, Venceslas. *Celtes. histoire et dictionnaire*. Des origines à la romanisation et au christianisme. Paris: Robert Laffont, 2000.

LOCKEWOOD, W. B. *Languages of the British Isles past and present*. London: Andre Deutsch, 1975.

McKNIGHT, George H. *The evolution of the English language*: from Chaucer to the twentieth century. New York: Dover Publications, 1956.

MEILLET, Antoine. *Introduction à l'étude comparative des langues indo-européenes*. Alabama: University of Alabama Press, 1964.

MILLS, A. D.; ROOM, Adrian. *The Oxford dictionary of placenames.* Oxford: Oxford University Press, 1991.

ONIONS, C. T. *The Oxford dictionary of English etymology.* Oxford: Oxford University Press, 1966.

PYLES, Thomas. *The origins and developments of the English language.* Second edition. New York: Harcourt-Brace Javanovich, 1964.

REANEY, P. H. *The Origins of English Place-Names*. London: Routledge and Kegan Paul, 1960.

ROOM, Adrian. *Bloomsbury dictionary of place names in the British Isles.* London: Bloomsbury Publishing PLC, 1988.

SARAIVA, F. R. dos Santos. *Dicionário latino-português*. 9. ed. Belo Horizonte/Rio de Janeiro: Garnier, 2006.

SIMS-WILLIAMS, Patrick. *The Celtic inscriptions of Britain*: Phonology and chronology, c. 400–1200. Publications of the Philological Society, 37. Oxford: Blackwell, 2003.

SMITH, A. H. *English place-names elements,* EPNES 25, 26. Cambridge: Cambridge University Press, 1956.

SPITTAL, Jeffrey and John Field. *A reader's guide to the place-names of the United Kingdom.* Stamford: Paul Watkins, 1990.

TRUDGILL, Peter. *Language in the British Isles.* Cambridge: Cambridge University Press, 1984.

WALTER, Henriette. *L'aventure des langues en occident*: leur origine, leur hostoire, leur geographie. Paris: Robert Laffont, 2000.

WILLIAMS, Joseph M. *Origins of the English language*: a social and linguistic history. New York: The Free Press, 1984.