

DO DIZER E DO MOSTRAR EM LUDWIG WITTGENSTEIN

Milton Luiz Castro Martins *

RESUMO: Este texto pretende buscar os princípios do dizer e do mostrar, na obra de Ludwig Wittgenstein, nos livros *Tratado Lógico Filosófico* e *Investigações Filosóficas*. Buscou-se no *Tratado Lógico Filosófico* o princípio do dizer que deu-se no adestramento na infância, nomeado como ensino extensivo, e a descrição de seus caracteres. Progredindo, avançou-se em direção à outra etapa a qual se nomeou “explicação ostensiva”, ampliando algumas formas dessa explicação. Com esses avanços, e o acúmulo dessas etapas, chegou-se à capacidade de nomeação e à capacidade de abstração empregada no padrão da lógica. A partir daqui o padrão de abstração da lógica tornou-se a origem norteadora de todos os caminhos do que pode ser transmitido via oral ou escrito sobre o ser humano. A elaboração do tempo cumulativo de intelectualidade gerou o padrão como princípio de abstração lógica que foi generalizado nas decisões da vida humana. No mostrar buscou-se a partir do “Teeteto” de Platão, evidenciar a impossibilidade de nomear-se objetos compostos e a incapacidade de simplificá-los, descaracterizando a possibilidade do que pode ser dito, como única expressão de dar sentido ao mundo. Como não se pode dizer do mundo, propõe-se através dos jogos de linguagem novas expressões de dar sentido ao mundo, uma delas é o mostrar, que é o tema das “Investigações Filosóficas”. Nesses jogos de linguagem abrem-se infinitas possibilidades em troca de sentido do mundo, atentando-se para o uso do tempo, e para a possibilidade de diálogo, que o uso de exemplos vivenciais proporcionam entre os comunicantes. O tempo é fluídico, caracterizado como um movimento entre o passado, o presente e o futuro. Assim sendo, o mostrar encontra-se como um dos prováveis referenciais para as circunstâncias dos jogos de linguagem e consequentemente para as decisões éticas.

PALAVRAS-CHAVE: Princípios – Dizer - Mostrar – Decisões éticas.

INTRODUÇÃO

Este texto tem a pretensão de buscar os princípios do dizer e do mostrar.

Buscou-se no texto a origem do dizer, que teve início no adestramento, na infância, nomeado como ensino ostensivo, e a descrição de seus caracteres. Progredindo no tempo, avançou-se em direção a outra etapa a qual nomeou-se explicação ostensiva, ampliando algumas formas dessa explicação. Com mais este avanço chegou-se à capacidade de nomeação e, com o mesma, à capacidade de abstração empregada no padrão da lógica, constituindo-se em tudo o que pode ser dito no mundo.

* Graduando em Filosofia da Universidade Federal de Pelotas.

No mostrar buscou-se, a partir de Sócrates, evidenciar a impossibilidade de nomear-se objetos e a incapacidade de simplificar o que é composto, descaracterizando a possibilidade do que pode ser dito, como única expressão de dar sentido ao mundo.

Como não pode-se dizer do mundo, propõe-se através dos jogos de linguagem novas expressões de dar sentido ao mundo uma delas é o mostrar. Nesses, jogos de linguagem, abrem-se infinitas possibilidades de trocas de sentido de mundo, atentando-se para o uso do tempo, e para a possibilidade de diálogo que o uso de exemplos, de vivências, proporcionam entre os comunicantes.

2 DO DIZER

Na infância, geralmente no interior do lar, através de nossos pais, aprende-se que as palavras designam objetos, as frases são encadeamentos de tais descrições. Cada palavra tem uma indicação. Esta indicação se relaciona com a palavra. É o objeto ou a coisa que a palavra representa.

2.1 ENSINO OSTENSIVO

Nesse comunicar, quando a palavra era pronunciada e apontada para o objeto, este som era relacionado a tal objeto. Nessa fase da aprendizagem infantil, ensinar a língua não é ainda explicar mas sim adestrar, porque as crianças ainda não perguntam o significado dos objetos. Esta etapa chama-se como ensino ostensivo das palavras, por que estabelece uma ligação associativa entre a palavra e a coisa.

Com o avanço do adestramento a palavra “designar”, no seu foco mais direto, acontece quando o símbolo que designa o objeto está em cima do objeto. É semelhante a colocação de uma etiqueta, com a qual de posse do símbolo, etiqueta-se o objeto. A capacidade de associação dos objetos e a colocação de etiquetas estabelece um critério de verdade onde, a etiqueta do referido objeto, coincide com o objeto, havendo igualdade de ambos consegue-se a identificação de que é verdadeiro, na diferença a identificação da falsidade.

2.2 EXPLICAÇÃO OSTENSIVA

Nesta etapa, a criança consegue perguntar o significado e a perguntar pelo nome dos objetos, chama-se a explicação ostensiva. A curiosidade, e o adestramento começam a

encaminhar para a colocação dos nomes. O padrão, de a cada pergunta, nomear-se, avança para a definição ostensiva. Dessa maneira o nome de uma pessoa, cor, substância, mineral, etc. é definido ostensivamente. Nesta, o próprio nome elucidado, é uma explicação do significado daquele objeto, e como tal, torna o mundo uma explicação, através dos nomes. É possível dizer, a respeito desses objetos, pois eles tem como designação um nome, do qual posso relacionar, descrever e principalmente apontar.

Para compreender a explicação é apenas necessário que se saiba para onde a pessoa que dá a explicação aponta. Assim pela observação há ou não coincidência do nome ao que é apontado. O critério, de verdade ainda é o de igualdade empírica. Mas, para os casos em que não somos capazes de especificar, com uma ação corporal, então dizemos que a estas palavras corresponde uma atividade mental. Um exemplo seria, numa explicação ostensiva, pedir-se para apontar a felicidade, a fé.

2.02. O objeto é simples.

2.021. Os objetos formam a substância do mundo. Por isso não podem ser compostos. (WITTGENSTEIN, 2002, p. 32).

2.3 PADRÃO LÓGICO DE ABSTRAÇÃO

Uma outra possibilidade é o invento de um nome para a coisa e passa-se a fazer a indicação desse nome para designá-lo. Essa relação é dada pela repetição de infinitas vezes do nome ao objeto, até que eles tenham uma singularidade. O nome é dado a coisa, como relação única, aquele determinado objeto unicamente. Observa-se que o processo agora está se tomando mental, por que para que a comunicação se efetive é necessário que ambos os comunicantes possuam a mesma relação desta estrutura. O nomear toma os objetos como simplicidade, singularidade:

2.172 A imagem não pode porém representar pictorialmente a sua forma de representação pictorial (WITTGENSTEIN, 2002, p. 36).

4.115 Ela denotará o indizível, ao representar claramente o que é dizível. (*Idem*, p. 63).

Este padrão se estende a todos os fatos do mundo, esta estrutura dará assim o caráter de verdade ou falsidade do mundo. Aqui a fatualidade fará uma leitura da complexidade da realidade, isolando, separando, especializando, isto é, retirando o movimento da

complexidade da realidade, para que um ponto seja então transformado em um fato. Esta mesma estrutura se dá ao nomearmos os objetos na complexidade da realidade, pois na simplificação a igualdade se manifesta, podendo-se assim dizer sobre os fatos do mundo. Este processo é uma capacidade de abstração, pois focar fatos, retirando-os da complexidade impõe que se consiga repeti-los.

Então, ao nomearmos o mundo, impomos uma singularidade, para melhor explicá-lo, para que se consiga referências fixas para nos guiar no movimento. O mundo passa a ser a indicação de um nome, que simplifica o complexo e dá a certeza do portador do nome. Não tem qualquer sentido explicativo, dizer em absoluto das partes de um objeto qualquer.

Assim, o encadeamento de nomes é uma linguagem que tenta descrever o mundo dos fatos. Com essa descrição pode-se dizer acerca dos objetos ou coisas, discorrer curtas ou longas teorias a respeito do que nomeia-se, pormenorizadas descrições, detalhadas análises para que a fidelidade entre o nome e a coisa tenha igualdade, isto é, o que é descrito tem que ser a descrição. Analisadas de infinitos ângulos, os tratados são pormenorizados, quanto mais pontual, mais fiel é o nome que se dá à coisa, e mais verdadeira e completa é a realidade.

Aqui busca-se uma igualdade do fato ao mundo, ou ainda o mundo são os fatos, e quando maior a fidelidade da descrição, maior será a totalidade dos fatos. A nomeação tem o papel de retirar do mundo as coisas, o fato é a existência de estados de coisas. Neste processo há um isolamento de movimento, o fato reproduz o estado de coisas, em um foco pontual, específico, afastado da complexidade, este foco pontual simplifica o movimento e o nomeia.

Este padrão lógico é abstraído e universalizado para o mundo da complexidade, através desse padrão pode-se determinar a verdade ou falsidade do que pode ser dito, isto é, dizer-se do que é quando é, e dizer-se do que não é quando não é. Este padrão é o que dá movimento ao mundo complexo, é preciso que a busca pela exatidão, permeie os diálogos, as teorias e principalmente a capacidade de abstração do homem.

Pode-se assim, explicar e as explicações passam a se traduzir como entendimento, aprendizado, inteligência. Quanto maior o poder de explicação, maior teor de verdade ou falsidade, e maior a autoridade do que passa a ser dito.

O foco no padrão lógico reduz a realidade complexa aos fatos, e ainda mais, o encarcera na estrutura do silogismo, pretendendo que o complexo seja simplificado, para que assim nesta especialização, se tenha a capacidade de dizer a totalidade da realidade. Neste caso, a lógica procura a essência, através do fato e da estrutura do silogismo, procura também o que é comum a todos os processos da complexidade do real.

Nessas possibilidades até aqui apresentadas, pode-se observar que há a busca de uma essência do nome ao objeto, já um processo que os toma comuns, isto é a ligação do nome à coisa. Com esse padrão, consegue-se explicar, dizer, descrever a totalidade dos fatos e o mundo passa a ser compreendido e dito por todos, para todos. Esse padrão passa principalmente nesses processos citados pela nomeação do que é complexo, para através do nome obter uma simplificação do real, ou como foi dito um foco no fato, atingindo-se assim o ápice do entendimento.

Uma outra observação é que com este padrão lógico, o observado está em posição de descrever o nome e obter a explicação, isto é, o objeto é mantido a distância pelo observador para que possa ser descrito. As descrições são, então, constatações da distância que os separa, e também que essas descrições variam dependendo do ponto em que o observador foca no objeto. É claro que essas descrições portam-se dentro do padrão lógico, que iguala essas variações.

Com a capacidade de nomear objetos, simplifica-se o que é complexo e assim o mundo poderá ser dito, e o que for dito será o mundo. Junto com essa capacidade, o tempo no dizer tem uma característica peculiar, ou seja, o passado mantém como o observador a separação entre o presente e o futuro. O tempo dessa maneira pode ser descrito, repetido e manipulado pelo padrão lógico do observador. O tempo não faz parte do observador, ele é apenas um produto externo ao observador. Dizendo, que o mesmo padrão se refere também ao presente, que se dá no agora, independente do passado e do futuro. O mesmo para o futuro que é observado como o que está por vir, isolado do passado e do presente.

Observa-se que esta é uma característica peculiar, da nomeação, que especializa e foca em fatos, não podendo temporalmente, interligar, integrar, organicamente os diversos tempos.

3 DO MOSTRAR

46. Que fundamento tem a idéia de que os nomes de fato designam objetos simples? — Sócrates (no Theaeteto): “Se de todo não me engano, já ouvi dizer o seguinte: para os protoelementos — se me permitem a expressão — a partir dos quais nós próprios e tudo o resto é composto, não existe uma explicação; por que tudo o que existe em e por si só pode ser designado com nomes: uma outra determinação não é possível, nem a de que é nem a de que não é... Mas o que existe em e por si tem que... se designar sem qualquer outra determinação. Assim é impossível falar esclarecedoramente de qualquer um destes protoelementos uma vez que para qualquer um deles existe a sua designação; só tem de fato o seu nome. Mas como aquilo que se compõe a partir

destes protoelementos é em si próprio um encadeamento complexo, assim as suas designações nesta cadeia tomam-se em linguagem descritiva, cuja essência é, pois, o encadeamento dos nomes (WITTGENSTEIN, 2002, p. 208).

Dos nomes não pode-se obter explicação simplificada da complexidade por que os objetos no mundo são todos complexos, isto é compostos e como mostrado acima os mesmos designam o que é em si e como tal não é composto.

O problema está posto uma vez que, na possibilidade do que pode ser dito, há uma simplificação do que não pode ser simplificado, isto, é do complexo. O que nos resta, então, é o silêncio ou pode-se retirar ou avançar as fronteiras para mergulhar-se no movimento? Como sem fronteiras, propor um entendimento?

Essas fronteiras, limites, encarceram o movimento, quando focam no fato, para que a designação por nomeação do objeto se efetive. A possibilidade de se comunicar, mergulhando no movimento, será proposta através de vivências, que serão exemplificadas, onde a integração a essas vivências e o mundo, tem como foco principal o próprio gerador das vivências. Isto é, as vivências se dão no próprio gerador e do gerador partem para o mundo, para alcançarem ou não outros geradores e aproximarem-se as propostas.

7. Na prática do uso da linguagem (2) um dos participantes pronuncia as palavras, o outro actua de acordo com estas; mas durante o ensino da linguagem encontrar-se-á o seguinte processo: o aprendiz nomeia os objectos, i. e., pronuncia a palavra quando o professor mostra a pedra. — De facto, encontrar-se-á um exercício ainda mais fácil: o aluno repete a palavra que o professor pronuncia — ambos os processos são semelhantes a processos lingüísticos.

Também podemos conceber que todo o processo do uso de palavras em (2) seja um daqueles jogos por meio dos quais as crianças aprendem a sua língua natal. A estes jogos quero chamar jogos de linguagem e falarei por vezes de uma linguagem primitiva como sendo um jogo de linguagem.

E poder-se-ia chamar aos processos de nomear as pedras e repetir as palavras também jogos de linguagem. Pensa no uso que se faz de palavras em jogos de roda.

Chamarei também ao todo formado pela linguagem com as actividades com as quais ela está entrelaçada o “jogo de linguagem”. (WITTGENSTEIN, 2002, p. 177).

Estas etapas são propostas como possibilidades do que se chamou jogos de linguagem. O jogo de linguagem é uma possibilidade ou várias, de mostrar que o complexo se mantém complexo, pois cada jogo ou jogador cria nas circunstâncias do momento as regras ou não,

mostrando que a simplificação a uma única regra para todos os momentos, e para todos os jogos, é a fixação de um nome a um objeto ou a simplificação do que é composto, enquanto que no jogo de linguagem cada momento terá ou não a regra de cada momento. Este momento, leva em consideração as circunstâncias do jogo, dos jogadores, enfim dos limites ou não que o circundam.

Os jogos de linguagem mostram exemplos que são dados, e deseja-se que sejam compreendidos num certo sentido. Nesta, possibilidade observa-se que esses exemplos invocam um sentido que deseja-se que seja compreendido, esses exemplos partem de vivências de quem propõe o próprio exemplo. Esta vivência, tem o caráter de subjetividade, de quem está na própria experiência, e tenta que isto seja compreendido pelo outro ouvinte. A compreensão aqui vai além do fato, podendo também ser o fato desde que, colocado o mesmo e as suas circunstâncias na proposta deste jogo de linguagem. O fato tem como característica a igualdade ao nome, como a vivência é subjetiva, não há como conceituá-la ao nome. A compreensão da vivência terá como proposta a aproximação de sentido, através dos exemplos, das próprias vivências.

Essa aproximação do sentido, da vivência através de exemplos, acontece porque, quem tenta compreender o sentido tenta através da sua vivência própria, aproximando as vivências do outro, proporcionando que o jogo de quem propõe se assemelhe ao jogo daquele a quem é proposto.

De outra proposta, os dois jogadores têm que estarem no jogo, e por semelhanças e diferenças, construindo as regras ou destruindo também determinam os limites ou retiram as fronteiras de acordo com as circunstâncias do momento do jogar.

Se perguntarem o que é o jogo? — a própria pergunta direciona a resposta. E provavelmente a proposta aqui é do âmbito do dizer, isto é, qual é o conceito, o nome do jogo. Este direcionamento do conceituar é, para que possa ser explicado com igualdade, exatidão à outrem ou o que o conceito toma comum, que possa ser com exatidão dito a outrem.

Mas, o que é o jogo? No mostrar a proposta é de não explicar, pois não se conhecem as fronteiras, isto é, não traçamos fronteiras, então não há como focar para explicar. Não há limites específicos, não há o foco no fato jogo. A pergunta pode ser colocada de outro modo, como por exemplo, podes mostrar o jogo? Ai propor-se-ia vamos ao jogo. A própria pergunta se desloca do conceito fechado, pois mostrar propõe a exemplificação de vivências do jogar. Cada participante dialoga os seus exemplos de como vivencia o jogar e a aproximação se dará. Esta aproximação não significa descrever o que de comum uma tem com a outra ou o que não conseguiu ser dito, por não conseguir por em palavras nomes, conceitos. Essas

vivências exemplares, quando aproximadas, trocadas, propostas, acusam um uso de uma determinada maneira, para o momento atual em que ela se dá. Ressaltando, o uso aqui proposto, não é o mesmo e único para os dois interlocutores, isto só aconteceria se a proposta estivesse no jogo proposto.

Como se mostrou até aqui, as fronteiras são de domínio dos jogadores, elas se movimentam de maneira que esse limite é a própria proposta de ir além dos limites impostos pelo fato, pelo conceito, pelo nomear. E claro, que podemos conceituar, nomear, mas eles resultam da proposta e do movimento do jogo.

A exemplificação das vivências no jogo, não é um meio indireto de explicação por que não se tem uma melhor. A explicação direta ou indireta impõe a que o padrão de explicação é o mesmo e nele já está implícito que ele pode ser a nomeação. As vivências se dão por aproximação, por não proporem a explicação da subjetividade, que se explicada fosse conceituaria um nome.

A generalização explicativa também pode ser mal compreendida, por que o padrão usado não leva em consideração o momento, o tempo em que ela se dá. Dessa maneira o sentido de compreensão, perde o foco único e dá lugar as diferenças e igualdades, que se dão na complexidade, o que na generalização não tem lugar.

Aquilo ou isto é isto? — Mostra-se como uso, que resulta do diálogo que é um acontecimento único, limitado, mas que leva em conta a diversidade e o ilimitado, que propõe a contrariedade como possibilidade do acontecer do jogo. O jogo e todo o seu movimento são concebidos para este acontecimento, agora, já. O que mostra esse agora, já? Para propor uma caracterização, colocaria como exemplo a possibilidade de um tempo fluídico, onde as vivências no presente ou agora são mesclas de vivências passadas e com propostas de futuro. Este tempo, como é fluídico, propõe deslocamentos do agora, hora mais para o passado com possibilidades de futuro ou hora mais para o futuro com resquícios do passado. Essa seria a proposta típica do agora nos diálogos das exemplificações de vivências, que proporem uma totalidade temporal no agora. Assim o agora seria a possibilidade de ter infinitude e indeterminação, fronteiras e infinitos, não como contradição, mas sim como contrariedade ou também como se fossem principalmente finitude e complementarmente indeterminação.

No uso há uma proposta de ligação, sem fronteiras, entre os tempos, os tempos fazem parte dos sujeitos, do diálogo, das vivências, enfim os tempos totalizam o jogo de linguagem, que acontece no agora. Há uma proposta onde os sujeitos no uso do diálogo limitam ou retiram os limites, do tempo e das circunstâncias no agora, que totaliza o jogo.

Na proposta, de exemplificar o que é jogar, ou de que é o jogo? Não, há de se esquematizar os diversos tipos de jogos, ou até os infinitos tipos de jogos, a não ser que seja proposto no próprio jogo. O esquema tem de ter sentido de esquema e não da forma de um determinado jogo, lembremo-nos o “comum” não acontece como forma determinada e única de jogar todos os jogos em qualquer momento, pois aqui está incluído a possibilidade do ilimitado, e o jogo nem ser chamado de jogo ou nem existir como jogo.

Por isso a vivência colocada como exemplo perde o seu nome de vivência, o jogo perde seu nome de jogo, pois a fluidez temporal do agora é que está encaminhando, no diálogo, as fronteiras e o ilimitado. Assim, eles se cruzam e constituem o momento único infinito ou momento infinito único no agora dos encontros e desencontros da aproximação das vivências no mostrar.

O jogo de linguagem caracteriza de forma aproximativa o mostrar. O mostrar vai além dos nomes, e no próprio nome, pois o silêncio também faz parte dele, o gesto, a careta, enfim todo o arsenal que o ser humano dispõe para esse fim. No mostrar há a integração de movimento e o fato, pois todos são possibilidades de jogo de linguagem. A verdade ou falsidade se dará a cada momento presente, de acordo com a circunstância escolhida no momento presente, pelos jogadores e o jogo.

O mostrar, nessa possibilidade, não se coloca como único, embora seja o principal em relação ao seu complemento que é o dizer. O mostrar, assim, constitui-se como possibilidade de jogo de linguagem, na movimentação, onde há uma dança de circunstância que é escolhida no momento, possibilitando que, assim, o principal mude para complementar e vice-versa.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como proposto, no texto, o mostrar é o principal elemento motivador de sentido de mundo. O mostrar através dos jogos de linguagem abre a possibilidade de infinitos sentidos de mundo, onde o próprio dizer se encontra como mais um jogo de linguagem.

Essa possibilidade se concretiza quando a nomeação é desvendada como uma impossibilidade de simplificação do que é composto, através da nomeação. Nesse sentido a possibilidade de verdade será de aproximação da realidade e se dará em um tempo que flui, integrando passado, presente e futuro, no agora.

O importante é que no mostrar, é preciso aliar-se a abstração da lógica com as vivências exemplificadas, claro, isto dado como mais uma possibilidade de jogos de linguagem.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

WITTGENSTEIN, Ludwig. *Tratado Lógico-Filosófico – Investigações filosóficas*. 3ª. ed.
Trad. e prefácio M. S. Lourenço. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2002.