

## O Castelo de Areia

Dedicado ao amigo [Gilberto Miranda Júnior](#).

---

O nosso amigo Miranda sustenta que a **teleonomia**, um comportamento da matéria pura, seria responsável pela emergência dos padrões de design. Ele fez um [texto\[1\]](#) dividido em duas partes onde expressa um grande volume de considerações sobre a [Teoria do Design Inteligente \(TDI\)](#). A verdade é que pouca coisa se aproveita como crítica a TDI. A principal crítica é sobre uma suposta "heurística viciada" (parte de pressupostos e procura confirmá-los). Outra crítica é sobre a impossibilidade de conhecer "propósitos" (o que será demonstrado irrelevante) e a última diz que propomos sobre "como a tal inteligência deva agir ou ser".

### Sumário

- [O Castelo de Areia da Heurística não-viciada](#)
  - [Sobre os padrões](#)
  - [Sobre a Teleonomia – Emergência e evolução](#)
  - [Os traços mais simples de design](#)
  - [Infelizmente Dembski errou](#)
  - [Sobre o propósito e a agência](#)
- 

### O Castelo de Areia da Heurística não-viciada ([Sumário](#))

A heurística é o método ou processo desenvolvido com o objetivo de encontrar soluções para um problema. Uma série de pressupostos são atribuídos a TDI, e a condenação vem sobre estes tais pressupostos. Um dos pressupostos atribuídos é a de que a origem seria sobrenatural, o que não consta na literatura inteligentista. E não é porque "tentam maquiagem a teoria", mesmo que o autor quisesse, um trabalho científico não deveria dizer mais do que pode ser dito. Dizer que a causa seria "sobrenatural" só implicaria na impossibilidade de conhecê-la, não altera em nada a relação entre o efeito, com características de design, e a causa suficiente, no caso a inteligência. O vício atribuído é o de estabelecer uma causa e, então, tentar prová-la. Ainda que fosse o caso, isso eliminaria uma teoria?

A TDI é minimalista, descreve os padrões conhecidos como produto de ação inteligente, por exemplo: o código linear digital (como o que prescreve as operações no universo biológico). A associação entre a ação inteligente e o "sobrenatural" lança a inteligência como uma coisa de "outro mundo"[\[2\]](#), outra falácia também não eliminaria a TDI.

Não existe nada no método que elimine essa possibilidade e nada que apague as assinaturas de design do cerne dos sistemas biológicos. A parte da comunidade científica que normalmente se manifesta é contrária, se inflama, faz pressão para que instituições oficiais se manifestem e usa de falácias como esta citada acima. Na Academia muitos desconhecem a controvérsia, alguns deixam em suspenso e outros, os favoráveis, se fecham em uma [espiral de silêncio](#)[3]. Alguns ases da ciência e filosofia se manifestam favoráveis ao design, mesmo não concordando integralmente, provocando a ira dos que combatem a TDI.

A heurística, que ele diz ser "não viciada", seria aquela que procura (ironicamente excluindo a inteligência) as respostas para todas as coisas: "evoluiu, não sabemos como, mas evoluiu". Esquecem que o critério não é quem conta a história mais longa ou quem consegue contar a história mais bonita, isso seria dizer como a natureza deve ser e se comportar. A "heurística não viciada" dele tenta excluir a causa inteligente a priori e se apoia em uma metafísica injustificável para a eliminar nessa ocasião específica. Alega a motivação de se incluir o sobrenatural nas implicações, o que nem mesmo está em questão. Mesmo porque da implicação do Design Inteligente não decorre qualquer **necessidade** de sobrenaturalidade. A exclusão a priori do design inteligente é uma dupla [violação ao método](#)[4].

### **Sobre os padrões** ([Sumário](#))

Em meu livro, [Teoria Cibernética do Design](#)[5], descrevo quatro aspectos sujeitos a inferência, são exatamente os mesmos que usamos em outras ciências:

- Composição
- Disposição (linear)
- Configuração
- Comportamento

Da composição levantamos informação a partir do teores e pureza do objeto sob estudo. Da disposição linear levantamos informação de acordo com dados sequenciais, por exemplo, determinamos o tipo de fonte de emissão de radiação pela sua frequência. A configuração é normalmente mais complexa, porém a inferência é mais intuitiva do que experimental, baseada em conhecimento anterior, [como pegadas no chão](#)[6]. Os três aspectos citados são de objetos, o comportamento é um processo. Os três aspectos e o comportamento no sistema se influenciam mutuamente. A natureza apresenta comportamentos distantes dos apresentados no contexto de design. Nesses quatro aspectos o design é distinguível.

Esses termos que usei são provisórios e considerados vastamente de várias formas em artigos científicos. Os expus como ilustração, para que se perceba a simplicidade das inferências na natureza. Os padrões de design são identificáveis e distintos como todos os outros padrões na natureza. Se não podemos distinguir design, o que garante nossa ciência? Quando se levanta uma objeção ao reconhecimento dos padrões de design na natureza, é a capacidade de

discriminação de padrões através da ciência que está em jogo.

## **Sobre a Teleonomia - Emergência e evolução** ([Sumário](#))

A ideia presente na teleonomia é uma evolução algorítmica através da própria seleção natural. Na teleonomia a existência e "desenvolvimento" de uma estrutura ou função em um sistema deve-se às vantagens que ela própria proporciona. Assim as melhores características em um dado cenário passam a dominar a população.

Provavelmente, por uma ordem coerente de evolução, a teleonomia seria precedida por um teleomatismo da matéria (em condições ainda desconhecidas). O teleomatismo é quando, a partir de um estado inicial, o sistema segue uma tendência para um dado estado final. Nesse caso se espera um estado final com padrões de design, algo que sirva como substrato para a teleonomia. Apesar disso, nenhum traço de design foi observado surgindo em qualquer lugar na natureza. Por exemplo: um tetrâmero de aminoácidos ou nucleotídeos. Temos um bom número de casos de design surgindo somente dentro da riqueza dos sistemas biológicos. O menor dos organismos é robusto o suficiente para proporcionar algum excedente passível de transformações. (Nada que justifique toda a história evolutiva, especialmente a ancestralidade universal comum).

Em algum ponto nas etapas abaixo o teleomatismo seria suplantado pela teleonomia algorítmica evolutiva, provavelmente a partir da reprodução. Antes de alguns possíveis passos\*:

Padrões de design ? Padrões complementares ? Retroalimentação material ? Metabolismo & Homeostase ? Informação Digital-Codificação ? Retroalimentação informacional(fechamento biossemiotico) ? **Reprodução**.

\* *Obs: exemplificação meramente especulativa.*

## **Os traços mais simples de design** ([Sumário](#))

O problema é que os traços mais simples de design biológico são tão distante para o comportamento da natureza quanto um simples castelinho à beira da praia.

É por isso que a melhor abordagem das ciências históricas, que é a [orientação às tendências](#) dos sistemas, não é utilizado nesse caso. Porque ela eliminaria na raiz as teorias de emergência de padrões de design rumo a vida. Assim como a auto-organização genuína não consta em nenhum lugar na literatura, também as transformações dos sistemas naturais sequer passam perto dos padrões independentes (complexidade especificada).

O que estão tentando fazer é que o cidadão comum acredite que a ciência só é capaz de inferir histórias causais de objetos quando eles forem moldados por processos naturais, os processos de artifício estão descartados (exclusivamente para esse caso). Porque todo e qualquer método desenvolvido para detectar artificialidade dará positivo para o design em sistemas biológicos, com um nível de certeza maior do que para qualquer outro artefato. A negação injustificável a priori é e tem sido uma fuga de reconhecer o design empiricamente detectável, pela aproximação delineando os limites das tendências naturais e pela evidências positiva dos padrões de design em nossa experiência repetida e uniforme.

### **Infelizmente Dembski errou** [\(Sumário\)](#)

O erro de Dembski foi acreditar que eventos específicos, de muito baixa probabilidade, seriam inequivocamente detectados como design. Na verdade, as chances dos comportamentos da natureza corresponderem aos comportamentos presentes nos eventos que formam design (agência) sequer entram em probabilidades ( $p = 0$ ). Dembski errou por ser muito otimista quanto as capacidades da natureza.

*"Meu amigo, imagine bilhões de macacos jogando dados por tempo infinito, é lógico que algum dia um macaco vai conseguir um 7".*

O ferro está aí, pelo Universo, mas não espere um parafuso sem design. Existem coisas que não acontecem. Esqueça o dogma que o tempo e as permutações da matéria podem tudo, isso não é ciência.

As transformações da natureza sob observação (ciência) não produziram até hoje mais que um tripeptídeo (formado com três aminoácidos), quanto maior a complexidade menor a ocorrência. Qualquer molécula com quatro monômeros, seja RNA ou de peptídica, simplesmente inexistente. Os experimentos forçam estruturas maiores em cenários implausíveis e com entradas irrealísticas. Nossas observações, nos mais diversos cenários, deixam delineadas de forma explícitas as proporções e frequências da ocorrência de compostos orgânicos. Por outro lado, essa incapacidade não alcança sequer os níveis onde normalmente a argumentação pró-design é construída, níveis acima, nas intrincadas e sofisticadas codificações que baseiam os sistemas biológicos. Se há algo demonstrado é a total incapacidade da natureza em compor qualquer traço de design.

### **Sobre o propósito e a agência** [\(Sumário\)](#)

"... nem tudo que o homem produz o faz a partir de um propósito prévio e uma finalidade específica ..."

Se ninguém nunca deixou claro, eu deixo agora: não é necessária finalidade para se produzir padrões distintos dos produzidos pela natureza. Podemos fazer coisas a esmo que a natureza não realiza. Quando Dembski se esforçou para descrever a *complexidade especificada* percebeu que esses "padrões independentes" pareciam estar bem fora do alcance habitual das transformações da matéria. Ninguém precisa esperar um parafuso não se formar na natureza para constatar que seu padrão é distinto, está fora do alcance dos processos naturais. Mas um rabisco de spray, sem finalidade de expressar coisa alguma, no muro de um colégio também está fora desse alcance. Você pode esperar muito mais do que os nossos estimados 14 bilhões de anos por isso, essa esperança é somente uma [reserva teórica inesgotável\[7\]](#) pra fugir da melhor inferência.

E ninguém disse que devemos inferir o design por simples incapacidade dos processos naturais formarem quaisquer desses padrões. Nós inferimos design por evidência positiva, porque as características do design biológico são as mesmas dos produtos de inteligência, dentro de nossa experiência repetida e uniforme – em um nível maior de complexidade que as nossas tecnologias – sobrepostos e com [maior profundidade que os nossos protocolos atuais\[8\]](#).

A evolução biológica, utilizada para justificar padrões de design, é um caso mais complicado, possui várias extrapolações. É um outro cenário porque conta com organismos robustos em informação e uma maior liberdade em suas transformações – um cenário muito melhor que o de emergência de design. A própria seleção natural está bem longe do alcance das transformações naturais iniciais, só presente em sistemas que se **reproduzem**. De todo modo a seleção natural tem sido suprimida por diversos outros fatores, como a dinâmica epigenética: pura pré-programação nos organismos como resposta ao ambiente. Aquela que era responsável por todo o design está sendo reduzida ao seu real papel.

Como sempre ouvimos "não existem evidências para o design". Só no cerne não-adaptativo, isso significa que não está sujeito a "seleção natural", temos alguns exemplos:

- Código exibindo algo como, ou muito próximo a, uma otimização absoluta\* para minimização de erro: o melhor de todos os códigos possíveis. [\[link\]](#)
- Codificação interna ao código padrão para controle de velocidades. [\[link\]](#)
- Ajuste fino desde o cerne até as funcionalidades periféricas (E. coli vs Linux). [\[link\]](#)
- Estrutura orgânica de alto nível na cascata de desenvolvimento. [\[link\]](#)[\[vídeo\]](#)
- Organização não trivial excedente no código, um balanceamento, baseada em padrões independentes. [\[link\]](#)
- Estrutura rudimentar holística garante o único sistema autopoietico existente. [\[link\]](#)

São só alguns itens para ilustrar. Apenas um exemplo seria suficiente para pensar sobre o caso. Os efeitos na natureza sempre podem ser descritos satisfatoriamente pelas *causas agora em operação*, não é nesse caso que eliminaremos a inteligência por puro capricho.

Nesta publicação você pôde entender um pouco do que é esse Design Inteligente, combatido com

tanta paixão.

---

- [1] **Gilberto Miranda Jr.** [Acaso, Aleatoriedade e Propósito \(Parte 1\)](#). Fev, 2010.
- [2] **Eskelsen.** [A Agência e o Design](#). Jan, 2016.
- [3] **Sofos - Wikidot.** [Espiral do silêncio](#)
- [4] **Eskelsen.** [A Manutenção do Neo-Darwinismo é uma Rejeição ao Método](#). Out, 2016.
- [5] **Eskelsen.** [Teoria Cibernética do Design - Orientação às Tendências](#). Jul, 2016.
- [6] **Eskelsen.** [Sobre Sinais e Assinaturas – Restaurando a Ciência](#). Out, 2016.
- [7] **Eskelsen.** [O Valor das Lacunas – Reserva Teórica](#). Out, 2016.
- [8] **Eskelsen (Tradução).** [The “Wow! signal” of the terrestrial genetic code](#). Dez, 2015.

...