

Algoritmos Viciados da Evolução - Target

Há pouco mais de dois anos (2014) estava em um debate onde um militante se deleitou em descrever um suposto algoritmo que daria forte apoio ao mecanismo evolutivo. Esse algoritmo produzia os padrões de design correspondente a imagens através de vetores gráficos [1]. Recordo que ele disse, ironicamente:

teleologia...

Lembro de ter criticado o algoritmo dizendo que "existe alguma coisa a mais aí, provavelmente informação adicional, para se obter qualquer resultado assim", porque não existe qualquer tendência ao design na natureza ou na aleatoriedade computacional. Quando ele fez esse comentário ele também deixou o link para o artigo, e eu fui conferir.

Procurar padrões de design na natureza é procurar os padrões fora do alcance das tendências naturais, a princípio, depois procurar relações internas, padrões internos que se correspondam ou complementem no sistema. Mas em um algoritmo, como descobrir que foi orientado ao design?

A principal característica do design em algoritmos é a introdução de informação que direcione o processo ao objetivo, ao **alvo**, à meta. A natureza apresenta recursos abundantes, a forma com que esses recursos são organizados, segundo direcionamento rumo a uma meta, configura o design.

Conceitos como finalidade, meta, **alvo** e objetivo são participantes da realidade teleológica, isso é, da realidade do desígnio.

A introdução da informação completa como objetivo final já foi abordada [aqui](#) e, assim como na maioria dos casos, este algoritmo vetorial não possuía apenas "alguma informação adicional", mas toda ela. Os programadores introduziram integralmente o objetivo no algoritmo. Bastou abrir o artigo, depois pesquisar o termo chave utilizado (target) para identificar a orientação e ter noção das ocorrências:

Target: objetivo a ser atingido/alcançado.

Os algoritmos não só são viciados em teleologia como representam bem o conceito de design: a partir da informação pré-concebida como alvo, procurar e selecionar elementos disponíveis na direção do alvo.

Dizem que os proponentes do Design Inteligente, esses espalhados nos maiores centros de ciência e filosofia ao redor do mundo, não produzem qualquer conhecimento. Bom, produzir conhecimento então deve ser forçar algoritmos a confessarem resultados artificiais.

Referências

[1] Bergen, Steven, and Brian J. Ross. "[Automatic and interactive evolution of vector graphics images with genetic algorithms.](#)" *The Visual Computer* 28.1 (2012): 35-45.