

Hume, Reid y Las Señales de la Inteligencia

(Capítulo 32 de *The Design Revolution*)

William A. Dembski

¿No demolió David Hume no solo el argumento de diseño acerca de la existencia de Dios sino también toda clase de inferencia a diseño basado en rasgos del mundo natural?

LA CRÍTICA DE DAVID HUME AL DISEÑO INTELIGENTE está grandemente sobrevaluada. No obstante, su crítica, especialmente en las manos de sus discípulos contemporáneos, ha sido altamente efectiva para callar la discusión sobre diseño. Aquí quiero revisar la crítica de Hume, indicar como los discípulos modernos la han actualizado y después voy a describir la respuesta dada a Hume por su contemporáneo Thomas Reid. La respuesta de Reid, desde mi punto de vista, es decisiva. Deberían estudiarla más filósofos. Hume no demolió el diseño. Reid demolió a Hume.

La crítica al diseño de Hume se encuentra en su *Dialogues Concerning Natural Religion* [*Diálogos sobre la Religión Natural*], publicada en 1779, tres años después de su muerte. El caso de Hume contra el diseño, a diferencia del de Darwin, es puramente filosófico. Darwin argumenta contra el diseño en suelo científico cuando afirma poner a disposición un mecanismo natural que podría dar cuenta de la aparición de diseño en la naturaleza. Hume, por otra parte, argumenta contra el diseño cuando afirma encontrar falencias lógicas en él. Hume muestra correctamente que los teólogos naturales británicos estaban vendiendo el argumento de diseño a un mayor precio del que en realidad tenía. De hecho, no hay una cadena inferencial válida desde la apariencia de diseño en la naturaleza hasta el carácter principal de la Biblia o incluso a alguna versión deísta más debilitada de este Dios de la Biblia. Hume argumenta que incluso si se pudiera inferir un diseñador a partir de la apariencia de diseño en la naturaleza, la bondad de tal diseñador, su sabiduría y su pluralidad (es decir, si hay uno o muchos) no podrían inferirse.

Las inferencias de diseño basadas en las apariencias de diseño en la naturaleza son necesariamente modestas. Hume no estaba solo al urgir esa modestia. Emmanuel Kant argumenta que en el mejor de los casos el argumento de diseño podría inferir un diseñador responsable de los diseños dentro de la naturaleza pero no un Dios creador responsable de la naturaleza como tal (vea el capítulo siete). Incluso Tomás de Aquino admitió la necesidad de modestia en el razonamiento de diseño. En su *Summa Contra Gentiles*, Aquino escribió:

Por medio de su razón natural el hombre es capaz de llegar a algún conocimiento de Dios. Al ver que las cosas naturales corren su curso de acuerdo a un orden fijo, y puesto que no puede haber orden sin una causa de orden, los hombres, en su mayor parte, perciben a uno que ordena las cosas visibles. Pero quién o de qué clase puede ser esta causa de orden, o si no hay sino una, no puede concluirse de esta consideración general.

Aquino no está haciendo aquí filosofía primera o metafísica. Simplemente está haciendo notar que nuestra razón natural infiere rápidamente alguna clase de “ordenador” o “diseñador” detrás de la naturaleza. Aquino llama a este diseñador “Dios”, pero claramente está hablando de este diseñador muy escuetamente: para Aquino, la naturaleza e incluso la pluralidad de ese diseñador no podrían determinarse simplemente estudiando la naturaleza.

En su *Diálogos sobre la Religión Natural*, sin embargo, Hume va más allá de eso cuando pide modestia en los argumentos de diseño. Ataca incluso la inferencia modesta a un diseñador no especificado. Su crítica más importante es que, en el mejor de los casos, el diseño constituye un argumento débil de analogía. Su otra gran crítica es que el diseño fracasa como generalización inductiva. Las dos críticas yerran el blanco. Considere primero la crítica de Hume al diseño como un argumento débil de analogía. El problema con los argumentos de analogía es que ellos son siempre también argumentos de diferencia. De hecho, si no hubiera diferencia, no habría necesidad de argumentar con analogía, porque en ese caso estaríamos tratando con cosas que son idénticas y no meramente análogas (las cosas análogas en todo aspecto son idénticas).

Los argumentos de analogía dicen que dos cosas comparten alguna característica porque comparten otras características (lo que constituye la base de la analogía). Por ejemplo, considere un reloj y un organismo. Sabemos que el reloj fue diseñado. También sabemos que relojes y organismo comparten ciertas características (como interdependencia funcional de las partes, adaptación de los medios hacia un fin, autopropulsión, etc.). Dadas estas características compartidas ¿es lícito concluir que los organismos son diseñados? El problema es que relojes y organismos también divergen en algunas características. Los relojes están hechos de metal y vidrio, los organismos no. Los organismos se reparan a sí mismos, los relojes no. Por lo tanto, la pregunta del millón de dólares es si el diseño es una característica compartida de relojes y organismos (como la interdependencia funcional de las partes) o una característica divergente (como la auto-reparación). De acuerdo a Hume, simplemente no hay forma de determinar esto sobre la base de tal información analógica y de diferencias.

Aún así, hay una forma de fortalecer el argumento de analogía, y esa es argumentando que las características compartidas por los objetos en cuestión, en nuestra experiencia nunca han estado divorciados de las características en cuestión. Suponga que los objetos en cuestión son relojes y organismos y que la característica en cuestión es diseño. Si pudiera mostrarse que las características compartidas por relojes y organismos –como interdependencia funcional de las partes, adaptación de medios a fines y autopropulsión- en nuestra experiencia siempre han resultado del trabajo de una inteligencia diseñadora, entonces sería razonable, como una generalización inductiva, concluir que los organismos, como los relojes, son diseñados. Esquemáticamente el argumento se vería como sigue (P₁, P₂ y P₃ son las premisas; C es la conclusión):

P₁: Los relojes son diseñados.

P₂: Los relojes y los organismos exhiben interdependencia funcional de las partes, adaptación de medios a fines, y así sucesivamente.

P₃: No hay una instancia conocida donde algo exhiba interdependencia funcional de las partes, adaptación de los medios a fines, y así sucesivamente, y no sea diseñado.

C: Por lo tanto los organismos también son diseñados.

Aunque reenmarcar el argumento de diseño como generalización inductiva lo convierte en un argumento de analogía válido, esta reenmarcación va de cabeza a la segunda objeción de Hume. Hume y su tradición rechazan tales generalizaciones inductivas. El problema es que esas generalizaciones inductivas se suponen basadas en la experiencia pasada. Y mientras tenemos experiencia pasada de que los relojes son diseñados, Hume afirmaría que no tenemos experiencia de que los organismos, o incluso un universo, sean diseñados. Los discípulos modernos de Hume están de acuerdo. Robert Pennock, por ejemplo, anota que las inferencias de diseño deben estar “basadas en tipos conocidos de procesos causales” (“The Wizards of ID”, *Intelligent Design Creationism* [“Los magos del DI”, *Creacionismo del Diseño Inteligente*], MIT Press, 2001). Por lo tanto, él afirma que las inferencias de diseño se vuelven más tenues a medida que los procesos causales subyacentes se vuelven más desconocidos.

Cuando los arqueólogos señalan que algo es un artefacto o sugieren posibles propósitos para algún objeto poco común que han desenterrado, lo pueden hacer de esta forma porque ya tienen algún conocimiento de los procesos causales involucrados y tienen alguna idea del rango de propósitos que podría ser relevante. Se vuelve más difícil trabajar con el concepto cuando se habla de inteligencia extraterrestre y más difícil aún cuando se considera la posibilidad de inteligencia animal o de una máquina. Pero una vez se intenta pasar de agentes y poderes naturales a sobrenaturales, como es el deseo de los creacionistas, el “diseño” pierde cualquier conexión con la realidad como la conocemos o la podemos conocer científicamente.

Y para Pennock, como para toda la sociedad de partidarios de Hume en general, si no puede conocerse científicamente, no puede conocerse en lo absoluto (Hume, después de todo, consignó la metafísica a las llamas).

Wesley Elsberry y John Wilkins hacen el mismo punto esencialmente. Mantienen que hay “dos clases de diseño: la clase común basada en el conocimiento del comportamiento de los diseñadores, y un diseño ‘enrarecido’ basado en una inferencia de ignorancia tanto de las causas de posibles regularidades como de la naturaleza del diseñador” (vea “The Advantages of Theft over Toil: The Design Inference and Arguing from Ignorance” [“Las Ventajas del Hurto sobre el Trabajo Duro: La Inferencia de Diseño y la Argumentación de Ignorancia”] en *Biology and Philosophy* [*Biología y Filosofía*], Vol. 16, 2001). De acuerdo con esto, una inferencia de diseño que se lleva a cabo solamente con mirar ciertas características de un objeto sin saber nada sobre su historia causal no puede inferir diseño común sino solo diseño enrarecido. Para Elsberry y Wilkins diseño enrarecido quiere decir una atribución de diseño basada en la ausencia de alternativas naturalistas que sirve entonces como tapa-huecos de la ignorancia.

Tales objeciones de Pennock, Elsberry y Wilkins son típicas de la tradición inductiva de Hume. De acuerdo con ella, para saber que un objeto es diseñado, primero debemos saber algo acerca del diseñador. Puesto que la tradición de Hume está entregada al empirismo, lo primero es que necesitamos experiencia de observación directa del diseñador o de uno como este (lo cual implica que el diseñador debe ser físicamente corpóreo). También debemos saber algo sobre las capacidades para producir diseño por parte del diseñador. Y finalmente, debemos saber algo sobre los propósitos y motivos del diseñador pues ¿cómo más podríamos predecir si sería probable que un diseñador produzca un diseño dado? Como lo ponen Elsberry y Wilkins, el diseño dentro de la tradición inductiva de Hume es una “forma de regularidad causal que puede aducirse para explicar la alta probabilidad de un efecto, y que depende de todo un conjunto de teorías de fondo y afirmaciones de conocimiento sobre los diseñadores”.

Todas estas restricciones para inferir diseño, por supuesto, son muy convenientes para mantener a los diseñadores sin aceptación en la bahía del naturalismo. De hecho, no hay forma de que un diseñador trascendente ponga un pie en la puerta una vez se acepta el marco de trabajo inductivo de Hume en el razonamiento sobre diseño. Pero ¿por qué debiera aceptarse este marco de trabajo en principio? Este marco parece en su misma cara un ejercicio de defensa especial. Considere la búsqueda de inteligencia extraterrestre (SETI [por sus siglas en inglés]). Si llegáramos a recibir una señal de radio del espacio exterior en la cual se representa una sucesión larga de números primos (como en la película *Contacto*), sabríamos que estamos tratando con una inteligencia; de hecho, los investigadores de SETI estarían baliando en las calles, el *New York Times* estaría anunciando el descubrimiento con bombos y platillos y los Premios Nóbel serían debidamente otorgados.

Pero ¿qué sabríamos exactamente de la inteligencia responsable de la señal? Suponga que todo lo obtenido fue la señal representado la sucesión de primos. ¿Sabríamos algo acerca de los propósitos y motivos de la inteligencia para enviar los números primos? ¿Sabríamos algo de la tecnología empleada? ¿Sabríamos algo acerca de su apariencia física? ¿Sabríamos incluso que era físico? Nuestra evidencia de diseño en este caso sería completamente circunstancial. Estaríamos confrontados con un efecto pero seríamos incapaces de trazar su causa en el pasado.

Considere un ejemplo más extremo todavía. Imagine un dispositivo que muestra ceros y unos del cual nuestra mejor ciencia nos dice que esos bits son independientes e idénticamente distribuidos con probabilidad uniforme (por lo tanto el dispositivo es una máquina idealizada de lanzar monedas. Note que la mecánica cuántica ofrece tal dispositivo en la forma de protones disparados a un filtro polarizante cuyo ángulo de polarización es 45 grados con relación a la polarización de los fotones, la mitad de lo protones pasará a través del filtro, contando como “unos”; los otros no pasarán, contando como “ceros”). Ahora ¿qué pasa si controlamos toda interferencia física posible para este dispositivo y aún así la cadena de bits de resultados del dispositivo produce un archivo de texto en español en código ASCII capaz de resolver problemas matemáticos impresionantes, explica la cura para el cáncer y describe tecnologías nunca antes imaginadas? El resultado de este dispositivo no solo es diseñado (y obviamente lo es) sino que excede toda diseño humano actual. Con todo, nuestra mejor ciencia no tiene forma de prescribir un relato causal de

cómo se impartió este diseño. Por la lógica de Hume, deberíamos encogernos de hombros y decir “¡Vea pues, la naturaleza es impresionante!”.

El hecho es que repetida y confiablemente inferimos diseño sin saber las características del diseñador o sin ser capaces de determinar lo que el diseñador posiblemente haga. Los seguidores de Hume admiten esto en sus momentos de debilidad. Vea a Elliot Sober. Antes de permitir el diseño inteligente en la biología, él quiere conocer las características del diseñador, la evidencia independiente a favor de la existencia del diseñador y qué clase de sistemas biológicos debíamos esperar de dicho diseñador. De acuerdo con Sober, si el teórico de diseño no puede contestar estas preguntas entonces el diseño inteligente no puede demostrarse y no es, por lo tanto, fructífero para la ciencia. Con todo, en un pie de página que merece ser parte de su texto principal, Sober admite:

Para inferir al relojero a partir del reloj, usted no necesita saber exactamente qué tiene el diseñador en mente; de hecho, usted ni siquiera tiene que saber que el reloj es un dispositivo para medir el tiempo. Los arqueólogos algunas veces desentierran herramientas con función desconocida y aún así hacen la inferencia, razonablemente, de que esas cosas, en efecto, son *herramientas* (“Testability” [“Demostrabilidad”], conferencia presidencial a la Asociación Filosófica Estadounidense de 1999).

Puesto que Sober está casado con la tradición inductiva de Hume, él ve todo nuestro conocimiento del mundo como extrapolación de la experiencia pasada. De este modo, para que el diseño sea explicativo, debe ajustarse a nuestras preconcepciones; y si no lo hace, debe carecer de justificación empírica. Para Sober, predecir qué haría un diseñador requiere mirar primero a la experiencia pasada y determinar qué han hecho en realidad los diseñadores en el pasado. Con todo, su comentario sobre los relojeros y los relojes desmiente tal posición, pues admite que podríamos saber si los relojes fueron diseñados aun si no sabemos nada sobre los relojeros, y que podríamos saber si herramientas misteriosas fueron diseñadas aun si no sabemos nada sobre los fabricantes o incluso si nada sabemos sobre la función precisa de las herramientas. Dentro de la tradición inductiva de Hume, los diseñadores están en el mismo saco de las leyes naturales, con su poder de explicación ubicado en una extrapolación de la experiencia pasada. Para estar seguros, los diseñadores, como las leyes naturales, pueden comportarse predeciblemente (los diseñadores a menudo instituyen *políticas* que otros diseñadores obedecen con sumisión). Con todo, a diferencia de las leyes naturales, las cuales son universales y uniformes, los diseñadores son también innovadores. La innovación, la emergencia de la verdadera novedad, evade la predecibilidad. Se sigue, por lo tanto, que el diseño no puede sumergirse dentro del marco de trabajo de la inducción de Hume. Los diseñadores son inventores. No podemos predecir qué haría un inventor, excepto si nos convertimos en ese inventor.

Pero el problema cala más profundo. No es solo que la inducción de Hume no pueda manejar la impredecibilidad inherente en el diseño, sino que no puede dar cuenta de cómo reconocemos el diseño en primera instancia. Sober, por ejemplo, considera infructuosa e indemostrable la hipótesis de diseño para la biología porque fracasa en conferir una probabilidad averiguable a las proposiciones biológicamente interesantes. Pero tome un

ejemplo diferente, digamos de arqueología, en el cual una hipótesis de diseño sobre ciertos aborígenes predice ciertos artefactos, como las puntas de unas flechas. Tal hipótesis de diseño sería demostrable, según el criterio de Sober, y entonces aceptable para la ciencia. Pero ¿qué clase de conocimiento arqueológico de fondo tuvo que ir en esa hipótesis de diseño para hacerlo un predictor exitoso de las puntas de las flechas? Como mínimo necesitamos experiencia pasada con puntas de flechas. Pero ¿cómo reconocimos que las puntas de las flechas en nuestra experiencia pasada eran diseñadas? ¿vimos efectivamente a humanos fabricando esas puntas de flechas? Si es así ¿cómo reconocimos que esos humanos actuaban deliberadamente como agentes diseñadores y no estaban solo quitando pedazos aleatorios de roca? (La ebanistería y la escultura implican diseño, pero cortar madera y quitar pedazos de roca, aunque son realizados por agentes inteligentes, no). Como es evidente de esta línea de razonamiento, la inducción necesaria para reconocer el diseño no puede empezar nunca. Nuestra habilidad para reconocer diseño debe surgir, por lo tanto, independientemente de la inducción y, de este modo, independientemente del marco de trabajo inductivo de Hume.

Ese fue precisamente el punto de Reid, y al hacerlo demolió de una vez por todas la inducción de Hume en cuanto aplicada al diseño. En 1780, solo un año después de la publicación del *Diálogos sobre la Religión Natural*, Reid impartió una serie de conferencias sobre teología natural en Glasgow (reimpresas en *Lectures on Natural Theology* [*Conferencias sobre Teología Natural*], University Press of America, 1981). En aquellas conferencias, Reid anotó

Ningún hombre vio jamás a la sabiduría [léase “diseño” o “inteligencia”], y si él no [infiere sabiduría] a partir de las marcas de esta, no se puede hacer a ninguna conclusión respecto de cualquier cosa relacionada con sus semejantes. ¿Cómo he de saber que alguno en esta audiencia tiene entendimiento?. Es sólo por los efectos de este en su conducta y comportamiento, y esto me lleva a suponer que tal comportamiento procede sólo del entendimiento. Pero dice Hume, a menos que usted lo sepa por la experiencia, usted no sabe nada de esto. Si este es el caso, nunca podré saber nada en lo absoluto. Con esto parece que quien sea que mantenga que no hay fuerza en el argumento de las causas finales [diseño], niega la existencia de cualquier ser inteligente excepto él mismo. Él tiene la misma evidencia de sabiduría e inteligencia en Dios que en un padre o hermano o amigo. Él infiere en ambas a partir de sus efectos, y estos efectos él los descubre tanto en la una como en la otra.... A partir de las marcas de inteligencia y sabiduría en los efectos, una causa inteligente y sabia puede ser inferida.

De acuerdo con Reid, atribuimos diseño como una inferencia a partir de las señales de inteligencia (o “a partir de las marcas de inteligencia y sabiduría en los efectos”, como él lo puso). No nos adentramos en la mente de los diseñadores y de ahí para adelante atribuimos diseño. Más bien, reconocemos su inteligencia al examinar los efectos de sus acciones y determinar si esos efectos revelan señales de inteligencia. De acuerdo con esto, cuando se propone atribuir diseño sobre la base de la inducción, ya se ha presupuesto la habilidad para identificar el diseño independientemente de la inducción.

Tome por ejemplo a un antropólogo viendo a un isleño nativo moldear una piedra. ¿El nativo es un hacedor de puntas de flechas y por lo tanto un diseñador? Si nuestro antropólogo vio al nativo rompiendo una piedra con una segunda roca ideal para moldear puntas de flechas, y el nativo observa todo el tiempo seriamente la piedra, esto en sí mismo no probaría que el nativo estaba diseñando algo. El antropólogo, incluso, no sabría que la piedra golpeada es un objeto diseñado, mucho menos que es la punta de una flecha, aun si el nativo, después de ver al antropólogo, empezara a darle una conferencia en un español exquisito y claro sobre el antiguo arte de hacer puntas de flechas. Si el antropólogo bajara la mirada durante la exquisita conferencia y se encontrara con que la piedra fue golpeada hasta volverse polvo llevado por el viento, de entre todas las cosas que el antropólogo pudiera concluir a partir del polvo aparentemente inútil, cabe que el nativo estuviera golpeando piedras solamente para aliviar una frustración. Si, por otra parte, el antropólogo bajara la mirada al final de la exquisita conferencia del nativo y se encontrara con una exquisita punta de flecha digna de un rey, esto, en vez del uso de palabras del nativo, demostraría que el objeto producido en efecto era diseñado y que el nativo en efecto era un hacedor de puntas de flechas y por lo tanto un diseñador.

En resumidas cuentas, reconocemos la inteligencia por sus efectos, no percibiéndola directamente. Un ser humano que musita continuamente la misma sílaba sin sentido no despliega inteligencia alguna y no provee ninguna justificación para atribuir diseño. El razonamiento de diseño es razonamiento del efecto a la causa: empieza con los efectos del mundo físico que exhiben señales claras de inteligencia y a partir de esas señales infiere una causa inteligente. Ninguna de las dos principales críticas de Hume contra el diseño se sostiene. La inducción es el marco de trabajo completamente errado cuando se trata de cómo inferir diseño. Y el punto de Hume acerca de que las inferencias de diseño involucran falsas analogías está mal concebido. Las señales de inteligencia que ocurren en los artefactos humanos y en los sistemas biológicos no son solamente análogos. Son isomorfos, pues encontramos la misma y exacta forma de complejidad especificada en cada uno.

La misma idea de que podría existir algo como una señal de inteligencia (más aún que pudiera dársele precisión analítica vía complejidad especificada) es anatema a la tradición inductiva de Hume. Las señales de inteligencia, por su misma naturaleza, no están sometidas a la inducción de Hume. Más bien, como mostró Reid, aunque las señales de inteligencia pueden aprenderse y confirmarse por medio de la experiencia, nuestra habilidad para reconocerlas no se puede originar en la experiencia. Esa habilidad es innata en nosotros como parte de la racionalidad básica humana. Es, como Alvin Plantinga lo pondría, parte de nuestra “función propia”. Hume y sus seguidores ejercitan esa función propia día tras día, tal cual lo hacen todos los demás. Lo que es nuevo con el movimiento contemporáneo de diseño inteligente es que este le da precisión analítica a nuestro entendimiento de aquellas señales de inteligencia. Dentro de la teoría del diseño inteligente, las señales de inteligencia se hacen efectivas en la forma de complejidad especificada, la que sirve como una herramienta analítica para aseverar científicamente si el diseño está presente en varios fenómenos en realidad.