

La mentira y el azar

Consideraciones acerca del policial en tres casos:

Dupin, Sam Spade y Quinn/Auster.

Gabriel Matelo – UNLP

I

El método analítico de Dupin supone un mundo donde todo es conjeturable, incluso lo *outré*. La anécdota del paseo por el barrio del *Palais Royal*, en la que Dupin conjetura el hilo¹ del pensamiento del narrador sirve como ejemplo a una teoría sobre la capacidad o facultad analítica expuesta en el cuento². Se supone que ‘todo’ puede ser conjeturado con la misma metodología.

Sin embargo, Dupin no considera el carácter azaroso de los crímenes de la calle Morgue, los cuales ha resuelto perfectamente y en detalle a través de conjeturas. Ser asesinado por un orangután en París no debe tener una probabilidad mayor que la de la viga que casi mata a Flitcraft en la famosa ‘parábola’ de Sam Spade en *El halcón maltés*.

Lo que hace Dupin es conjeturar el cruce entre dos series que configuran los eventos: la serie de las vidas de Madame y Mademoiselle L’Espanaye con la de la vida del marinero y su orangután. ¿Qué probabilidad había, en el París de entonces, que dos mundos tan apartados pudieran cruzarse con consecuencias tan trágicas y cruentas? Este cruce es el azar, representado aquí por el orangután: el azar puro de lo irracional e instintivo.

El proceder de Dupin es como sigue: El carácter *outré* del caso lo lleva a considerar un animal y la investigación lo lleva a identificar un orangután³. Saca un aviso en el diario para poner su conjetura a prueba y pesca al marinero que, con su historia, corrobora perfectamente todo lo conjeturado por él en cada pequeño detalle⁴. Así se resuelve el caso⁵: uniendo las dos series que se entrecruzan. Pero el cruce entre ambas fue al azar. Es importante tener en cuenta que el crimen fue resuelto *a posteriori* de haber ocurrido.

El análisis conjetural de Dupin es utilizado dos veces en el cuento: cuando conjetura el hilo de pensamientos del narrador durante el paseo por la zona del *Palais Royal* y en el caso de los asesinatos en la calle Morgue. En la primera situación la conjetura se ejerce en tiempo real mediante un *modus operandi* de análisis y corroboración sucesiva a través de la gestualidad del narrador. En el caso Morgue, toda la conjetura se realiza a partir del análisis de los testimonios editados en el diario y de la investigación *in situ*. El azar del cruce del orangután por las vidas de las mujeres es factible de ser conjeturado porque todo ha ocurrido y concluido en el pasado.

El axioma que abre el cuento ya desde el epígrafe (todo es conjeturable) es de orden gnoseológico. Pero esa premisa resulta lógicamente cierta sólo en el caso de eventos ya ocurridos y terminados: el crimen en el pasado; sin embargo, no lo es para sucesos en tiempo presente ni para predecir el futuro, ya que las series de eventos o pensamientos a conjeturar podrían ser interrumpidas por azar.

Si la serie de pensamientos del narrador durante el paseo cerca del *Palais Royal* se hubiese visto interferida por el azar⁶ Dupin podría haber perdido el ‘hilo’ y no llevar su conjetura a feliz término.

II

En el capítulo séptimo de *El halcón maltés* (1930) de Dashiell Hammet, Sam Spade le cuenta a Brigid un caso especial: En 1922 un hombre llamado Flitcraft vivía el sueño americano de clase media comerciante en Tacoma (W. Washington) y un buen día se esfumó sin dejar rastro. En 1927 su esposa tuvo noticias de que alguien parecido vivía en Spokane (E. Washington). Un tal Charles Pierce⁷. Cuando Sam, como detective contratado por ella, lo encontró, Flitcraft/Pierce llevaba una vida muy similar a la anterior. Entre Spade y el narrador se cuenta que lo que disparó la desaparición de Flitcraft fue una especie de mecanismo de compensación del azar que concibió inmediatamente después de que la caída de una viga desde un edificio casi le quitara la vida. Esa misma tarde se fue a Seattle y luego a California. Dos años después se asentó en Spokane y tuvo negocios y formó una nueva familia. El azar partió al medio su vida que, cambiando los actores, siempre fue igual.

La anécdota de Flitcraft introduce en la historia la cuestión del azar. Azar suele ser definido como acontecimiento no previsto cuya causa se desconoce⁸. Los términos usados por Spade para hablar de lo ocurrido a Flitcraft son *haphazard* y *chance*⁹. La viga irrumpe en la vida de Flitcraft, y si bien no la ciega, la divide completamente en dos. Responde a la necesidad que traía consigo de ajustarse al mundo y como el mundo ha mostrado funcionar de otra manera, él se adapta y produce un cambio azaroso¹⁰.

La anécdota del caso le sirve a Sam Spade para explicarle a Brigid que, al involucrarse con la historia de codicia alrededor del presunto halcón de oro, se ha metido en un mundo en el que, si bien, no caen vigas al azar como en el de Flitcraft, puede ‘llover’ balas. Él pretende convencerla de que le proporcione toda la información de que dispone acerca de los personajes y eventos involucrados en el caso de la estatuilla para así poder él manejarse mejor en la situación. Está la supervivencia en juego.

En la configuración del Mundo según Dupin la mentira es automáticamente desconsiderada ya que, como todo lo demás, es conjeturable. Podemos estar seguros, porque Dupin lo está, de que ni los testigos ni el marinero mienten; aquéllos porque han dado testimonio ante la ley, por un lado; y porque el carácter outré del caso, por el otro, los deja fuera de la sospecha del detective. El marinero no miente porque si lo hiciera inmediatamente Dupin lo percibiría a través de sus gestos¹¹. Lo conjeturable de la realidad construida en el relato inutiliza la mentira como medio criminal.

En *El halcón maltés* todos los personajes involucrados con el caso mienten, incluso el detective. Eso implica la neutralización de un análisis del tipo utilizado por Dupin debido a la usual carencia de información o, cuando se obtiene alguna, la incertidumbre constante acerca de su fiabilidad. Las versiones e hipótesis acerca del caso se van sucediendo una a otra a lo largo de la novela hasta el final. Son todas ficciones construidas con intenciones complejas de ocultamiento de modo que ni Sam Spade ni el lector pueden funcionar como analistas¹².

Así, Spade no termina de conjeturar casi nada acerca del caso. Él va enterándose junto con el lector a medida que avanza e improvisa. La última versión, como la primera, es de Brigid, y si hay que considerarla la definitiva es quizás sólo porque se encuentra en última posición, pero carece de mayor verosimilitud que las anteriores¹³. Además la cuenta de la manera confusa y reticente que le es usual. La historia del halcón puede ser verdad o no, como casi todo lo demás¹⁴.

Los discursos en la novela escatiman la información al mismo tiempo que fingen convincentemente ser discursos informativos creando un verosímil adaptado a las circunstancias de la enunciación. El poder moverse y sobrevivir en ese mundo de ‘vigas cayendo’ y versiones ficticias de la realidad es la gran habilidad de Sam Spade. Resulta ser el único involucrado en el caso que no resulta muerto o en la cárcel.

La configuración del Mundo según Spade parte del azar y la mentira. El detective se ve inmerso en el crimen que ya no es un evento azaroso aislado (el asesinato totalmente inesperado y asombroso del policial clásico) sino el entremezclado de una serie compleja de eventos criminales en un continuo factual con picos y remansos. Y, en ese mundo, al desenvolverse el caso en tiempo presente, si bien el análisis es uno de los instrumentos del detective, la conjetura se inutiliza cuando nunca se sabe exactamente qué ocurrirá a continuación y no se tiene ninguna certeza acerca de la fiabilidad de la información aportada por todos los involucrados en ese continuo criminal.

Con la parábola de Flitcraft Spade también está aludiendo a la habitualidad paradójica del azar en el mundo del crimen: puntualmente no son vigas las que ponen todo el tiempo la vida en peligro, sino balas verdaderas.

III

La narrativa de Paul Auster construye mundos a partir de la idea de azar. En ella, las vidas de los personajes tiene giros azarosos fortuitos que jalonan sus vidas. Uno de sus primeros ejemplos es el del llamado telefónico por error que convierte a Quinn en el detective Paul Auster. Un evento al azar tomado de la vida real del autor, pero que bien puede ocurrir en la vida cotidiana del lector¹⁵ se constituye en el paradigma de una configuración de mundo.

En *New York Trilogy* Paul Auster juega con el esquema genérico del cuarto cerrado¹⁶.

En *City of Glass*, el protagonista, Quinn, recurrirá a sus lecturas de policial para tratar de conjeturar qué hará Peter Stillman Sr. luego de salir de la cárcel. Una de sus primeras anotaciones en su cuaderno rojo será la máxima metodológica de Dupin: “*An identification of the reasoner’s intellect with that of his opponent.*”, tomado de “The Purloined Letter”. La máxima expresión, para Dupin, de la facultad analítica del ser humano: el poder ‘ser’ otro.

Pero, si bien Quinn/Auster logrará desentrañar las letras de la frase que va escribiendo Peter Stillman con sus recorridos por la zona oeste de Manhattan; y, quebrando una ley casi sagrada de la profesión detectivesca, lo entrevistará tres veces, todo para tratar de develar su propósito, tanto Peter Stillman padre como luego el hijo, un buen día desaparecerán sin dejar rastros dejando a Quinn absolutamente en la oscuridad, confundido acerca de qué debería hacer a continuación. Sus intentos de leer la mente ajena fracasaron. Tanto el yo como el otro son dos desconocidos.

También a Blue le será imposible comprender cuál es el sentido del trabajo detectivesco que le han encomendado y qué hace Black que justifique una vigilancia de años. El azar y la mentira lo han atrapado. No hay ninguna razón para que lo hayan elegido a él como detective, y le han estado mintiendo todo el tiempo.

Dice el narrador de *Ghosts* “The only way for Blue to have sense of what is happening is to be inside Black’s mind, to see what he is thinking, and that of course is impossible.” (139; 153)

Lo mismo le ocurrirá al narrador innominado de *The Locked Room* con respecto a Fanshawe y, en ese sentido, las tres novelas cuentan una misma historia: tratan vanamente de entender la conducta propia y la ajena.

“We exist for ourselves, perhaps, and at times we even have a glimmer of who we are, but in the end we can never be sure, and as our lives go on, we become more and more opaque to ourselves, more and more aware of our own incoherence. No one can cross the boundary into another – for the simple reason that no one can gain access to himself.” (247; 266)

IV

Bajo el axioma de un mundo en el que todo es conjeturable, Dupin neutraliza la mentira y conjetura el azar, a condición de que haya ocurrido en el pasado. En el mundo de Spade la mentira es el discurso por defecto y el azar se vuelve vertiginosamente habitual y peligroso. En el de Quinn/Auster la mentira queda comprendida en las ficciones que son el yo y el otro y la realidad, que es azar.

¹ “Hilo”, porque esa es exactamente la manera en que aparece la serie de pensamientos conjeturados por Dupin en la mente del narrador: uno atado al otro. No hay nada aquí que se parezca a la compleja trama de la mente humana, el fluir de la conciencia, o lo subconsciente e inconsciente que Poe, a pesar de pertenecer a un período pre-freudiano, fue capaz de describir en sus cuentos.

² Capacidad que potencialmente todos los seres humanos poseen.

³ “I know not,” continued Dupin, “what impression I may have made, so far, upon your own understanding; but I do not hesitate to say that legitimate deductions even from this portion of the testimony –the portion respecting the gruff and shrill voices –are in themselves sufficient to engender a suspicion which should give direction to all farther progress in the investigation of the mystery. I said ‘legitimate deductions;’ but my meaning is not thus fully expressed. I designed to imply that *the deductions are the sole proper ones, and that the suspicion arises inevitably from them as the single result*. What the suspicion is, however, I will not say just yet. I merely wish you to bear in mind that, with myself, it was sufficiently forcible to give a definite form –a certain tendency –to my inquiries in the chamber.”

⁴ Por supuesto, Dupin, nos explica todo el desarrollo de su análisis **antes** de la corroboración, para que nos admiremos.

⁵ En realidad, la resolución del caso tiene dos partes: los testimonios editados en el diario y la investigación in situ, llevan a Dupin a 1) poder probar que la acusación a Adolphe Lebon carece de fundamentos por falta de móvil (el dinero no fue robado) y 2) conjeturar que el criminal fue una bestia de fuerza muy superior a lo posible humano. Esta primera parte serviría legalmente: Dupin puede probar la falta de móvil y la presencia de un animal feroz en la habitación (mediante el pelo encontrado).

La segunda parte consiste en conjeturar que el animal fue traído por el marinero a Francia y se le escapó. De eso no tiene la más mínima prueba, de allí que ponga la nota periodística a modo de anzuelo. Esta conjetura necesita ser corroborada.

⁶ El entramado fluido de la mente no es conjeturable. En el cuento no se tienen en cuenta todos los aspectos ‘oscuros’ de la mente que el mismo Poe exploró en su obra, y que en términos posteriores fueran recortados y taxonomizados con categorías como subconsciente o inconsciente.

⁷ En su ensayo *Designio y azar* Charles Peirce (el real) dice: “Es suficiente con decir que, puesto que todo es sujeto de cambio, todo cambiará después de un tiempo por azar, y entre estas circunstancias cambiables estarán los efectos de los cambios en la probabilidad de cambio ulterior. Y de esto se sigue que el azar debe actuar moviendo las cosas a la larga, desde un estado de homogeneidad a un estado de heterogeneidad.

Estos son estados de cosas improbables. Es improbable que un jugador vaya ganando dinero billones de veces y no se haga nunca más pobre de lo que comenzó. Pero éste es el efecto del azar. Tampoco puedes prevenirlo asesinando al jugador que ves que toma ese curso. Privas al azar de un medio pero él proporciona otro en la persona de otro jugador y el resultado último no es afectado.

La operación del azar, por tanto, muestra una tendencia definida a provocar eventos improbables, al variar los medios bajo circunstancias variables.” [Traducción de "Design and Chance" MS 875, W 4.544-554, EP 1.215-224 en <http://www.unav.es/gep/Peirce-esp.html>]

⁸ Según el diccionario de la RAE, la palabra proviene del árabe. az-zahr, el dado para jugar. Sus acepciones son: 1. m. Casualidad, caso fortuito. 2. [m.] Desgracia imprevista. 3. [m.] En los juegos de naipes o dados, carta o dado que tiene el punto con que se pierde. 4. [m.] En el juego de trucos o billar, cualquiera de los dos lados de la tronera que miran a la mesa. 5. [m.] En el juego de pelota, esquina, puerta, ventana u otro estorbo. 6. [m.] V. juego de azar.

Casualidad: 1. f. Combinación de circunstancias que no se pueden prever ni evitar. De casual [latín *casualis* que proviene de *casus*: (sustantivo a partir de *cado*, caer): caída; suceso. 1. adj. Que sucede por casualidad. 2. [adj.] Der. V. condición casual. 3. [adj.] Der. Ar. Aplícase a las firmas o decretos judiciales concebidos para impedir atentados. 4. [adj.] Gram. Perteneciente o relativo al caso.]

⁹ Según el American Heritage Dictionary:

* hap-haz-ard (hp-hzrd) 1. adj. Dependent upon or characterized by mere chance. See Synonyms at chance. 2. n. Mere chance; fortuity. 3. adv. By chance; casually. (hap + hazard)

** hap (hp) n. 1. Fortune; chance. 2. A happening; an occurrence. 3 intr.v. happed, hap-ping, haps: To happen. [Middle English, from Old Norse happ. See kob- in Indo-European Roots. → kob: To suit, fit, succeed. hap, happen, happy; hapless, mishap, from Old Norse happ, chance, good luck, from Germanic *hap-. [Pokorny kob- 610.]

** haz-ard (hzrd) n. 1. A chance; an accident. 2. A chance of being injured or harmed; danger: Space travel is full of hazards. 3. A possible source of danger: a fire hazard. 4. Games. A dice game similar to craps. 5. Sports. An obstacle, such as a sand trap, found on a golf course. [Middle English hasard, dice game, from Old French, possibly from Old Spanish azar, possibly from Arabic az-zahr, the gaming die : al-, the + zahr, gaming die.]

* Chance (chns) n. 1. a. The unknown and unpredictable element in happenings that seems to have no assignable cause. b. A force assumed to cause events that cannot be foreseen or controlled; luck. 2. The likelihood of something happening; possibility or probability. Often used in the plural: Chances. 3. An accidental or unpredictable event. 4. A favorable set of circumstances; an opportunity. 5. A risk or hazard; a gamble.

[Middle English, unexpected event, from Old French, from Vulgar Latin *cadentia, from Latin cadens, cadent-present participle of cadere, to fall, befall. See kad- in Indo-European Roots. → kad: To fall. [Pokorny 1. ad- 516.]]

➔ Synonyms: chance, random, casual, haphazard, desultory

These adjectives apply to what is determined not by deliberation but by accident. *Chance* stresses lack of premeditation. *Random* implies the absence of a specific pattern or objective. *Casual* often suggests an absence of due concern. *Haphazard* implies a carelessness or a willful leaving to chance. *Desultory* suggests a shifting about from one thing to another that reflects a lack of method.

¹⁰ Sin haber cometido ningún crimen, huye, siguiendo incluso varios de los clichés del fugitivo: se va a otra ciudad y se cambia de nombre.

¹¹ Es curiosa esa insistencia en la correlación transparente entre mente y cuerpo: tanto en la anécdota del niño que juega a par/impar (“The Purloined Letter”) como en la anécdota del *Palais Royal*, Dupin confía en la corroboración de lo ocurrido en la mente del ‘oponente’ a través de su gestualidad. Niega el autocontrol y la actuación.

¹² Es así que los relatos acerca del caso, y el discurso comunicativo en sí, en la novela, funcionan en términos de cómo construir un verosímil que convenza al otro, el engañado. Esa es la lógica de la comunicación discursiva en la novela.

¹³ A no ser que la legitimación provenga de que realmente hay en juego sentimientos genuinos entre los protagonistas y no mera infatuación.

¹⁴ Finalmente, nada se sabe con certeza absoluta acerca de la historia alrededor del halcón. No hay una versión definitiva, sino una acumulación de versiones falsas, construidas, ficcionales, de las que se pueden sacar datos para armar de qué se trata y a partir de los cuales Sam deduce y actúa. Pero no hay nada que se pueda llamar el ‘relato de los hechos’ o la ‘verdad’ acerca del caso. Todo puede haber empezado y quedado en una mera leyenda.

Las cuestiones de interés en esta novela negra pasan entonces no por la lucidez en deducir los avatares de los crímenes perpetrados y sus perpetradores (como en el policial de enigma à la Poe) sino en la puesta en escena de una zona de la sociedad (el mundo del crimen) y el retrato moral de los personajes involucrados en el mismo. Interesa la aventura, lo erótico, el peligro, la capacidad del detective de permanecer vivo y triunfar por sobre las mentiras y los obstáculos mortales.

¹⁵ Esa conexión produce un efecto interesante: en plena posmodernidad postestructuralista y post-Borges, después de todo el proceso de desconexión de la serie de la vida con la serie de la literatura que se produjera a raíz del llamado ‘giro lingüístico’ en la visión de mundo occidental, Auster las reconecta a partir de la percepción y la categoría de azar.

¹⁶ La tercera novela, *The Locked Room*, es un intento de comprender por qué Fanshawe terminó siendo al mismo tiempo criminal y víctima de una desaparición de ese tipo. Pero el punto aquí es que esa desaparición consistirá en ocultarse o encerrarse en el cuarto cerrado de la propia mente aislada del individuo. Toda la trilogía está repleta de ese tipo de desapariciones. El narrador innominado comenta que él ha escrito las dos novelas anteriores y que las tres son diferentes intentos de dar cuenta de la misma historia: “These three stories are finally the same story, but each one represents a different stage in my awareness of what it is about.” (294).

Al comenzar *City of Glass*, Quinn, a causa de un efecto catastrófico del azar, la tragedia personal de haber perdido a su esposa e hijo, se ha aislado completamente del mundo, ha abandonado su tarea de escritor y crítico literario y alejado de amigos y conocidos para vivir recluido en su departamento, escribiendo novelas policiales con el seudónimo de William Wilson, y poder así sostenerse económicamente. Cuando finalmente se siente capaz de intentar volver al mundo, un azaroso llamado telefónico lo conectará con el caso de Peter Stillman llevándolo de nuevo al absoluto aislamiento en un callejón como *homeless* y a desaparecer posteriormente en una habitación vacía del departamento de los Stillman, dejando como memoria su cuaderno rojo.

Peter Stillman hijo había vivido nueve años completamente aislado del mundo y a oscuras, sometido a un experimento conducido por su propio padre en busca del lenguaje original de Adán y de Dios en pos de volver a unir las palabras y las cosas.

En *Ghosts*, Blue será sometido a una especie de experimento en vida sencilla similar al vivido voluntariamente por Thoreau en la laguna Walden, que lo llevará a un ensimismamiento y una toma de conciencia de su vida interior y la otredad que cambiará completamente su vida. En esa misma novela, Black se someterá al mismo tipo de vida, aparentemente con la intención, también thoreauviana, de escribir su propia experiencia.

Finalmente, el narrador de *The Locked Room* verá su vida girar completamente, para bien y para mal, a partir de la desaparición de su amigo Fanshawe. Éste terminará en una habitación cerrada de su casa en Boston, sin jamás saberse por qué, siendo la novela un intento fallido de explicación por parte del narrador, que tomará conciencia de que el Fanshawe que él está buscando no es el Fanshawe que desapareció, sino alguien que está encerrado detrás de una puerta en una habitación cerrada en su propia mente.