

## El azar y la mentira

### Un análisis de la construcción de mundos en tres casos del género policial: Poe, Hammet, Auster.

Gabriel Matelo – UNLP

#### *El azar*

Desde el epígrafe<sup>1</sup> mismo de “Los crímenes de la calle Morgue” (cuento que inaugura el género con la primera versión del enigma del cuarto cerrado), la hipótesis del cuento es que (en el mundo construido dentro del relato, el mundo en el que viven Dupin y su narrador) *todos los eventos y los comportamientos individuales son conjeturables*. Como la dupla narrador/Dupin está postulando una teoría acerca de la facultad analítica en el ser humano, y al mismo tiempo haciendo alarde de la eficacia del método implementado, esa facultad presupone, es decir, *impone* una configuración de mundo según la cual todo es discernible, analizable; un mundo en el que incluso el comportamiento de un orangután aterrorizado pueda ser deducido.

Sin embargo, resolviendo el crimen perfectamente y en detalle a través de conjeturas, Dupin no considera el carácter azaroso de los crímenes de la calle Morgue. Si una posible definición del azar fuera “evento cuya posibilidad estadística de ocurrencia es tan baja que, a los fines pragmáticos de un ‘estar y conducirse’ en el mundo, se lo considera improbable”<sup>2</sup>; ser asesinado por un orangután en París no parece 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 conducentes a la tragedia: la serie de las vidas de Madame L’Espanaye y su hija y la serie de la vida del marinero y su orangután. ¿Qué probabilidad había de que, en el París de entonces, (en cualquier París de cualquier mundo posible), seres tan apartados pudieran cruzarse con consecuencias tan trágicas y cruentas? Este cruce es el azar. Aunque lo definamos dentro de la tranquilidad de las estadísticas, los efectos pragmáticos que el azar opera sobre la realidad pueden llegar a ser contundentes.

La resolución del caso de la calle Morgue tiene dos partes. Los testimonios editados en los diarios y la investigación *in situ* le permiten a Dupin dos cosas: 1) poder probar que la acusación a Adolphe Lebon carece de fundamentos por falta de móvil (el dinero no fue robado) y 2) llegar a la conclusión perfectamente analítica de que el criminal fue una bestia de fuerza muy superior a la de un humano. Esta primera parte serviría a los aspectos legales: Dupin puede probar la inocencia de Lebon y, mediante el pelo animal encontrado en la casa de la calle Morgue, plantear la hipótesis de que el criminal fue un animal feroz. Hasta aquí toda la actividad ha sido observacional y analítica.

La segunda parte, de naturaleza diferente, consiste en conjeturar que el animal fue traído por un marinero a Francia desde remotas islas y se le escapó. No estaría fuera de la capacidad analítica de Dupin el considerar la conexión entre ‘marinero’ y

---

<sup>1</sup> What song the Syrens sang, or what name Achilles assumed when he hid himself among women, although puzzling questions are not beyond all conjecture. Sir Thomas Browne, *Urn-Burial*. “La canción que cantaban las sirenas, o el nombre que adoptó Aquiles cuando se escondió entre las mujeres, son cuestiones enigmáticas, pero que no se hallan más allá de toda conjetura.” (Trd. Cortazar).

<sup>2</sup> Mi definición ad hoc.

‘orangután’, en aquella época ¿quién podría traer a Francia un orangután más que un marinero de los mares del sur? Sin embargo, en el aviso que hace publicar en “Le Monde” llena la historia del marinero y su orangután con una cantidad muy alta de detalles que lo configuran en una historia, un relato en sí, coherente y cerrado. Dupin mismo le explica al narrador que lo que originó esos detalles fueron sólo “guesses”, “shades of reflection”, que no puede explicarse a sí mismo cómo se desarrollaron y mucho menos a alguien más. Sin embargo esto cae dentro de la legalidad que instituye otro axioma del que parte el cuento: *la facultad analítica en el ser humano no puede ser analizada*<sup>3</sup>. En conclusión, todo es conjeturable excepto la facultad de conjeturar.

Sin embargo, el marinero termina corroborando cada detalle de la historia ‘adivinada’ (*guessed*) por Dupin en lo profundo y oculto de su mente analítica. De todo eso Dupin no tenía más prueba que el pelo del orangután; de allí que saque el aviso en el diario a modo de anzuelo. Su conjetura necesita ser corroborada. La lógica misma de la hipótesis de este relato–teorema (la conjeturabilidad del mundo) necesita de esa prueba como producto indefectible de la excelencia analítica de Dupin.

Así se resuelve el caso, uniendo las dos series que se entrecruzaron. Pero no forma parte de su percepción de las cosas en el relato el hecho de que este cruce entre esas series geográfica y socialmente tan distantes fue al azar.

El análisis conjetural de Dupin es utilizado dos veces en el cuento: cuando recupera la cadena de los 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 de lo conjeturado a través de la observación de los gestos del narrador. Es un ejemplo de la praxis que Dupin propone en el ejemplo del chico que juega a par/impar y les gana a los otros niños porque tiene la capacidad de ‘reflejar’ la mente del otro y decidir qué va a elegir<sup>5</sup>. En el caso Morgue, toda la conjetura se realiza a partir del análisis de los testimonios y de la investigación *in situ*. Sin embargo, el azar del cruce del orangután en las vidas de las mujeres fue sólo factible de ser conjeturado porque todo ocurrió y concluyó en el pasado. El azar en el pasado se termina transformando en ‘destino’.

La hipótesis del cuento (todo es conjeturable) es de orden gnoseológico. Pero esa premisa resulta lógicamente verdadera sólo en el caso de eventos ya ocurridos; no lo es para sucesos en el continuo presente ni, por supuesto, sirve para predecir el futuro, ya que las series de eventos o pensamientos a conjeturar pueden ser alteradas por esos ‘cruces’ del azar.

---

<sup>3</sup> “The mental features discoursed of as the analytical, are, in themselves, but little susceptible of análisis.” Con este axioma comienza el cuento.

<sup>4</sup> “Cadena”, porque esa es exactamente la manera en que aparece la serie de pensamientos conjeturados por Dupin en la mente del narrador: uno seguido del otro. No hay nada aquí que se parezca a la compleja trama de la mente humana, el posterior fluir de la conciencia de James, o lo subconsciente e inconsciente que Poe, a pesar de pertenecer a un período fre-freudiano, fue capaz de describir y utilizar en sus tramas. Adrede, a través de la composición precisa del relato en función del efecto configurado en él, en este cuento Poe se deshace de todos aquellos aspectos ‘oscuros’ de la mente que explorara extensa e intensamente en el resto de su obra. El lado oscuro de Poe es una de las máscaras construidas en su obra. El analítico es otra.

<sup>5</sup> Este ejemplo que Dupin usa para explicarle al narrador la capacidad analítica es casi desleal en su ingenuidad: el juego involucra un sistema binario (par/impar) por lo que el análisis y las decisiones se vuelven relativamente sencillas. Pero en el mundo en el que se desenvuelve Dupin, con pretensiones realistas de representar el ‘mundo real’, el número de variables es mucho mayor y la complejidad de sus interacción excede por completo la capacidad de reflejar mente alguna.

## Literatura Norteamericana

Por ejemplo: si la serie de pensamientos del narrador durante el paseo cerca del *Palais Royal* se hubiese visto interferida por el azar<sup>6</sup> Dupin hubiera perdido la ‘cadena’ y no hubiera podido llevar su conjeturar a feliz término.

Coherentemente con la intención del diseño del cuento, el azar, que determina el crimen mismo, ha sido obliterado de la visión de mundo del relato.

### ***La mentira***

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 (que todavía supone un orden), por un lado; y por el otro, porque el carácter *outré* del caso los deja fuera de toda sospecha para el detective. El marinero no miente porque si lo hiciera inmediatamente Dupin lo percibiría a través de sus gestos<sup>7</sup>. La hipótesis del relato acerca de la capacidad conjetural y su aplicación al mundo inutiliza la mentira como medio criminal.

### ***El azar***

En el capítulo séptimo de *El halcón maltés* (1930) de Dashiell Hammet, el detective Sam Spade le cuenta a la *femme fatale* Brigid un caso muy especial: En 1922 un hombre llamado Charles Flitcraft vivía el sueño americano de clase media comerciante en una ciudad del estado de Washington, y un buen día se esfumó sin dejar rastro. Cinco años después su esposa tuvo noticias de que alguien parecido vivía en otro pueblo, al otro lado del estado y contrató a Sam Spade para que investigara la pista. Se trataba de un tal Charles Pierce<sup>8</sup>.

En su entrevista Sam Spade se entera de que Pierce lleva una vida muy similar a la de Flitcraft y de que lo que disparó su desaparición fue una reacción de compensación que concibió inmediatamente después de que una viga que cayó de un edificio en construcción casi le quitara la vida. Si el mundo estaba configurado, no según el orden, como él antes creyera, sino según el azar, él debería producir un cambio al azar pero tan rotundo como su propia muerte. Esa misma tarde se fue a Seattle con lo que tenía puesto y sólo 20 dólares, y tiempo después a California. Dos años después se asentó en Spokane y tuvo negocios distintos pero igualmente exitosos y formó una nueva familia que le proporcionó similar felicidad.

---

<sup>6</sup> El entramado fluido de la mente no es conjeturable.

<sup>7</sup> Es curiosa esa insistencia en la correlación transparente entre mente y cuerpo: tanto la anécdota del niño que juega a par/impar como 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. En el mundo de Dupin no deberían existir el *whist* ni el teatro.

<sup>8</sup> En su ensayo *Designio y azar* Charles Peirce plantea: “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. (...)

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>]

## Literatura Norteamericana

La anécdota de Flitcraft introduce en la historia la cuestión del azar. *Azar* puede ser definido como acontecimiento no previsto cuya causa se desconoce<sup>9</sup>. Estamos en el ámbito de la lógica casuística del policial: el crimen es un evento único en su propia serie. Su imprevisibilidad e impacto forman parte esencial, por supuesto, de lo que se pretende lograr en el relato policial: la sorpresa y el misterio que cautivan la lectura.

En su relato de lo ocurrido a Flitcraft, los términos usados por Spade son *haphazard* y *chance*<sup>10</sup>. La viga irrumpe en la vida de Flitcraft, y si bien no la ciega, la divide completamente en dos, como una muerte. Y él responde simbólicamente a una necesidad de ajustarse al mundo y como el mundo ha mostrado funcionar de otra manera, él se adapta y produce un cambio azaroso de similar efecto. Sin haber cometido ningún crimen, huye, siguiendo incluso varios de los clichés del fugitivo: se va a otra ciudad, se cambia de nombre y no vuelve a tener ningún contacto con su vida anterior. Y como las víctimas, se va a ‘otro mundo’.

### **La mentira**

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, en el caso de obtener alguna, la incertidumbre constante acerca de su fiabilidad. Las versiones e hipótesis acerca del caso se van sucediendo unas a otras a lo largo de la novela hasta el final. Son todas

---

<sup>9</sup> 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.]

<sup>10</sup> 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 cadns, 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.

ficciones construidas por los personajes involucrados con el halcón con intenciones complejas de ocultamiento de modo que ni Sam Spade ni el lector pueden funcionar como analistas competentes. 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; ese 'otro' definido en términos del "a quien se quiere engañar". Y todos lo saben. Los discursos retacean y escatiman la información, al mismo tiempo que fingen convincentemente ser discursos informativos. Su verosímil está adaptado a las circunstancias del momento de enunciación. Esa es la lógica de la comunicación discursiva en la novela.

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 hubiera que considerarla definitiva sería sólo por quedar en último lugar en la serie. Además ella cuenta ésta, su enésima versión, de la manera confusa y reticente que le ha sido usual durante toda la novela. En conclusión, la historia del halcón pudo haber sido verdad o no, como casi todo lo demás.

La gran habilidad de Spade, su condición de protagonista y héroe, consiste en poder moverse y sobrevivir en ese mundo de 'vigas cayendo' y versiones ficticias de la realidad. Y él, por supuesto, resulta ser el único en la novela que, involucrado con el halcón, no resulta muerto o en la cárcel.

La configuración del Mundo en el que vive 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 inesperado y asombroso del cuento de Poe) 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 útiles del detective, la conjetura se inutiliza ya que nunca se sabe exactamente qué ocurrirá a continuación y no se tiene ninguna certeza acerca de la fiabilidad de la información aportada por los sujetos involucrados en ese continuo criminal.

Con la parábola de Flitcraft, Spade también está aludiendo a la paradójica habitualidad del azar en el 'submundo del crimen': puntualmente no son vigas las que ponen todo el tiempo la vida en peligro, sino montones de gente peligrosa y armada.

### ***El azar***

La narrativa de Paul Auster construye mundos a partir de la idea de azar. En ella, las vidas de los personajes tiene giros fortuitos que las jalonan. El ejemplo más célebre sea, quizás, el del llamado telefónico 'equivocado' que convierte a Quinn en el detective Paul Auster en *City of Glass*. Un evento al azar que fuera tomado de la vida real del autor, pero que suele ocurrir en la vida cotidiana de nosotros, los lectores reales de carne y hueso, se constituye en el paradigma de una configuración 'nueva' de mundo<sup>11</sup>.

En *New York Trilogy* Paul Auster juega con el esquema genérico del cuarto cerrado. La tercera novela, *The Locked Room*, es un intento de comprender por qué Fanshawe termina siendo al mismo tiempo el criminal y la víctima de una desaparición misteriosa. Esa desaparición termina siendo el ocultamiento solipsista en el cuarto

---

<sup>11</sup> 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.

## Literatura Norteamericana

cerrado de la mente aislada del individuo. Un tema canónico porque se inicia en Hawthorne. Toda la trilogía está repleta de esa clase de desapariciones.

En *City of Glass*, Quinn, escritor de policiales sin ser un detective profesional real<sup>12</sup>, recurrirá a sus lecturas del género para tratar de conjeturar qué hará Peter Stillman padre 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 “La carta robada”. Así define Dupin la máxima expresión de la facultad analítica en el ser humano: el poder reflejar la mente del otro y adivinarle el proceder.

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 otra ley casi sagrada de la profesión detectivesca (la de no contactar al sospechoso), lo entrevistará tres veces; todo para tratar de develar su propósito. Sin embargo tanto Peter Stillman padre como luego el hijo un buen día desaparecerán sin dejar rastro dejando a Quinn absolutamente solo y en la oscuridad, confundido acerca de qué debería hacer a continuación. Sus intentos de leer la mente ajena fracasaron. Y él desaparece en el cuaderno rojo. En este mundo, el yo y el otro son dos desconocidos. Y llegamos al extremo opuesto de la conjeturabilidad de Dupin.

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) Este enunciado tira abajo el axioma Dupiniano de la conjeturabilidad del mundo y el otro.

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: el intento vano de entender las conductas propia y ajena. El narrador mismo lo comenta: “These three stories are finally the same story, but each one represents a different stage in my awareness of what it is about.” (294)<sup>13</sup>. Y aclara:

---

<sup>12</sup> ¿La condición del escritor de policial posborges?

<sup>13</sup> Al comenzar *City of Glass*, Quinn, a causa de un efecto catastrófico del azar, la pérdida de su esposa e hijo, se ha aislado completamente del mundo, ha abandonado su tarea de escritor y crítico literario, se ha alejado de amigos y conocidos y ahora vive recluso en su departamento, escribiendo novelas policiales con el seudónimo de William Wilson sólo como sostén económico. 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 y finalmente a desaparecer 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 una casa derruida en Boston, sin jamás saberse por qué, siendo la novela un intento fallido de explicación por

## Literatura Norteamericana

“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)

### *Coda*

Bajo el axioma de un mundo en el que todo es conjeturable, Dupin neutraliza la posibilidad de la mentira y no da cuenta de que lo realmente *outré* del caso de la calle Morgue proviene del azar. En el mundo de Spade la mentira es el discurso por defecto y el azar se vuelve un elemento de la realidad vertiginosamente habitual y peligroso. En el mundo de Quinn/Auster la mentira queda comprendida en las ficciones que son el yo y el otro, y la realidad está atravesada por el azar de la tragedia y la catástrofe. En cierto modo, el policial ha llegado a su reverso.

---

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 la habitación cerrada en su propia mente.