



HAL
open science

El método ilógico-deductivo: la crítica a la racionalidad occidental en Twin Peaks y Deadly Premonition

Adrián García Vidal

► **To cite this version:**

Adrián García Vidal. El método ilógico-deductivo: la crítica a la racionalidad occidental en Twin Peaks y Deadly Premonition. El género negro: de la marginalidad a la normalización, Andavira, pp.433-442, 2016, 978-84-8408-905-6. hal-04659351

HAL Id: hal-04659351

<https://hal.science/hal-04659351v1>

Submitted on 23 Jul 2024

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial 4.0 International License

GARCÍA VIDAL, A. (2016). “El método ilógico-deductivo: la crítica a la racionalidad occidental en *Twin Peaks* y *Deadly Premonition*.” En *El género negro. De la marginalidad a la normalización*, Àlex Martín Escribà y Javier Sánchez Zapatero (eds.), pp. 433-441. A Coruña: Andavira.

EL MÉTODO ILÓGICO-DEDUCTIVO: LA CRÍTICA A LA RACIONALIDAD OCCIDENTAL EN *TWIN PEAKS* Y *DEADLY PREMONITION*

Adrián GARCÍA VIDAL

Universidad de Salamanca

1. GÉNERO POLICIAL: PARADIGMA DE LA RACIONALIDAD

El género policial siempre se ha caracterizado por estar regido por una serie de reglas racionales que delimitaban lo que podía ocurrir dentro del universo diegético que planteaba. S.S. Van Dine fue uno de los autores de novela policial que se preocuparon por explicitar estas serie de reglas; en “Twenty Rules for Writing Detective Stories” (1928), Van Dine enumera veinte reglas, tanto descriptivas como prescriptivas, tales como que el detective nunca deba enamorarse, que el culpable nunca sea el propio detective o que el misterio tenga que resolverse a través de la lógica, nunca a través de elementos sobrenaturales.

Por otro lado, Todorov habla en “Typologie du roman policier” de que la novela policial se compone por dos historias, la del crimen y la de la investigación (1971: 57). Estos dos elementos son la estructura interna del género policial, la forma del mismo, elementos sin los cuales una obra no sería clasificada como perteneciente a dicho género. La historia del crimen nos narra “ce qui s'est effectivement passé” mientras que la de la investigación cuenta “comment le lecteur (ou le narrateur) en a pris connaissance” (1971: 58). Por otro lado, tenemos los contenidos temáticos de la obra, los cuales definen cómo deben desarrollarse tanto el crimen como la investigación; el consenso general, como demuestran textos como el de Van Dine, es que el crimen debe producirse en un mundo identificable como el real y que la investigación debe desarrollarse utilizando el método lógico-deductivo.

El detective del género policial clásico es un retrato exacerbado de la mentalidad determinista típica de la sociedad occidental, obsesionada con que la única forma válida de conocimiento sea a través de la razón. Él siempre consigue ofrecer una explicación racional del misterio y, por consiguiente, de la realidad. Roger Caillois describe la influencia que esta forma de pensar tiene en el género al decir que lo que define una buena novela policial es “the

more or less complete and believable way that both reason and experience are satisfied by its conclusion” (1983: 3). Michael Holquist explica el alcance determinista del método lógico-deductivo de este tipo de detective al afirmar que “the [detective’s] mind, given enough time, can understand everything” y que “[t]here are no mysteries, there is only incorrect reasoning” (1983: 157). Por eso, en sus respectivas obras, detectives como Dupin, Holmes o Poirot siempre tienen razón; la única visión del mundo verdadera es la suya, el resto de personajes simplemente están equivocados. Termino esta introducción con una comparación entre el género fantástico y el policial de Pedro Javier Pardo García que, además de servir para cerrar este apartado, nos será útil más adelante:

[L]a literatura fantástica es una glorificación de lo irracional, del reto, en la que el misterio inexplicable y sobrenatural rompe nuestras asunciones sobre el mundo y la realidad, nuestra creencia en las leyes científicas que ordenan racionalmente el universo, y abre el abismo, el caos, a nuestros pies. La policíaca es lo contrario, dramatiza el triunfo de la razón, encarnada por la lógica deductiva y los métodos científicos del detective, sobre las fuerzas oscuras que intentan escapársele o burlarla para crear el caos. (1994: 145)

2. GÉNERO ANTIPOLICIAL: EN CONTRA DEL PARADIGMA

Los casos que trataremos a continuación pertenecen al género antipolicial, término que hace referencia a las obras que subvierten los elementos clásicos del género policial. Este término (anti-detective, en inglés) nace de la mano de William Spanos en 1972, quien lo utiliza para definir aquellas obras que utilizaban la estructura del género policial para expresar ese sentimiento tan posmoderno que es la imposibilidad de otorgarle un sentido objetivo a la realidad:

Only after the existentialist philosophers revealed that the perception of the universe as a well-made fiction, obsessive to the Western consciousness, is in reality a self-deceptive effort to evade the anxiety of contingent existence by objectifying and taking hold of it, did it become clear to the modern writer that the ending-as-solution is the literary agency of this evasive objectification. (1972: 23).

Stefano Tani recoge el término propuesto por Spanos y lo desarrolla más extensamente en su libro *The Doomed Detective*, donde propone tres subtipos de antipolicial: innovativo, deconstructivo y metaficcional. Para este artículo, nos interesa sobre todo el antipolicial deconstructivo, ya que supone el núcleo del propio género antipolicial. Tani lo define como el tipo en el que “there is a suspension of the solution” y “the truly postmodern one that subverts the conventional detective novel’s rules” (1984: 43). El género antipolicial refleja el fracaso de la epistemología occidental, la cual, reflejada en el género policial y en el método lógico-deductivo de sus detectives, ya no es suficiente para explicar la realidad. El autor de una obra antipolicial tiene como objetivo último “enfrentar al lector con la ininteligibilidad o a la indeterminación del mundo” (Pardo, 2007: 251).

Un buen ejemplo de relato antipolicial es “La muerte y la brújula” (1942) de Jorge Luis Borges, donde se nos presenta a Erik Lönnrot, un típico investigador del género policial, que analiza los crímenes como si fuesen un puzle intelectual. La aplicación sistemática del método

lógico-deductivo y sus intentos por analizar el crimen desde un punto de vista racional son lo que le llevarán a su muerte a manos del criminal que lo ha tramado todo; los métodos típicos del género policial son lo que, paradójicamente, alejan a Lönnrot de la realidad, en lugar de ayudarlo a explicarla. Destacar que, en este ejemplo, así como en los demás propuestos por Tani (*The Crying of Lot 49*, *Todo modo* y *Falling Angel*), el elemento subversivo llega al final, en la solución del crimen, ya sea ofreciendo un final que subvierte nuestras expectativas o privándonos de solución. La subversión, aquí, ocurre a través de la historia del crimen, mientras que la investigación continúa siendo lógico-deductiva; la importante diferencia respecto al género policial es que aquí este método fracasa al intentar explicar la realidad.

Es necesario realizar un pequeño apunte sobre el género negro para evitar posibles confusiones con el antipolicial y es que, pese a que el negro surja como respuesta al policial, en él no existe el interés por subvertir el género que sí aparece en el antipolicial. El género negro se preocupa por representar la realidad y el crimen tal y como es, ya que los escritores del género policial “do not care to be reminded that murder is an act of infinite cruelty” (Chandler 1996: 73). El género negro huye de la racionalidad y de la actitud de puzle que impregnaba las páginas de la novela policial para darle importancia a la ciudad, a la acción, a las malas calles y a los detectives cínicos y desencantados que “know that the easiest murder case in the world to break is the one somebody tried to get very cute with” (Chandler 1996: 62). Como dice Tani, “in the hard-boiled school, detection could become a personal existential quest, but not to the point of being unfulfilled (...) or fulfilled in a thoroughly unconventional way” (1984: 42). En definitiva, el género negro no surge a través de la subversión sino a través de la innovación en un género “condemned to boring repetition”, como decía Caillois (1983: 5).

3. EL MÉTODO ILÓGICO-DEDUCTIVO

Las obras anteriores sirven para ejemplificar el tipo de género antipolicial enunciado por Tani, el cual deconstruye el género policial a través de la solución del misterio. Para Tani, la solución “is the most important element since it is the final and fulfilling link in the detective novel's sequence, the one that gives sense to the genre and justifies its existence” (1984: 41). No voy a entrar a valorar la afirmación de que la solución del crimen es el elemento más importante en una novela policial, pero sí quiero destacar que la solución no existiría sin investigación previa. Como dice Todorov, es la historia de la investigación la que conforma la obra en sí, ya que el crimen normalmente ya ha sucedido antes de que la obra comience; de igual forma, es, justamente, el crimen, el acto que provoca que comience la narración de la investigación (1971: 57).

Ambos elementos se dan la mano y se relacionan de forma simbiótica, ya que uno no tendría sentido sin el otro. Dentro del marco del género antipolicial, esto significa que es posible subvertir el género policial a través de la investigación y no solo a través de la solución, como proponía Tani. Para ejemplificar este caso he elegido dos obras de medios distintos aunque, a pesar de ello, bastante similares: una serie de televisión, *Twin Peaks* (1990) y un videojuego, *Deadly Premonition* (2010). Ambas proponen que la única forma de llegar a comprender el

mundo, aunque solo sea una pequeña parte, es a través de un método tan caótico como la propia realidad. Este método debe ser, si bien no necesariamente sobrenatural, sí antirrational, ilógico e imposible de llevarse a cabo en el universo real, es decir, que es un recurso puramente ficcional. Es por esto que suele servir como un *deus ex machina* argumental (y es criticado por ello). No existe ningún interés por parte del autor por legitimar narrativamente las conclusiones a las que llegan los detectives, como sí ocurre con otras obras que tratan temas sobrenaturales o fantásticos utilizando la estructura del género policial¹.

Es por eso que el nombre más apropiado para este método de investigación, que subvierte la historia de la investigación y la convierte en algo irracional e imposible, es el método ilógico-deductivo; ilógico porque las conclusiones que propone escapan a cualquier comprensión racional y deductivo porque, a pesar de que parezca paradójico, el sistema sirve para ofrecer una explicación de la realidad funcional. Recordando la primera cita de Pardo sobre el género fantástico y el policial, vemos cómo este método está más cerca del género fantástico que del policial, ya que su intención principal es explicitar el caos y la falta de sentido (1994: 145). Si el método lógico-deductivo requiere de premisas o hechos empíricos que después se utilizan para extraer conclusiones, el método ilógico-deductivo prescinde de cualquier elemento empírico y ofrece directamente la conclusión, la cual se explica a través de un argumento pretendidamente imposible, absurdo o irracional, subvirtiendo cualquier expectativa que podamos albergar de obtener un razonamiento coherente.

3.1. *Twin Peaks*

Twin Peaks comienza cuando el agente especial del FBI Dale Cooper llega a Twin Peaks para investigar el asesinato de Laura Palmer, una joven conocida y querida por todos los habitantes del pueblo. La serie muestra un comienzo aparentemente racional y plausible, el cual no apunta a ningún posible elemento sobrenatural; el primer episodio, conocido como *Northwest Passage*, se plantea de forma realista y dentro de los límites de lo real y posible. Durante este primer episodio y el segundo, *Traces to Nowhere*, se muestran al espectador algunos aspectos excéntricos del detective Cooper, como su exquisito gusto por el café o su apasionada y optimista personalidad.

Todorov hablaba de “le fantastique” como ese estado intermedio en el que una obra no se ha decantado ni por una explicación “étrange”, extraña y natural, o “merveilleux”, maravillosa y sobrenatural; este estado, explica, no tiene por qué resolverse al final de la obra y puede persistir hasta el final, manteniendo la ambigüedad (1970: 48). Hasta este punto, *Twin Peaks* se ha movido dentro de la indefinición y del terreno de lo fantástico: existe tanto la posibilidad de que se nos ofrezca una explicación lógica y racional, dentro del terreno de

¹ Los detectives de lo sobrenatural Martin Hesselius, John Silence o Andrew Carnacki (de Sheridan le Fanu, Algernon Blackwood y William Hope Hodgson, respectivamente) son claros ejemplos de relatos en los cuales la investigación de algo sobrenatural se legitima a través de las convenciones del género policial. En *Carnacki the Ghost-Finder* vemos cómo el detective ofrece largas explicaciones sobre el método científico que utiliza para distinguir lo natural de lo sobrenatural (1972: 63).

lo extraño y natural, como la posibilidad de desmarcarse de las convenciones del género y dirigirse hacia lo antipolicial a través de lo maravilloso y sobrenatural. Será esto último lo que ocurra en el tercer episodio, *Zen, or the Skill to Catch a Killer*, en el que vemos a Cooper utilizar un método para descartar sospechosos que encaja perfectamente en la descripción del método ilógico-deductivo.



Tras una pequeña charla donde habla al sheriff Truman y a los demás policías del método tibetano, descubrimos que Cooper “had subconsciously gained knowledge of a deductive technique, involving mind-body coordination operating hand-in-hand with the deepest level of intuition”. Acto seguido, coloca una botella a una distancia prudencial y comienza a lanzar piedras contra ella mientras el sheriff Truman va leyendo en voz alta nombres de sospechosos que empiezan por J, ya que uno de ellos estuvo con Laura la noche anterior a su muerte. Cooper rompe la botella cuando el sheriff menciona a Leo Johnson y, a pesar de lo irracional del método, la conclusión que extrae el detective es que Leo estuvo en efecto con Laura la noche antes de su muerte. A pesar de que Leo no sea el asesino de Laura, el tiempo termina demostrando que el método ilógico-deductivo de Cooper funciona a la perfección.

Al final de este capítulo asistimos también a la confirmación definitiva de que la serie se sitúa en el terreno de lo sobrenatural: Cooper ve a Laura en un sueño y ella le susurra al oído quién fue su asesino. También aparecen aquí por primera algunos elementos que conforman el imaginario fantástico de la serie, como la Habitación Roja, que posteriormente se identificará como la Logia Negra, o la primera mención de la críptica frase “fire walk with me”, que dará título a la posterior película sobre la serie. Al despertar a la mañana siguiente de su sueño, Cooper olvida quién es el asesino de Laura Palmer y no será hasta el noveno episodio de la segunda temporada, *Arbitrary Law*, cuando este recuerde las palabras de Laura y consigan atrapar a Leland Palmer, su asesino.

Cuando Cooper descubre, tras leer el diario oculto de Laura Palmer, que ambos compartieron su sueño, Andy, otro policía, le responde sorprendido que “that’s impossible”, pero lo imposible es posible en *Twin Peaks*. Cooper sigue sus instintos y va en contra de todas las pruebas empíricas, que apuntan a otro de los sospechosos, Ben Horne. Es así como, sin ser capaz de explicárselo a sí mismo y sin saber qué tiene que hacer después, reúne a los sospechosos en una habitación, en clara referencia a la tradición policial, y pronuncia las siguientes palabras:

I have reason to believe that the murderer is in this room. As a member of the Bureau, I spend most of my time seeking simple answers to difficult questions. In the pursuit of Laura’s killer, I have employed Bureau guidelines, deductive technique, Tibetan method, instinct and luck. But now I find myself in need of something new, which for lack of a better word we shall call “magic”.

Poco después de pronunciar este discurso, Cooper consigue recordar lo que le dijo Laura en su sueño: “my father killed me”. La investigación ilógico-deductiva del detective logra su objetivo, que es atrapar al criminal. Este hecho se problematizará más adelante, ya que veremos que Leland estaba poseído por el espíritu Bob, el verdadero antagonista de la serie; en el episodio final, *Beyond Life and Death*, será Cooper quien termine poseído por Bob, lo cual no es sino un ejemplo más del carácter subversor de la serie.

3.2. *Deadly Premonition*

El segundo ejemplo que he escogido para ilustrar el método ilógico-deductivo es un videojuego: *Deadly Premonition*. No voy a dedicar ninguna línea a tratar de legitimar la posición del videojuego como medio artístico, ya que creo que estamos en un punto en el que la crítica académica debe empezar a darlo por sentado. A pesar de ser un videojuego japonés, la ambientación y los personajes de *Deadly Premonition* son occidentales y hubo un gran esfuerzo por representar la cultura occidental; entre otras cosas, el doblaje original del videojuego es en inglés y no en japonés. Además, la mayor fuente de inspiración de *Deadly Premonition* es *Twin Peaks*, así que resulta especialmente interesante analizar el tratamiento que ambas obras hacen de los métodos de investigación de sus detectives.

El personaje principal de *Deadly Premonition* es el agente especial del FBI Francis York Morgan, que llega al pueblo de Greenvale para investigar el asesinato de Anna Graham, de forma similar a lo que ocurría en *Twin Peaks*. Desde el punto de vista jugable, el videojuego está formado por dos partes principales que podríamos dividir entre las partes de la investigación y las de acción. Las primeras se desarrollan en Greenvale, el mundo real, y hacen avanzar la trama por medio de cinemáticas; las segundas nos sitúan en otro plano de realidad donde suceden cosas imposibles y sobrenaturales, tomando como inspiración la Logia Negra de *Twin Peaks*. A pesar de que durante gran parte del juego estas dos partes estén separadas, cuando la investigación se aproxima a su final, la parte sobrenatural se mezcla con la realidad formando un todo: las dos son igual de válidas en el universo de *Deadly Premonition*.

Algunos de los aspectos que en *Twin Peaks* eran simplemente rasgos anecdóticos de Cooper, como su obsesión por el café o la grabadora que llevaba a todas partes, a través de la cual le comentaba datos del caso a una tal Diane, en *Deadly Premonition* adquieren mucha

más importancia y se relacionan directamente con la investigación que York lleva a cabo. La diferencia entre el café de Cooper y el de York no es solamente que el primero lo prefiera solo y el segundo con leche; York también utiliza las pistas que le ofrece el café como ayuda en su investigación. En una de las primeras escenas del videojuego vemos cómo las letras “FK” aparecen en el café de York, a lo que él exclama: “I knew I could count on it. It never fails”. Estas letras cobrarán importancia cerca del final del videojuego, cuando se descubra que son las iniciales que pertenecen al asesino: Forrest Kaysen. En otra ocasión, York intenta dar con el paradero de unos documentos que han desaparecido, así que le pide a Emily, una policía del pueblo, que le prepare un café, convencido de que allí encontrará la pista que necesita; esta no está en el café, sino en la taza que Emily utiliza, donde se puede leer: “The big fish are biting at Velvet Falls”. Es a Velvet Falls a donde se dirigen a continuación y, al pescar en un lago cercano, York encuentra los documentos que buscaba. Emily expresa su incredulidad, pero la prueba de que el método ilógico-deductivo funciona está ante sus ojos: las pruebas empíricas apuntan hacia el sinsentido.



Otro elemento a destacar de *Deadly Premonition* es la aparición de Zack, la cual es, cuanto menos, poco convencional. Al principio comienza como una extravagancia similar a la de Cooper cuando este hablaba con Diane a través de su grabadora, pero luego será dotado de mayor peso argumental. Las conversaciones con Zack, en el videojuego, se utilizan como un recurso metaficcional a través del cual el personaje habla en segunda persona refiriéndose a Zack (“Did you see that, Zach?”) a la vez que se refiere de forma indirecta al propio jugador, ya que estos comentarios cambian dependiendo de las acciones del jugador. El resultado es que el propio personaje parece estar reconociendo su sometimiento al jugador sin declarar de forma abierta su ficcionalidad, ya que este reconocimiento se efectúa a través de la referencia a Zack. Finalmente, la investigación de York revelará que el propio York no es sino una iden-

tividad que el propio Zach creó para evitar un trauma de la infancia relacionado con Kaysen, el asesino. Como decía Tani: “[d]etection becomes a quest for identity, which can be “solved”, while the “outside mystery”, reality, is never solved” (1984: 77). El final del videojuego es ligeramente más optimista que el de *Twin Peaks*, ya que tanto las víctimas de los asesinatos como el propio York obtienen cierta redención en ese otro plano de realidad; el destino de Zach aporta el toque agrisulce a la historia, ya que termina solo, enfrentado a la imposible tarea de encontrarle un sentido a la realidad.

4. LA IMPOSIBILIDAD DE CONCLUIR

La realidad que plasman estas obras resulta inaprehensible a través de la epistemología occidental, basada en el uso de la razón y en la imposición de estructuras artificiales a una realidad que no tiene por qué responder a la voluntad del ser humano. No es casual que uno de los métodos utilizados por Cooper provenga del Tíbet; la dualidad entre Occidente y Oriente como paralelismo a la oposición entre lo consciente y lo subconsciente no es una idea nueva, y en *Twin Peaks* se utiliza con habilidad. Esta temática también existe en *Deadly Premonition*, donde los personajes efectúan referencias al Budismo o al feng-shui como oposición al razonamiento deductivo al que estamos acostumbrados.

Si algo se refleja en el método ilógico-deductivo es que la importancia y el prestigio que antes se le adjudicaba a las deducciones racionales se perdieron hace tiempo. Proponer un método de conocimiento que utiliza la intuición y el subconsciente para explicar la realidad supone abrazar la multiplicidad de las distintas interpretaciones del mundo. El género policial es una exaltación de la tiranía de la razón y el orden, ya que propone que el método lógico-deductivo es la única forma válida de extraer conclusiones verdaderas sobre la realidad; tanto el género antipolicial como las dos obras que hemos analizado intentan deconstruir estas convenciones y se deleitan mostrando el caos que reina en el mundo. La imposibilidad de concluir con exactitud que algo es verdadero es tanto un reflejo nihilista del vacío existencial de la mentalidad contemporánea como una invitación a construir nuestra propia visión subjetiva del universo.

BIBLIOGRAFÍA

- BORGES, J. L. (2004). “La muerte y la brújula.” En *Ficciones*, pp. 153-172. Madrid: Alianza Editorial.
- CAILLOIS, R. (1983). “The Detective Novel as Game.” En *The Poetics of Murder: Detective Fiction and Literary Theory*, Glenn W. Most y William W. Stowe (eds.), pp. 1-12. San Diego: Harcourt Brace Ivanovich.
- CHANDLER, R. (1996). *El simple arte de matar*. León: Universidad de León.
- HOLQUIST, M. (1983). “Whodunit and Other Questions: Metaphysical Detective Stories in Postwar Fiction.” En *The Poetics of Murder: Detective Fiction and Literary Theory*, Glenn W. Most y William W. Stowe (eds.), pp. 150-174. San Diego: Harcourt Brace Ivanovich.
- HODGSON, W. H. (1972). *Carnacki the Ghost-Finder*. Aylesbury: Universal-Tandem Publishing.
- LYNCH, D. y FROST, M. (1990). *Twin Peaks*. Paramount.
- PARDO GARCÍA, P. J. (1994). “Misterios, prodigios y problemas: relaciones genéricas entre la ficción fantástica y la policíaca.” En *Revista del departamento de filología moderna* 5, pp. 143-162. Universidad de Castilla-La Mancha.
- _____ (2007). “El relato antipolicial en la literatura y el cine: *Memento*, de Christopher Nolan.” En *Informe confidencial: la figura del detective en el género negro*, Álex Martín Escribà y Javier Sánchez Zapatero (eds.), pp. 149-264. Valladolid: Difácil.
- SPANOS, W. V. (1972). “The Detective and the Boundary: Some Notes on the Postmodern Literary Imagination”. En *Boundary* 2, pp. 147-168. Durham: Duke University Press.
- SUEHIRO, H. (2010). *Deadly Premonition*. Access Games.
- TANI, S. (1984). *The Doomed Detective: The Contribution of the Detective Novel to Postmodern American and Italian Fiction*. Carbondale y Edwardsville: Southern Illinois UP.
- TODOROV, T. (1970). *Introduction à la littérature fantastique*. Paris: Éditions du Seuil.
- _____ (1971). “Typologie du roman policier.” En *Poétique de la prose*, pp. 55-65. Paris: Éditions du Seuil.
- VAN DINE, S. S. (1939). “Twenty Rules for Writing Detective Stories”. En *The Winter Murder Case*. Project Gutenberg. <<http://gutenberg.net.au/ebooks07/0700281h.html>> (en línea; fecha de consulta: 16 de junio de 2015).