

# Una compleja máquina de narrar: *la ciudad ausente* de Ricardo Piglia

Carolina Ferrer.

Nacida en 1961 en el campo de la meteorología, la Teoría del Caos se presenta como un importante punto de confluencia de las más diversas áreas del conocimiento. Objetos de estudio de dicha elaboración científica son los fenómenos de comportamiento no lineal, los que se manifiestan en lo más común del diario vivir, por ejemplo: congestión automovilística, propagación de epidemias, formación de copos de nieve, evolución del precio del algodón, el remolino provocado por la crema en una taza de café. Es así como, basada en una intrincada formulación matemática, esta teoría es utilizada en un gran número de disciplinas, entre otras: física, química, biología, economía, demografía, psiquiatría.[\[1\]](#)

De hecho, "actualmente la Teoría del Caos proporciona el puente conceptual más fructífero entre 'las dos culturas'" [\[2\]](#) (Hawkins xi).[\[3\]](#) Es así como desde los 80, es posible encontrar análisis que vinculan dicha teoría con obras de: Borges, Diderot, E.M. Forster, Faulkner, Gide, Lem, Lessing, William Marshall, Pound, Proust, Pynchon, Rushdie.

El presente estudio se propone establecer cómo, bajo el aparente desorden o aleatoriedad, lo que realmente subyace en la novela, *La ciudad ausente* de Ricardo Piglia, es la Teoría del Caos; es decir, que en esta novela se está ante un "comportamiento que es determinístico, o casi lo es si ocurre en un sistema tangible que posee una leve aleatoriedad, pero no *parece* determinístico" (Lorenz 8).[\[4\]](#)

Con el propósito de estudiar el vínculo entre la Teoría del Caos y *La ciudad ausente*, se expone una breve descripción de dicha Teoría, seguida por una presentación de la novela. Luego se observa de qué manera los distintos rasgos caóticos se encuentran plasmados, bajo la forma de creación literaria, tanto en la "máquina narrativa", como en otros aspectos de la obra.

## 1. Teoría del Caos

En términos sucintos, la Teoría del Caos "es el estudio de la incertidumbre y la impredecibilidad en las matemáticas y en la naturaleza; se define como el estudio del comportamiento estocástico que ocurre en un sistema determinístico" (May 54).<sup>[5]</sup> Esencialmente, su objeto de estudio está conformado por fenómenos dinámicos fuera de equilibrio, "rico[s] en evoluciones impredecibles, lleno[s] de formas complejas y flujos turbulentos, caracterizado[s] por relaciones no lineales entre causas y efectos, y fracturado[s] en escalas de largo múltiple" (Hayles, *Chaos and Order* 8).<sup>[6]</sup> Dichos fenómenos se caracterizan por la presencia, ya sea de todos, o de algunos de los siguientes rasgos:

1.- El efecto alfombra: "los procesos caóticos pueden producir patrones ordenados" (Brady 70).<sup>[7]</sup> Este efecto se refiere a la posibilidad de observar la existencia de orden en fenómenos aparentemente aleatorios.

2.- Los fractales: "formas irregulares o secuencias numéricas que se repiten a sí mismas en diversas escalas (árbol/rama/tallo)" (Brady 70).<sup>[8]</sup> De esta manera, es posible "entresacar una pequeña parte, ampliar y reproducir algo que se parece muy fielmente al total" (Stewart, *¿Juega Dios a los dados?* 206).

3.- El efecto mariposa: "el hecho de que pequeñas causas pueden tener grandes efectos: estas repercusiones exponenciales se basan en la (hiper)sensibilidad a las condiciones iniciales" (Brady 70).<sup>[9]</sup> El efecto mariposa fue descubierto por Lorenz (1961) en el Massachusetts Institute of Technology al cometer el error de introducir como *input* de un programa de simulación meteorológica valores redondeados en vez de los originales. Al hacer esto se detectó por primera vez que "los sistemas están configurados de tal manera que pequeñas incertidumbres adquieren rápidamente expresiones macroscópicas" (Hayles, *Chaos Bound* 13).<sup>[10]</sup>

4.- Los atractores extraños: "[gráficos computacionales del] comportamiento aleatorio dentro de los límites del conjunto (es decir sistema)" (Brady 70).<sup>[11]</sup> Un atractor es un punto en el ciclo de un sistema que parece atraer el sistema hacia él. Ahora, si el movimiento obedece a leyes precisas, pero se comporta en forma aparentemente aleatoria dentro de un espacio finito, haciendo imposible predecir su curso futuro, se está frente a un atractor extraño.

Esta teoría -- caracterizada por los rasgos antes descritos -- opera también en ciertas creaciones literarias como es el caso específico de *La ciudad ausente*.

En esta novela, el azar desempeña, a primera vista, una función primordial en la sucesión de los acontecimientos. Sin embargo, bajo la concatenación de hechos de probabilidad remota, podría existir una causalidad determinística que ordena la acción a pesar de la aleatoriedad prevaleciente en la superficie.

## 2. La novela

Una eterna novela en un museo, sin lugar a dudas es una alusión directa a la obra de Macedonio Fernández, pero también podría ser una descripción de la novela de Ricardo Piglia, *La ciudad ausente*. Después de todo, en medio de la compleja narración, eso es lo que se percibe: una novela que cuenta y se cuenta por siempre bajo la forma de una máquina encerrada en un museo.

En la novela se trenzan por lo menos tres historias: en primer lugar, la de Junior, un periodista, quien, junto con investigar la aparición en la ciudad de una serie de grabaciones producidas por una máquina ubicada en un museo, va descubriendo su identidad; en segundo lugar, la historia política argentina durante la dictadura militar, justo después de la guerra de las Malvinas; en tercero, la del origen de la propia máquina, invento ideado por Macedonio Fernández y llevado a cabo por un ingeniero, Emil Russo.

La estructura narrativa mezcla estos tres relatos, imbricados con una serie de otros microrrelatos, entregando un mosaico donde se alternan yuxtapuestos distintos tiempos y espacios narrativos.

A lo largo de la narración, la novela se identifica con la máquina. Su comportamiento es aparentemente inestable y aleatorio, sin embargo, en él subyacen ciertos rasgos determinísticos, tal como se verá a continuación.

### 3. Una máquina compleja

El presente análisis se centra en la máquina, ya que en ella se encuentra el punto de hablada.

Quien narra es la máquina, quizás el único "ser" que sobrevive para contar la historia. Al final de la novela, la máquina afirma:[\[12\]](#)

extraigo los acontecimientos de la memoria viva, la luz de lo real titila, débil, soy la cantora, la que canta, estoy en la arena, cerca de la bahía, en el filo del agua puedo aún recordar las viejas voces perdidas, estoy sola al sol, nadie se acerca, nadie viene, pero voy a seguir, enfrente está el desierto, el sol calcina las piedras, me arrastro a veces, pero voy a seguir, hasta el borde del agua, sí (Piglia, *La ciudad ausente* 178).[\[13\]](#)

Junior se dedica a recopilar información sobre la máquina y en su búsqueda uno de los personajes femeninos, Ana Lidia, le advierte: "No se trata de una máquina, sino de un organismo más complejo. Un sistema que es pura energía" (Piglia, *La ciudad ausente* 111).

¿Cómo funciona este sistema? Junior logra averiguar algunas reglas : "Al principio la máquina se equivoca. El error es el primer principio. La máquina disgrega 'espontáneamente' los elementos del cuento de Poe y los transforma en los núcleos potenciales de la ficción. Así había surgido la trama inicial." (Piglia, *La ciudad ausente* 103). A partir de un primer relato ingresado en la máquina, ésta elabora otros relatos, pero lo hace introduciendo variaciones, debido a su sensibilidad a las condiciones iniciales, es decir el "efecto mariposa": "Los errores inicialmente redondeados eran los culpables; se ampliaban en forma sostenida hasta dominar la solución. Según la terminología de hoy, ahí estaba el caos" (Lorenz 136).[\[14\]](#) Este es el nacimiento de la Teoría del Caos, el que en la novela aparece fuertemente relacionado con Nolan[\[15\]](#), creador mítico de la máquina: "La historia cuenta que Nolan fue descubierto por azar, cuando un investigador del MIT de Boston procesó en una computadora los mensajes emitidos durante un año por la oficina meteorológica, con la intención de estudiar las modificaciones infinitesimales del clima en el este de Europa" (Piglia, *La ciudad ausente* 136).

La semejanza aquí presentada parece ser más que un simple *clin d'oeil*. El narrador -- es decir la máquina -- está indicando que su forma de crear relatos obedece a la Teoría del Caos.

Especial mención merece el vínculo entre *La ciudad ausente* y la obra de Macedonio Fernández, *El museo de la novela de la eterna*, citada en la primera y que otorga a la máquina la propiedad de restaurar la memoria, según la descripción del autor:

#### Descripción de la Eterna

Quien pasa delante de ella pierde el don de olvido. Y si puede olvidarla es un lisiado.

Quien no puede olvidarla se detiene y la comprende, la ama sin resignación posible.

Y a quien da su amor le da lo que nadie tuvo hasta hoy: un Pasado, el que él quiera más, le cambia su historia.

Muchos pudieron dar porvenir, pero sólo ella os crea un pasado que ameís. Y aun también os da porvenir, porque nada más pedireís ni conoceréis (Fernández 84).

La máquina es la creación conjunta de Macedonio Fernández - autor intelectual quien aporta los elementos humanos y literarios - y de Emil Russo - autor material y tecnológico. concebida de esta forma, la máquina es un *cyborg*, es decir "un organismo cibernético, un híbrido de máquina y organismo, una criatura de la realidad social así como de la ficción" (Haraway 149).[\[16\]](#)

El entorno original donde se encuentra la máquina es la ciudad, sin embargo, ésta va desapareciendo en la obra y los acontecimientos ocurren en la pampa, en pequeños pueblos, en pasillos subterráneos, en lugares apartados, en espacios cerrados como hoteles y manicomios. Tal como lo indica el título de la novela, la ciudad propiamente tal está ausente: "Afuera estaba la ciudad. La calle vacía, las luces prendidas, la boca del subte en la vereda de enfrente" (Piglia, *La ciudad ausente* 107).[\[17\]](#)

La única imagen de la ciudad habitada corresponde a la "Nueve de Julio": "Los jóvenes habían invadido los salones, con sus crestas y sus Levis rotos, las navajas en la funda de las botas, hacían sonar el heavy metal en los audios, vestidos con las poleras de Metrópolis" (Piglia, *La ciudad ausente* 108). Sin embargo, al final de la novela, la máquina informa: "las patrullas controlan la ciudad y los locales de la Nueve de Julio están abandonados" (Piglia, *La ciudad ausente* 178).

La máquina procesa y restituye la memoria: el museo con todos los objetos e imágenes provenientes de las narraciones, y el espacio mítico de la isla.

La máquina narra porque el Estado se ha dedicado sistemáticamente no sólo a torturar a la gente para obtener información, sino, además, a someterla a un procedimiento mediante el cual les borra la memoria. Entonces, la máquina que ha sido creada con el propósito de "anular la muerte y construir un mundo virtual" (Piglia, *La ciudad ausente* 63), reconstruye la memoria a través de sus relatos.

La máquina manifiesta resistencia al Estado y por eso la quieren desconectar.[\[18\]](#) Al no lograrlo, la aíslan de los habitantes de la ciudad dentro de un museo donde es cuidada por Fuyita a través de un circuito cerrado, generándose un sistema de "una máquina vigilando a otra máquina" (Piglia, *La ciudad ausente* 166).

La máquina se encuentra en un museo[\[19\]](#) en el cual son expuestos objetos provenientes de las narraciones de la máquina, es decir, los planos de ficción y realidad están invertidos, los objetos mencionados en las narraciones se han materializado. El propósito de un museo, según White, es "reconstituir un sujeto esencialmente ausente mediante una colección de fragmentos sustantivos ubicados en forma sincrónica y espacialmente coherente" (White 111).[\[20\]](#) En este caso lo que se intenta reconstituir es la memoria. Más aún, Susan Stewart afirma que: "Hay dos movimientos en el acto de la colección representando al mundo: primero el desplazamiento metonímico de la parte por el todo, ítem por contexto; y segundo, la invención de un sistema de clasificación que define tiempo y espacio de tal manera que los elementos de la colección dan cuenta del mundo" (Stewart, *On Longing* 162).[\[21\]](#)

Tal como se dijo anteriormente, los objetos del museo son la materialización de los relatos de la máquina; estos objetos representan la realidad e imponen tiempo y espacio. A su vez, la máquina narra desde el encierro del museo, aislada en este entorno creado por su propia ficción.[\[22\]](#)

De esta forma, la máquina, lugar donde se perpetua la memoria, es un atractor extraño, ubicado físicamente en el museo. A su vez el museo se sitúa en el vacío de la ciudad, la cual está rodeada por otros espacios significativos, sobre todo por el campo donde se lleva a cabo la reconstrucción de la historia, la cual finaliza con la llegada de Junior al museo donde escucha el reinicio de la narración.

En cuanto al origen mítico de la máquina, uno de los relatos da cuenta de su propia gestación: "El naufrago construye una mujer con los restos que le trae el río. Y ella se queda en la isla después que él muere, esperando en la orilla, loca de soledad, como la nueva Robinson" (Piglia, *La ciudad ausente* 111-112). Tal como se había afirmado, la máquina es un *cyborg* y la escritura de éstos, según Haraway:

se refiere al poder de sobrevivir, no basado en la inocencia original, sino basado en la apropiación de las herramientas para marcar al mundo que los marcaron a ellos como otro.

Las herramientas son casi siempre historias, historias vueltas a contar, versiones que invierten y desplazan los dualismos jerárquicos de identidades naturalizadas. Al volver a contar las historias del origen, los autores *cyborg* subvierten los mitos centrales del origen de la cultura Occidental (Haraway 175).[\[23\]](#)

Esto es justamente lo que hace la máquina: impone su mito según el cual Nolan la crea como un artefacto para dialogar y luego de escucharla durante seis años se suicida, justo antes de la llegada del barco con los desterrados. De esta forma, la máquina se impone como único sobreviviente y transmite a los nuevos habitantes el mito fundacional de la isla. Lo anterior es posible sólo después de la muerte de Nolan, es decir, es necesaria la desaparición del creador para que la máquina narre libremente e invente la isla y los desterrados, subvirtiéndolo probablemente su origen mítico tal como señala Haraway.

#### 4. Otros elementos caóticos

Todos los rasgos de la Teoría del Caos se manifiestan en varios aspectos más de *La ciudad ausente*, tal como se expone a continuación.

##### 4.1. Efecto alfombra

La novela se compone de cuatro partes, subdivididas a su vez en capítulos - algunos numerados -, más una penúltima parte titulada "La isla", compuesta a su vez de 13 capítulos y que constituye una discontinuidad. Bajo esta presentación, en apariencia desordenada, persiste un orden: los capítulos que tienen nombre en vez de número, incluyendo la totalidad de "La isla", no se refieren a Junior y son grabaciones de la máquina.

En la parte de la obra, "los nudos blancos", Grete Müller revela fotos de tortugas: Sombras y formas prehistóricas grabadas en esas placas de hueso. Grete amplió las fotos y las proyectó en la pared. La serie de figuras eran el fundamento de un idioma pictográfico. A partir de esos núcleos primitivos, se habían desarrollado a lo largo de los siglos todas las lenguas del mundo. Grete quería llegar a la isla, porque con ese mapa iba a ser posible establecer un lenguaje común. En el pasado todos habíamos entendido el sentido de todas las palabras, los nudos blancos estaban grabados en el cuerpo como una memoria colectiva (Piglia, *La ciudad ausente* 84).

Esta imagen se relaciona en forma directa con el final de la novela, donde la máquina quiere "encontrar a Grete Müller que mira las fotos ampliadas de las figuras grabadas en el caparazón de las tortugas, las formas de la vida" (Piglia, *La ciudad ausente* 178). Al ampliar la clave del lenguaje grabada en las tortugas se descubre la clave de la vida de la máquina. Por lo tanto, en el caparazón se produce el efecto alfombra que permite visualizar la totalidad de la novela.

En la isla, el lenguaje cambia todo el tiempo por lo cual "La lingüística es la ciencia más desarrollada", sin embargo "en la isla conocen siempre una lengua por vez" de tal forma que no pueden dar cuenta del pasado. El libro central de la isla es *Finnegans Wake*, obra llena de neologismos que es considerada "un libro sagrado" por los habitantes de la isla, ya que "reproduce las permutaciones del lenguaje en escala microscópica. Parece un modelo en miniatura del mundo" (Piglia, *La ciudad ausente* 139).

No es de extrañarse que el espacio mítico original de la máquina sea una isla del lenguaje, puesto que es justamente lenguaje lo que fluye a través de la máquina. Así mismo, el carácter cambiante de dicho lenguaje es un reflejo del dinamismo de la propia máquina y corresponde a una descripción de mundo desde una perspectiva caótica. Esta constante evolución no lineal del lenguaje implica el mismo tipo de cambio en la identidad de los habitantes de la isla. Ellos no buscan el cambio, sino éste les es impuesto por quien genera y posee el lenguaje, es decir, por la máquina. En *Finnegans Wake*, entonces, está reflejado el orden subyacente en el lenguaje y en la isla y sus personajes. Por ende, la obra de Joyce es otra manifestación del efecto alfombra.



## 4.2. Fractales

La narración es una sucesión de varios relatos, los cuales se parecen en mayor o menor grado entre sí. Este recurso narrativo provoca, por un lado, la sensación de haber leído algunos episodios en alguna otra parte de la novela, y, por otro, la necesidad de ajustar constantemente la información recibida.

A modo de ejemplo, la máquina reconstruye la identidad de Junior contando con leves modificaciones un mismo relato: el de un inglés en Argentina abandonado por su mujer. Esta historia es la misma del padre de Junior, MacKensey, y la de MacKinley, ambos ingleses y jefes de estación de trenes en Argentina. A su vez, MacKensey escuchaba emisiones de la BBC, tal como el padre de Renzi escuchaba las cintas de Perón. Todas éstas son secuencias repetitivas.

Así mismo, aparece el caso de Ana Lidia, cuyo nombre es muy similar al del personaje de Joyce, Anna Livia Plurabelle - a veces utilizado por Nolan para referirse a la máquina - , tal como el de Livia Anna, la mujer de Italo Svevo, según el relato de "La isla".

En términos contemporáneos, la ciudad es un símbolo de la madre, en su doble aspecto de protección y de límite.<sup>[24]</sup> Cabe destacar que las madres mencionadas en la novela - la madre de Junior, al igual que su mujer y la mujer de MacKinley - se han ido, dejando a los hombres solos. Así mismo, la muerte de Elena ha impulsado a Macedonio a buscar a Russo para crear la máquina. Esta última tampoco tiene madre: en términos materiales, fue creada por Macedonio y Russo, y por Nolan en su origen mítico. En este sentido, la ausencia de imagen materna opera a distintos niveles: personajes, máquina, ciudad. Por lo tanto, se puede hablar de fractales, ya que ante cambios de escala, se sigue observando un fenómeno casi idéntico: la ausencia materna.

Otro tipo de fractal es el correspondiente a la categoría de *cyborgs*: la máquina, Fuyita - coreano o japonés -, el pájaro mecánico, Rajzarov y, por analogía Macedonio. Después de la muerte de su mujer, este último es descrito como: "metálico, maltrecho, sostenido con operaciones y prótesis, el mismo dolor, el mismo cuerpo rehecho artificialmente, porque Elena de golpe estaba ausente" (Piglia, *La ciudad ausente* 161). A partir del escritor real, la máquina crea otro Macedonio, similar al original, convirtiéndolo en *cyborg*.

Así mismo, en la novela hay un conjunto de personajes cuyos nombres empiezan con "Mac"[\[25\]](#): Macedonio, MacKensey, MacKinley y el propio Junior -- MacKensey Jr. Todos ellos fueron abandonados por sus mujeres. También aparece a veces un técnico llamado Mac que repara aparatos eléctricos, probablemente otra versión de Russo.

Dos de los personajes son tocayos y, además, poseen las mismas iniciales: E.R. En distintos cuentos de Piglia, el narrador es Emilio Renzi, quien aquí aparece brevemente al comienzo de la novela. A su vez, Emil Russo es el ingeniero - de nombre y origen bastante inciertos - que fabrica la máquina para Macedonio. Por lo tanto, a pesar del cambio de nivel de realidad, persiste un fenómeno: así como Renzi lleva a cabo la narración de Piglia, Russo es el autor material del proyecto de Macedonio; lo cual constituye un fractal.

A lo largo de la narración, son las mujeres quienes, además de Fuyita, entregan a Junior la información que lo lleva a Russo y, finalmente, a entender lo que sucede. Éstas son: la del Majestic, la loca, Julia Gandini, Ana Lidia, Carola Lugo, Grete Müller, y quizás no correspondan más que a una misma mujer creada por la máquina y presentada a distintos niveles.

En cuanto al museo del pueblo donde está el pájaro re-creado por Russo[\[26\]](#), éste parece una versión anterior y rural de aquel donde está la máquina.[\[27\]](#)

#### 4.3. Efecto mariposa

El efecto mariposa se aprecia en las modificaciones introducidas por la máquina al contar sus historias basándose en otros textos. Su aprendizaje proviene del relato de Edgar Allan Poe, "William Wilson", en el cual la máquina introduce modificaciones y genera otro cuento: "Stephen Stevensen". Las intertextualidades abundan en la novela y se mezclan obras de: Macedonio Fernández, James Joyce, Jorge Luis Borges, Edgar Allan Poe, Leopoldo Lugones, el propio Piglia, Virgilio, Dante, Dostoievski, Arlt, el relato contado a "la nena", todas ellas presentadas con modificaciones.

#### 4.4. Atractores extraños

En relación al tiempo, la novela salta constantemente de uno a otro, sin previo aviso. Es el tiempo de la memoria, pero como ésta ha sido borrada, es el tiempo en el cual la máquina reconstituye la memoria a través de un proceso iterativo. Por lo cual, el tiempo vuelve sobre sí mismo modificado, nunca es el mismo sino va describiendo la forma de una espiral y provoca en Junior esa sensación de que "el manuscrito original se enroscaba en un tambor de lata" (Piglia, *La ciudad ausente* 103), tal como si en su centro se encontrara un atractor extraño. De hecho, como se dijo antes, la máquina en sí constituye un atractor extraño, por ende, el tiempo de la narración que genera también lo es.

#### 5. Ultima iteración

Al comienzo de la novela aparece Junior, personaje errante y deseoso de dejar atrás su historia personal. Al final, Junior ha llegado hasta el museo donde la máquina está dando a luz la realidad. A lo largo de la narración, Junior busca el origen de la máquina y, al hacerlo, encuentra su propio destino, el que coincide con su origen porque - al igual que todos en la novela - él es un producto de la máquina.

Este recorrido no es lineal ni único, sino dinámico e iterativo tal como el funcionamiento de la máquina. "Yo soy la que cuenta" afirma la máquina y para hacerlo procesa una y otra vez lo que le es dado así como lo que ella misma produce, generando una narración de forma recursiva y poseedora de todas las características correspondientes a la Teoría del Caos.

Por ello, en la novela se observa el efecto alfombra en la disposición de la obra, en los nudos blancos de las tortugas y en la utilización de *Finnegans Wake* como libro sagrado de la isla.

La reiteración de relatos levemente modificados, los personajes de características y/o nombres muy similares, la diversidad de museos y la ausencia materna constituyen fractales.

Desde luego, las modificaciones introducidas por la máquina en narraciones provenientes de otros textos destacan el efecto mariposa.

Por sobre todo, la confluencia de toda la narración hacia la máquina - artefacto de funcionamiento no lineal - hacen que ésta se comporte como un atractor extraño que engloba la totalidad de la obra. Máquina y novela forman una sola entidad dinámica que se ha tragado todo: personajes, acontecimientos, tiempo y espacio; y, a su vez, constituyen una simulación de la memoria de su existencia.

---

### **Bibliografía**

Borges, Jorge Luis. *Obras completas*. Tomo I. 1974. Buenos Aires: Emecé, 1989.

Brady, Patrick. "Chaos Theory, Control Theory, and Literary Theory or: A Story of Three Butterflies." *MLS* 20.4 (1990): 65-79.

Chevalier, Jean y Alain Gheerbrant. *Dictionnaire des symboles*. Paris: Robert Laffont, 1992.

Cvitanovic, Predrag. *Universality in Chaos*. 1984. Bristol: Institute of Physics Publishing, 1993.

Fernández, Macedonio. *Museo de la novela de la Eterna*. Madrid: Archivos, 1993.

Gleick, James. *Chaos. Making a New Science*. 1987. New York: Penguin, 1988.

Haraway, Donna J. *Simians, Cyborgs, and Women. The Reinvention of Nature*. New York: Routledge, 1991.

Hawkins, Harriett. *Strange Attractors. Literature, culture and chaos theory*. New York: Prentice Hall, 1995.

Hayles, N. Katherine. *Chaos Bound: Orderly Disorder in Contemporary Literature and Science*. 1990. Ithaca: Cornell UP, 1991.

Hayles, N. Katherine. ed. *Chaos and Order. Complex Dynamics in Literature and Science*. Chicago: The University of Chicago Press, 1991.

Holden, Arun V. (ed.) *Chaos*. Princeton: Princeton University Press, 1986.

Lorenz, Edward. *The Essence of Chaos*. Seattle: University of Washington Press, 1993.

May, William D. *Edges of Reality. Mind vs. Computer*. New York: Plenum Press, 1996.

Piglia, Ricardo. *Crítica y ficción*. Buenos Aires: Siglo Veinte, 1993.

Piglia, Ricardo. *Cuentos morales*. Buenos Aires: Espasa Clape, 1994.

Piglia, Ricardo. *La ciudad ausente*. Buenos Aires: Sudamericana, 1992.

Piglia, Ricardo. *Nombre falso*. 1975. Buenos Aires: Seix Barral, 1994.

Piglia, Ricardo. *Prisión perpetua*. Buenos Aires: Sudamericana, 1988.

Piglia, Ricardo. *Respiración artificial*. 1980. Buenos Aires: Sudamericana, 1988.

Rodríguez Pérsico, Adriana. "Introducción." *Cuentos Morales*. 9-37.

Snow, Charles Percy. "Las dos culturas." *Ensayos científicos*. 1978. México: CONACYT, 1982.

Stewart, Ian. *¿Juega Dios a los dados? La nueva matemática del caos*. Barcelona: Grijalbo Mondadori, 1991. Trad. Miguel Ortuño, Jesús Ruiz Martínez, Rafael García Molina.

Stewart, Susan. *On Longing. Narratives of the Miniature, the Gigantic, the Souvenir, the Collection*. Durham: Duke University Press, 1993.

Viereck, Roberto. "De la tradición a las formas de la experiencia" *Revista Chilena de Literatura*., 40. 1992: 129-38.

Weissert, Thomas P. "Representation and Bifurcation: Borges's Garden of Chaos Dynamics." *Chaos and Order: Complex Dynamics in Literature and Science*. Ed. N. Katherine Hayles. Chicago: U. of Chicago P, 1991. 223-43.

White, Patti. *Gatsby's Party. The System and the List in Contemporary Narrative*. West Lafayette: Purdue University Press, 1992.

---

## NOTAS

- 1.- Ver, por ejemplo, los libros de Cvitanovic, Gleick, Holden.
- 2.- El término "dos culturas" fue acuñado en 1956 por Charles Percy Snow para referirse a la oposición entre ciencias y humanidades.
- 3.- "chaos theory currently provides the most fruitful of all conceptual bridges between 'the two cultures'" (Hawkins xi).
- 4.- "behavior that *is* deterministic, or is nearly so if it occurs in a tangible system that possesses a slight amount of randomness, but does not *look* deterministic" (Lorenz 8).
- 5.- "is the study of uncertainty and unpredictability in mathematics and nature; it is defined as the study of of stochastic behavior occurring in a deterministic system" (May 54).
- 6.- "rich in unpredictable evolutions, full of complex forms and turbulent flows, characterized by nonlinear relations between causes and effects, and fractured into multiple-length scales" (Hayles, *Chaos and Order* 8).
- 7.- "chaotic processes can produce orderly patterns" (Brady 70).
- 8.- "irregular shapes or number sequences that repeat themselves on varying scales (e.g. tree/branch/twig)" (Brady 70).
- 9.- "the fact that small causes can have great effects: these exponential repercussions are based on (hyper-)sensitive dependence on initial conditions" (Brady 70).
- 10.- "systems configured so as to bring small uncertainties quickly up to macroscopic expression" (Hayles, *Chaos Bound* 13).

11.- "[computer graphics of] random behavior within set (i.e. system) boundaries" (Brady 70).

12.- Una de las razones para iniciar el análisis de la novela en su final se desprende de una sugerencia hecha por el propio autor: "Los finales de los relatos son siempre el lugar desde donde hay que partir para analizarlos, porque el final es el lugar donde el sentido se cierra, donde la forma adquiere su figura" (Viereck 138).

13.- En la novela anterior de Piglia, *Respiración artificial*, aparece el personaje de "la cantora" que ve lo sucedido y ve el sufrimiento de los demás ya que le han puesto un aparato que capta imágenes (Piglia, *Respiración artificial* 80-82).

14.- "The initial round-off errors were the culprits; they were steadily amplifying until they dominated the solution. In today's terminology, there was chaos" (Lorenz 136).

15.- En el "Tema del traidor y del héroe" de Borges, Nolan es el personaje que descubre la traición del héroe Kilpatrick y propone disfrazar su ejecución para apresurar la rebelión irlandesa; por lo cual elabora una suerte de montaje de la realidad basado en la obra de Shakespeare. En este relato, el narrador afirma: "Que la historia hubiera copiado a la historia ya era suficientemente pasmoso; que la historia copie a la literatura es inconcebible . . ." (Borges 497). Sin embargo, dado que en *La ciudad ausente* la máquina --míticamente creada por Nolan -- es la única sobreviviente para dar cuenta de la historia y ésta elabora sus relatos procesando hechos y personas, tanto de la ficción como de la realidad, la historia terminará necesariamente copiando a la literatura.

16.- "a cybernetic organism, a hybrid of machine and organism, a creature of social reality as well as a creature of fiction" (Haraway 149).

17.- Además, el sentido de ausencia se refiere al ciudadano en cuanto sujeto que ejercita sus derechos en el gobierno. Estos son los derechos que el Estado ha suprimido y por eso ya no quedan ciudadanos: han sido aniquilados o han escapado a la pampa.

18.- Cabe destacar que en *Crítica y ficción*, Piglia cita las palabras de Simone Weil: "el archivo de la memoria se construía en el cuerpo de la mujer en contra de la escritura, ligada, desde su origen, a las técnicas del Estado, a la comunicación religiosa, a los cálculos agrarios. El relato femenino (Sherezade) resiste los dictados del rey" (Piglia, *Crítica y ficción* 71).

19.- En su análisis de *La ciudad ausente*, Adriana Rodríguez afirma: "El Museo es otra utopía: una zona cerrada y abigarrada que establece un orden y corporiza una genealogía literaria, que cambia la linealidad del tiempo en la simultaneidad espacial" (Rodríguez 19).

20.- "to reconstitute an essentially absent subject by means of a synchronically situated and spatially coherent collection of substantive fragments" (White 111).

21.- there are two movements to the collection's gesture of standing for the world: first, the metonymic displacement of part for whole, item for context; and second, the invention of a classification scheme which will define space and time in such a way that the world is accounted for by the elements of the collection (Stewart, *On Longing* 162).

22.- En *Prisión Perpetua*, el narrador afirma: "la cárcel es una fábrica de relatos. Todos cuentan, una y otra vez, las mismas historias". En *La ciudad ausente* ya ni siquiera son necesarios los presos, basta con la máquina encerrada en su propia cárcel, es decir el museo.

23.- Cyborg writing is about the power to survive, not on the basis of original innocence, but on the basis of seizing the tools to mark the world that marked them as other.

The tools are often stories, retold stories, versions that reverse and displace the hierarchical dualisms of naturalized identities. In retelling origin stories, cyborg authors subvert the central myths of origin of Western culture (Haraway 175).

24.- Ver *Dictionnaire des symboles*.

25.- Cabe destacar la posibilidad de que la máquina utilice esta sílaba, aludiendo a los computadores "MacIntosh".

26.- En la obra se mencionan cuatro museos más: el de Luján, el de la II Guerra Mundial en Hiroshima, el museo Policial y el British Museum.

27.- En *Respiración artificial* no solamente se inicia en el British Museum una secuencia de eventos aparentemente azarosos de la vida de Tardewski, sino además, el conde Tokray se pregunta: "Existirán museos que consistan en una sola persona?" (Piglia, *Respiración artificial* 119). Así mismo, en *Prisión perpetua* hay otro museo que alberga el proyecto fracasado de una obra de



ingeniería: "Casi al final de la calle principal, en pleno campo, encontramos el Museo. Una construcción circular con dos miradores al frente y techo abovedado" (Piglia, *Prisión perpetua* 46). Quizás en los relatos anteriores de Piglia se encontraba ya la idea de *La ciudad ausente*.