

***Kentukis*, de Samanta Schweblin:
alienación y horror cotidiano en la era
digital**



FILOLOGÍA HISPÁNICA
TRABAJO DE FIN DE GRADO
CURSO 2023/2024

Alumna: Andrea Gallardo Durán
Tutor: Juan Frau García

ÍNDICE

1. Introducción	1
1.1. Objetivos.....	2
1.2. Metodología.....	3
2. El universo literario de Samanta Schweblin: una narrativa inquietante.....	4
3. Análisis narratológico de la obra.....	5
3.1. Narrador.....	5
3.2. Historias.....	6
3.3. Personajes.....	7
3.4. Espacio.....	10
3.5. Tiempo de la historia y tiempo del discurso.....	12
4. La alienación de los personajes: lo tecnológico y lo real	13
5. El horror en lo cotidiano	15
6. La utopía que se transforma en pesadilla: un futuro sin posibilidades	19
6.1. Frontera entre realidad y ficción: la distopía presente.....	23
7. Conexiones con el relato audiovisual	24
8. Conclusiones.....	26
9. Bibliografía.....	28

1. Introducción

La literatura en general y, concretamente, atendiendo a la materia de estudio de este trabajo, la literatura hispanoamericana, ha experimentado un gran avance en referencia a la visibilidad de las voces de autoras femeninas en las últimas décadas.

Las autoras contemporáneas están suscitando gran interés por parte de la crítica y del público debido a su manera de llegar a estos por su forma de abordar la gran variedad de temas que dominan el mundo moderno y que pasan a formar parte de su narrativa.

La inclinación de Samanta Schweblin por temas tan presentes en la sociedad actual como las formas de interacción entre los individuos, los problemas sociales y familiares y el mundo tecnológico la llevan a escribir su última novela, *Kentukis* (2018), objeto de estudio de este trabajo.

La decisión de analizar la obra de Schweblin surge a raíz de mi interés por la literatura hispanoamericana y en concreto por la llevada a cabo por las escritoras femeninas, tan silenciadas a lo largo de la historia y a las que tanta importancia se les está dando ahora. Además, he decidido decantarme por la contemporaneidad para conocer más al respecto acerca de la literatura presente y actual en estos países hispanohablantes en América y, en concreto, en esta autora y esta novela por la manera que tiene de contar las diferentes historias que narra, tratando de perturbar a los lectores mediante ciertos aspectos de la vida cotidiana y de la intimidad de los diferentes personajes, con los que se sentirán muy conectados e identificados.

Kentukis es una obra conformada por diferentes historias que se van desarrollando a lo largo de los diferentes capítulos y entre las cuales no hay ningún tipo de relación, son historias independientes. Solo hay un aspecto común, las relaciones familiares y sociales y los conflictos subyacentes de estas que serán conocidos a través de la “red kentuki” (Brina & Yosovitch, 2019, p. 28)¹. Este concepto hace referencia a las diferentes interacciones entre los personajes que se establecen o se desarrollan a través del dispositivo, kentuki. Las interacciones pueden ser entre los protagonistas de las diferentes historias con sus familiares o amigos, ya sea a través de tener un kentuki y, por tanto,

¹ El término “red kentuki” tomado del estudio “El kentuki es el mensaje: La ficción en red de Samanta Schweblin” será utilizado a lo largo del presente trabajo, por lo que solo en esta ocasión citaré a los autores, Brina & Yosovitch.

también los personajes principales interactuarían con la persona que maneja el dispositivo, ya sea a través de conectarse mediante un ordenador o tablet para “ser” un kentuki y, por ende, interactuar con las personas que pertenecen a esa otra “vida paralela”. Es un nuevo lanzamiento tecnológico muy conectado con la vigilancia, ya que, mediante “ser” un kentuki, una persona, desde cualquier parte del mundo, puede adentrarse en la vida de otras personas, en sus experiencias e intimidad.

A medida que se avanza en las diferentes historias se va descubriendo que el verdadero protagonista no es el kentuki, por lo que la autora pretende confundirnos desde la lectura del propio título. El protagonismo residirá en los conflictos de los personajes con su entorno que se incrementarán con la llegada de este dispositivo, llegando al límite de la alienación. Se cuestionan los límites de la privacidad y las conexiones humanas en la era digital a través de una narrativa que llevará, finalmente, al horror.

El nombre que le da título a esta obra hace referencia a los dispositivos que están en cada una de las historias que se narran a lo largo de la novela. A la autora se le ocurrió este nombre cuando ya llevaba bastantes páginas del borrador escritas. Según cuenta en la entrevista en la que habla sobre qué tiene que tener un cuento (2022), empezó a pensar qué cosas le interesaban y determinó que quería un nombre que sonara a barato, popular, no de muy buena calidad, a norteamericano y a chino. Además, vio que había una ciudad, comidas... con este nombre, por lo que, después de reflexionar al respecto, decidió que elegiría esta palabra, kentuki, ya que al darle nombre a tantas cosas que no tenían relación entre ellas consideró que era perfecto, pues era un auténtico desastre, que es lo que ella buscaba. Este dispositivo es muy simple y así lo hacen ver los personajes, como Alina que considera que es:

Un cruce entre un peluche articulado y un teléfono. Tenía una cámara, un pequeño parlante y una batería que duraba entre uno o dos días dependiendo del uso. Era un concepto viejo con tecnología que también sonaba a vieja. Y así y todo, el cruce era ingenioso (Schweblin, 2018, p. 26).

1.1. Objetivos

Mediante este estudio pretendo contribuir a demostrar que el estilo único y la técnica narrativa de Schweblin la llevan a crear una novela totalmente conectada y cohesionada,

haciendo parecer que las diferentes historias son nodos de una misma red; algo que está en consonancia total con lo que se nos narra.

Además, mediante la inmersión en las diferentes historias y al mostrar la desolación y enajenación de los personajes aspiro a hacer reflexionar, a través de la autora y de su manera de hacernos empatizar con todo lo narrado, sobre la sociedad actual y sobre el concepto de “tecnología” y “horror en lo cotidiano”.

1.2. Metodología

En primer lugar, se examina el contexto en que se encuentra la autora, Schweblin, revisando la literatura actual llevada a cabo por mujeres en Hispanoamérica. Para ello se aportan datos de interés acerca de la narrativa de la autora y del llamado *boom hispanoamericano*, que suscita algunas controversias por parte de la crítica.

Más adelante se analizan las diferentes cuestiones narratológicas de la obra, para las cuales he utilizado la propia obra y diferentes conceptos y cuestiones de teoría y crítica literaria. Una vez que hayamos ahondado en estas cuestiones, se realizará una reflexión acerca de la manera de narrar de la autora, haciendo especial énfasis en el concepto de “horror en lo cotidiano” y atendiendo a diferentes cuestiones abordadas en la bibliografía seleccionada.

Establecidos los aspectos de mayor relevancia para la investigación, se realizará un acercamiento mayor a la psicología de los personajes y un análisis de las expectativas de mejora que creen poder satisfacer a través del *kentuki*. Para ello se llevará a cabo un recorrido por los diferentes personajes protagonistas y por su entorno y su relación con este, así como por la influencia del dispositivo en sus vidas; cómo se desenvuelven los personajes en las diferentes relaciones sociales, concretamente familiares, mediadas² por lo tecnológico. Algo muy estrechamente relacionado con relatos audiovisuales que abordan estos temas, como la serie *Black Mirror*.

² Esta palabra y sus derivados se usarán a lo largo de todo el trabajo con el mismo significado. Hace referencia a que las interacciones entre las personas o los diferentes personajes de la novela no serán directas, es decir, que siempre la tecnología y concretamente, en el caso de la novela, el *kentuki* influirán o intervendrán en ellas de alguna manera, tanto en el ámbito familiar y más cercano, como en aquellas interacciones entre “amo” y *kentuki*.

2. El universo literario de Samanta Schweblin: una narrativa inquietante

Samanta Schweblin nació en 1978, en Buenos Aires, aunque en la actualidad reside en Berlín, donde sigue dedicándose plenamente al mundo literario, no solo como novelista, sino también como autora de relatos breves. En 2021 fue premiada con el Illa-Premio de Literatura y en 2022 con el Premio Iberoamericano de Letras José Donoso.

La figura de esta autora argentina destaca en la literatura contemporánea debido a su manera de narrar y de transmitir, por esto consigue un gran éxito en el campo y el mercado literarios. Logra captar la atención del lector porque se centra en “lo que puede ocurrir”, ya que para ella la “normalidad” se mueve en el plano de las convenciones sociales; juega mucho con la tendencia del lector a ponerse en la peor de las posibilidades. Por todo esto, considera que el mejor espacio para trabajar en la literatura es la delgada línea entre lo que es normal y lo que no, “obligando” al lector a cuestionarse determinados aspectos y situaciones (Simonsen, 2014). Por todo esto, ella dice, en la entrevista llevada a cabo en “Conversatorios en Casa de América”, que algunas de sus máximas influencias que tratan este enfoque, en mayor o menor medida, son Cortázar, Bioy Casares o Antonio Di Benedetto; en cuanto a la técnica, tiene influencia de autores norteamericanos como Hemingway o J.D. Salinger. También lee cuentistas actuales como Federico Falco o Mariana Enríquez.

La obra que se aborda en el presente trabajo fue galardonada con el premio Mandarache (Schweblin, 2018). Ha seguido publicando cuentos: “Papá Noel duerme en casa” (2021) o “Kurtarma Mesafeai” (2022) y anteriormente publicó su novela *Distancia de rescate* (2015), por la que fue premiada con el Tigre Juan y el Ojo Crítico y el galardón al Shirley Jackson; también fue adaptada cinematográficamente en 2021 por Claudia Llosa. Otras publicaciones anteriores son libros de cuentos como *El núcleo del disturbio* (2002) o *Pájaros en la boca y otros cuentos* (2017). Por estos dos últimos obtuvo algunos premios como Juan Rulfo, Casa de las Américas o Narrativa Breve Ribera del Duero (Schweblin, 2018).

En referencia a los temas que trata, aunque no pretenda llevar a cabo una crítica directa del mundo y de la sociedad, esta sí se aprecia implícitamente, pues pretende poner en evidencia la complejidad de ciertas relaciones sociales, sobre todo familiares, la dificultad del entendimiento, el odio, deseo sexual..., es decir, temas que tienen un

abundante tratamiento en la literatura actual y que, en este sentido, comparte con otras autoras como Selva Almada o Mariana Enríquez (Muñoz, 2022).

Según Michelle Monter (2022), parte de la crítica la enmarca dentro del llamado *Boom hispanoamericano*, pero otra parte e incluso muchas de las mismas autoras consideran que no debe hablarse de *boom* solo porque haya un número elevado de mujeres que están escribiendo obras de gran calidad y repercusión. Se suelen englobar dentro de este, simplemente, como forma de propaganda y de venta, ya que se aprovecha el feminismo como una forma de marketing. Cuando hay un número considerable de escritoras predominantes se agrupan en literatura de mujeres, aunque no escriban sobre los mismos aspectos y géneros, a diferencia de los hombres, ya que sigue estando presente la percepción de que los temas que tratan estos pueden variar y, por ende, son los universales. A las mujeres se sigue considerando necesario que se las clasifique por su género y no por lo que escriben. No es algo nuevo que las mujeres escriban obras buenas y de calidad, siempre ha sido así, solo que actualmente es cuando se les está dando visibilidad; por ello, no debe considerarse *boom*, pero esto no cambia la gran repercusión que tiene Schwebelin y otras muchas autoras de su generación.

3. Análisis narratológico de la obra

Al ser una obra muy reciente, las cuestiones formales están todavía muy poco estudiadas. Por ello me centraré en algunas de los aspectos que son más destacables, en referencia al narrador, las diferentes historias que se cuentan, personajes, tiempo y espacio. Todo esto de una manera no muy exhaustiva y detallada, debido a la limitación de espacio.

3.1. Narrador

Atendiendo al plano de la ficción, nos centraremos primeramente en la figura del narrador, el cual se dirige a un narratario del que no tenemos información. Este narrador cuenta la historia en tercera persona y, como se puede observar a lo largo de esta, es heterodiegético y extradiegético; cuenta la historia sin participar en ella, dando paso a ciertos diálogos entre los distintos personajes. A pesar de no ser un narrador completamente omnisciente, pues no sabe todo lo que va a ocurrir, sí que conoce ciertos pensamientos e ideas de los personajes protagonistas de cada una de las diferentes historias, por lo que podría considerarse que narra desde un plano de omnisciencia

selectiva, dado que entra en la mente de un personaje y se va desplazando hacia la de los otros personajes protagonistas de las otras historias en cada uno de los capítulos. La característica de este es que no lo conoce todo, solo elige una mirada para contar en cada una de las historias, se focaliza en uno de los personajes. Uno de los casos más apreciables es el de Alina; el narrador nos cuenta en todo momento la perspectiva de ella y no sabemos en ningún momento que está pasando entre su marido, Sven, y el kentuki, el Coronel Sanders, en el taller:

No podía evitar preguntarse qué cosas pasarían entre él y el bicho mientras estaban solos, si Sven también se haría el desentendido con el Coronel o si, al contrario, esperaría esos momentos para levantarlo con compasión y darle ánimo y consuelo (Schweblin, 2018, p.149).

Por este motivo, la autora nos deja la intriga de lo que puede estar pasando entre el kentuki y Sven hasta el final, cuando Alina descubre que su marido con la ayuda del kentuki ha estado grabando todos sus momentos de intimidad y después los ha mostrado públicamente en su exposición, quebrando totalmente la confianza de su mujer.

3.2. Historias

En cuanto al transcurrir de los hechos, habría que prestar atención a la no linealidad de la organización de la narración, pues la novela se fragmenta, a lo largo de 35 capítulos, en varias historias independientes que tienen en común y están cohesionadas a través de las “redes kentukis”, ya que los personajes no tienen relación entre ellos, solo comparten ciertos sentimientos (soledad, vacío...) y la experiencia de tener el nuevo dispositivo que ha salido al mercado.

Las historias principales son cinco, que se van desarrollando en los diferentes capítulos, pero de manera segmentada, es decir, no se cuentan en un capítulo varias historias o una historia completamente desarrollada, sino que en los diferentes capítulos se va avanzando poco a poco en las diferentes narraciones mencionadas; estas son las más desarrolladas, pero entre ellas, se dan otras pequeñas historias, centradas en el mismo tema y en un único episodio independiente: personajes enseñando partes íntimas a los kentukis (como la primera historia de la novela), kentukis que se autodestruyen al no estar conformes con sus “amos”, personajes que se enamoran, a través del intermediario kentuki, de una persona que controla otro de estos dispositivos; otros que se “suicidan”

al morir sus correspondientes “amos”, personas que prefieren la vida de sus kentukis antes que la suya propia o “amos” que destruyen estos dispositivos por miedo o inseguridad (Brina & Yosovitch, 2019, p.17).

Todas estas pequeñas historias, como ya se ha señalado, duran un capítulo y nos pretenden mostrar diferentes relaciones humanas mediadas por estos dispositivos, en las que también se ve, de manera menos desarrollada, la miseria y la soledad que rodean a los diferentes personajes que aparecen en ellas.

Las historias más desarrolladas están protagonizadas por diferentes personajes, pero todas tienen en común el cómo se sienten en cuanto a las relaciones familiares en las que se ven envueltos y cómo afectan estas a su mundo interior e íntimo, reflejándolo a través de la intermedialidad con los kentukis. Es decir, a Schweblin le interesan las relaciones sociales, pero en especial las familiares y, en esta novela, más concretamente, las uniparentales: Grigor y su padre enfermo, Emilia y su hijo residente en Hong Kong, Marvin y su padre ocupado con sus negocios; Enzo y su hijo Luca, y Alina, casada con Sven y que experimenta una profunda falta de comunicación con su madre. Cada una de estas historias termina con la desconexión del kentuki por diferentes razones. Pero pueden considerarse finales inconclusos porque dejan abierto el hecho de cómo continuarán las vidas de los personajes después de la interacción con este dispositivo; solo sabemos que acaban desolados, frustrados, con miedo al futuro y a cómo continuar sus vidas, pues acabarán decepcionados y con mayor inseguridad y hundimiento que antes de comprar los tan curiosos kentukis. No hay verdaderas conclusiones.

3.3. Personajes

La novela, como hemos dicho, consta de diferentes historias, por lo que va a haber gran variedad de personajes, que serán los protagonistas o personajes secundarios de dichos relatos.

Los personajes que pertenecen a las pequeñas historias que duran un capítulo son personajes menos desarrollados psicológicamente debido al poco espacio que se le dedica en la novela a estos, pero no llegan a ser personajes planos, pues tienen cierta profundidad psicológica.

La primera historia que aparece en la novela está conformada por tres personajes femeninos: Robin, Katia y Amy. En esta se ve las relaciones sociales que se establecen

entre estas tres y se ve, mediante el kentuki, como dos de ellas ejercen mayor poder y control, dejando a la otra mucho más relegada y haciéndola sentir más insegura. Otra de las pequeñas historias ocurre en una residencia de ancianos, donde se puede ver tan solo en un capítulo la soledad y aburrimiento que sienten, por lo que el simple hecho de que aparezcan estas “mascotas mecánicas” en sus vidas los dota de un poco más de alegría e ilusión, que se “evapora” cuando una se desconecta y otra se tira a una pileta de agua; en otra de las historias hay un protagonista, Cheng Shi-Xu, que compra la conexión para ser kentuki y se acaba enamorando de una mujer casada que manejaba otro de estos dispositivos.

Otro de los protagonistas de una de las pequeñas historias es de Claudio, que va a ver a su tío moribundo a Buenos Aires. En esa historia se ve cómo el protagonista empatiza con su tío, pero no solo él, sino también la persona que manejaba al kentuki que tenía su tío, ya que cuando este muere, dicha persona decide tirar por la ventana el dispositivo, el cual acaba roto e imposibilitado para volver a utilizarse; en otra de las historias se nos presenta una situación en la que una madre destroza a un kentuki porque sus hijas le tenían miedo. Esta sí consigue actuar antes de que el dispositivo tenga una repercusión mayor en sus vidas, por lo que no nos presenta nada sobre su situación, pensamientos y estado de ánimo.

La última de las pequeñas historias que se nos presenta en la novela tiene como protagonista a Ishmael y es uno de los personajes más sugerentes de estas historias, ya que dice de manera directa que necesita huir de su rutina y de su día a día, no quiere vivir más en la realidad, le gustaría vivir en la vida que vive el kentuki, aunque no dice con precisión cuál es el entorno de este: “(...) él en cambio estaba en el aire, girando entre los dos mundos, rezando por esa otra vida que al fin podía sostenerlo” (Schweblin, 2018, p.170). Parece que en la “vida virtual” se encuentra en un concierto en el que está siendo levantado por la multitud y lanzado al aire repetidas veces, y en una de estas ocasiones el kentuki cae al suelo y se rompe. Este es el momento en el que Ishmael “vuelve” a su vida real, quebrando todas sus ilusiones y ganas, que, en realidad, solo estaban en ese mundo ficticio en el que deseaba vivir.

La mayoría de estas historias son un ejemplo más de la alienación que sienten y experimentan los personajes a lo largo de toda la novela, algo que será abordado posteriormente con mayor detalle.

En cuanto a los personajes de las historias más desarrolladas, podemos ponerlos en común con los anteriores en el sentimiento de soledad, aislamiento, incomunicación social y, sobre todo, familiar, y en cuanto a la disociación que sienten de forma casi constante a lo largo de sus historias. Todos los personajes tienen ciertas complicaciones que no saben cómo solucionar, tienen falta de resolución ante estas. Verdaderamente es la falta de comunicación y de sociabilidad el problema de fondo de todas las dificultades que tienen en sus vidas, pero en vez de ponerles solución se sumergen en la tecnología mediante la “red kentuki” y se desentienden de todo lo que acontece en su entorno.

A pesar de que cada una de las circunstancias que rodean a los personajes de las diferentes historias sean muy diferentes, todos se sienten de la misma forma y todos consideran que sus problemas dejan de ser mayores y más insignificantes cuando llega la “mascota mecánica” a sus vidas. Poco a poco descubrirán que esto no es así, y que lo que parecía una solución o escapatoria incrementará la sensación de ahogo y la crisis de identidad que todos, en mayor o menor medida, experimentan, aunque no sean conscientes de ello.

Emilia experimenta una soledad absoluta que trata de saciar con sus amigas, pero se ve que no se siente llena, en el fondo tiene ese “trauma”, que es el que le “quitaran” a su hijo de pequeño para llevárselo a China por ser un niño superdotado, además se sobreentiende que su marido murió y es viuda; Alina también se siente sola, pero además se considera inferior a su marido, lo que la lleva a ser realmente insegura; Marvin desde que murió su madre también tiene esa sensación de soledad e incompreensión, los estudios le dan totalmente igual porque no tiene ningún tipo de ilusión por nada, hasta que llega el kentuki; Enzo es un padre divorciado que intenta educar de la mejor manera a su hijo, pero no logra comunicarse de manera adecuada con él y se encuentra tan perdido que no es consciente de que su hijo está siendo víctima de pedofilia o va a serlo pronto; Grigor se dedica al mundo tecnológico y de las redes y a tratar de ganar dinero para ayudar a su padre, pero se centra tanto en el mundo kentuki que no se da cuenta que está solo y que a su vez tiene a su padre también solo, ya que no se comunica ni habla absolutamente nada con él.

Otro personaje fundamental es el kentuki, ya que es el dispositivo que está presente en cada una de las historias. Siguiendo la terminología del estructuralismo francés, podemos considerar este dispositivo tecnológico como un actante, ya que para ellos este término se refiere a una fuerza que va a dar lugar a un acontecimiento en la

obra. Podemos considerarlo actante porque no es un personaje como tal, ni plano ni con profundidad psicológica; no son protagonistas de las historias, aunque aparezcan en todas ellas, ya que el verdadero protagonismo reside en las relaciones sociales de los diferentes personajes. En ningún momento se explica quién crea esta mascota mecánica y con qué objetivo. Es simplemente un dispositivo que sirve como medio para observar dichas relaciones; ejerce el papel contrario a un mediador que se encarga de solucionar conflictos, aunque los personajes en un principio pensarán que iba a funcionar como tal, pues consideraban que iba a ser de utilidad para favorecer el diálogo y comunicación en sus relaciones familiares y sociales. Lo que hace es empeorar la situación y exacerbar los problemas, por ello es una fuerza que provoca ciertos acontecimientos y situaciones; trae consecuencias mayores.

Podemos describir a todos los kentukis atendiendo a la visualización mental de un peluche, ya sea un topo, un dragón, una conejita...no muy grande de tamaño, y con ciertas diferencias a un simple juguete relleno de algodón y cubierto de pelo sintético. Aunque aparentemente todos parecen un peluche sin más, estos se caracterizan por poseer una base que tiene dentro una batería, que dura uno o dos días y la cual se carga mediante una plataforma en la que tiene que colocarse el kentuki. Pegadas a dicha base tienen tres ruedas. Los ojos de estos peluches mecánicos son, en realidad, cámaras que permiten ver todo lo que está pasando y, además, todos emiten una especie de gruñido que cambia dependiendo del animal que represente el kentuki. La venta de este dispositivo tiene dos opciones: o bien “eres” un kentuki y compras un código digital que te habilita controlarlo a través de un ordenador o una tablet, permitiéndote circular por la casa de otra persona que te ha tocado aleatoriamente, o bien tienes un kentuki y en el momento que lo tienes estás permitiendo que otra persona te observe y acceda a tu intimidad dentro los límites que le quieras poner (Cuadro, 2023, p.33), pero veremos que esos límites son muy difusos porque el control absoluto que el “amo” está seguro de tener se va a ver quebrado a medida que se avanza en las historias.

3.4. Espacio

Una gran complejidad tiene el análisis del espacio, ya que los personajes se sitúan en diferentes lugares del mundo, dando lugar a gran diversidad de escenarios. Emilia es residente de Lima (Perú), pero controla una coneja, el kentuki de Eva, que vive en Alemania; Alina es originaria de Mendoza, pero se va a vivir con Sven a Oaxaca

(México), por cuestiones de trabajo de este último; Marvin vive con su padre en Antigua (Guatemala) y controla a un dragón que se encuentra en un pueblo de Noruega, llamado Honningsvåg; Enzo y Luca viven en Umbertide (Italia); y, finalmente, Nikolina, Grigor y su padre residen en Zagreb (Croacia). Estos dos primeros controlan varios kentukis, que se encuentran en lugares muy dispares entre ellos, como el que está en Brasil, donde está secuestrada una chica u otro que se encuentra en la casa de una familia rica en Cartagena.

En cuanto a las pequeñas historias que se dan en capítulos dispersos, podemos señalar que ocurre lo mismo en referencia al espacio, pues cada una de ellas se da en lugares diferentes. Es decir, los personajes están en un lugar y los kentukis o personajes que controlan a estos están en un lugar distinto.

Esta variedad de espacios hace que la autora nos permita conocer lo paisajístico de estos lugares, a lo que le da bastante importancia y lo refleja a través de sus personajes, como el caso de Emilia, pues con gran curiosidad trata de averiguar en qué parte del mundo está, pero sobre todo en el de Marvin, que quedó fascinado al ver que el kentuki se encontraba en un lugar con nieve. Esto es así porque en el caso de Marvin, lo paisajístico no tiene un valor de belleza sin más, sino que para él es algo simbólico y emocional, ya que su madre murió y siempre le había prometido que verían la nieve y la tocarían juntos; él pretende llegar a la nieve para cumplir este propósito por su madre:

«Algún día voy a llevarte a que veas la nieve- solía prometerle su madre, incluso antes de que Marvin supiera qué era la nieve-. Cuando la toques, van a dolerte las puntas de los dedos», y lo amenazaba con hacerle cosquillas (Schweblin, 2018, pp. 31-32).

Esto se ve frustrado cuando el kentuki cae de un camión en marcha en el que había sido colocado. En este momento termina esta historia.

No solo se ve esta importancia paisajística en la historia de Marvin, pues en el trabajo que desempeña el personaje llamado Grigor también se ve; se dedica a la compra de muchas conexiones para venderlas ilegalmente, pero con una diferencia fundamental con respecto a la compra legal, permite a los usuarios elegir en qué lugar y en qué tipo de entorno estar, ya que controla múltiples kentukis en diferentes lugares del mundo. Es importante el espacio porque algunas de las diferentes personas que le compran las conexiones quieren un lugar determinado, quizás por la misma razón que Marvin, al tener cierto significado sentimental o, simplemente, por tener ganas de conocer un lugar definido o cambiar radicalmente de entorno social y familiar; muchas personas de clase

social alta querían experimentar, tal vez durante unos días o incluso unas horas, cómo es vivir en una familia más pobre y con pocos recursos:

Había gente dispuesta a soltar una fortuna por vivir en la pobreza unas horas al día, y estaban los que pagaban por hacer turismo sin moverse de sus casas, por pasear por la India sin una sola diarrea, o conocer el invierno polar descalzos y en pijama (Schweblin, 2018, p. 61).

Es cierto que la autora no se centra en las diferencias culturales que otorgan cada uno de los lugares que aparecen en la historia, no se reflejan estas diferencias en ellos. Sí se ven las diferentes formas de actuar y de ser de los diferentes personajes, pero no como consecuencia de su cultura, lugar de nacimiento o de residencia.

3.5. Tiempo de la historia y tiempo del discurso

A pesar de que la trama de la novela se organice de manera fragmentada en historias que se van intercalando mediante diferentes capítulos, cada una de esas historias se cuenta de una manera totalmente lineal, es decir, no hay saltos en el tiempo; ni prolepsis ni analepsis. La trama se narra de manera ordenada hasta que llega a su fin, con la “destrucción” o “desconexión” de los diferentes kentukis por parte de los personajes de las diferentes historias, ya sean los usuarios que “son kentukis” o los que “son amos”.

Al ocurrir las historias en diferentes partes del mundo, cada una se da en un momento del día determinado, pues los horarios no coinciden; los personajes que controlan el dispositivo y los que lo tienen están en diferentes momentos del día, por lo que los que están detrás de la pantalla y manejan el “peluche” tienen que buscar la manera de organizar su día para poder conectarse a “su otra realidad” en el momento idóneo y para así aprovechar el tiempo en esta y disfrutar máximamente de la experiencia.

El problema de la diferencia horaria se aprecia muy bien en el inicio de la historia de Marvin, ya que al aceptarse el número de serie y darse la conexión vio que se encontraba en una vidriera y que era de noche, pues cuando él podía conectarse, allí, en Noruega, eran las horas comprendidas entre las 23:00 y las 3:00. Esto era un problema porque el kentuki había sido comprado para animar la vidriera, que pertenecía a una tienda. Al dueño le habían prometido que el kentuki captaría la atención de la gente y así tendría mayor clientela, pero debido a la diferencia horaria no era de utilidad, ya que cuando el dispositivo era activado por Marvin, la tienda ya estaba cerrada. Finalmente, la

esposa del dueño de la tienda lo dejó rondar por la ciudad por la noche con la promesa de que volviera antes de que llegara su marido, pero esto no pasó una noche, ya que el kentuki fue recogido por Jesper, un chico que se encargaba de liberar a los kentukis que consideraba que estaban aprisionados, sin libertad.

4. La alienación de los personajes: lo tecnológico y lo real

Todos los personajes de una forma u otra necesitan evadirse de la realidad y la vida que llevan, por ello recurren a “tener” o a “ser” un kentuki. Esto dota a los espacios de cierto valor simbólico. Los personajes que manejan el dispositivo tienen la sensación de vivir dos vidas paralelas, llegando incluso a olvidar o a dejar de lado la que es su vida “real”, la que está fuera de la red, pues ven que esta les sobrepasa y necesitan dejar de interactuar en ella y así olvidarse de todos sus problemas.

Los protagonistas anhelan tener el control sobre sus vidas y tratan de saciar ese anhelo mediante las interacciones digitales, para así tener control de su propio yo en otra vida y, al mismo tiempo, centrarse en vidas ajenas para evitar afrontar las suyas propias. Esto se ve muy bien reflejado en las palabras de uno de los personajes, Emilia: “Tenía dos vidas y eso era mucho mejor que tener apenas media y cojear empicada” (Schweblin, 2018, p.42). Es decir, lo que empezó siendo un mero entretenimiento y un pasatiempo, se convierte en una obsesión para los personajes, llegando a la alienación, ya que se encuentran totalmente desconectados y separados de sí mismos y de su verdadera realidad, no encuentran su lugar en el mundo ni en su entorno, hasta el punto de no saber qué están haciendo o cómo manejar su vida. Esta alienación los lleva a un desconcierto del espacio y del tiempo, sobre todo cuando están inmersos en la “red kentuki”.

La alienación de los personajes es algo que se va percibiendo a medida que avanzan las historias, pues cada vez se ven más sumergidos en su “otra realidad”. Al principio parece que los personajes tienen un control sobre los dispositivos, pero esto va cambiando gradualmente a lo largo de las historias: de la vida de Grigor no sabemos nada, lo único que percibimos a lo largo del desarrollo de su historia es la compra y venta de las diferentes conexiones y mínimamente la presencia de su padre enfermo, que aparece para ofrecerle yogures. La vida de este personaje está centrada plenamente en lo digital, ni siquiera es capaz de saber si está enamorado de Nikolina, la chica que empezó a trabajar con él; Emilia siente que ha perdido a su hijo y que este solo la compra y satisface con

regalos, pero prefiere solucionar primeramente lo que ocurre en su vida en la red, se centra en la vida de su “ama”: “Se enfocaría en Erfurt y en la chica, que no estaba llevando su vida nada bien. De su propia vida y de la de su hijo se ocuparía más tarde, tenía todo el tiempo del mundo” (Schweblin, 2018, p. 126). Además, luego su amiga le compra un kentuki, algo que empeora aún más la situación, pues se encuentra rodeada de esa red de distracción en ambas direcciones: “ser” y “tener”.

Marvin quiere huir de la realidad en la que su madre no está y en la que su padre no deja de presionarle con los estudios, pero verdaderamente no se preocupa por él, pues solo está ocupado en sus negocios. El chico se centra tanto en el objetivo de perseguir la nieve en la “realidad virtual” que hay un momento en el que llega a casa y lo primero que hace es conectarse a la red, sin importarle nada más: “Se recostó al fin en la silla de su padre. Solo entonces se dio cuenta que todavía llevaba la mochila colgada en la espalda” (2018, p.160). Es tal el punto de enajenación e inmersión en la vida virtual que “está viviendo” que lo que siempre hace al llegar a casa, antes de nada, incluso antes de quitarse la mochila, es conectarse a la red.

En cuanto a los personajes que poseen un kentuki, les ocurre exactamente lo mismo, experimentan una sensación de extrañamiento y de falta de control que los lleva a la alienación:

Alina es el personaje que más habla de lo poco que se conoce a sí misma y de lo subordinada que se siente a su marido, Sven. Esto le lleva a querer experimentar ciertas innovaciones en su vida; primero se va Oaxaca para acompañar a Sven luego y se decanta por comprar un kentuki. Ella trata de autoconvencerse de que mudarse y lograr cambios en su vida por un tiempo es lo que necesitaba: “Eso era lo que había querido desde hacía muchos años, mudarse de sitio, o de cuerpo, o de mundo, lo que fuera que pudiera virarse” (Schweblin, 2018, p.21), pero esto no salió tan bien como ella pensaba, pues su vida empieza a girar únicamente entorno al dispositivo y a la actitud de su marido hacia ella.

Enzo es el protagonista de otra historia. Este, divorciado, cuida de su hijo, el cual tiene un kentuki por recomendación de su psicóloga y su exmujer. La obsesión de Enzo hacia el dispositivo va incrementando hasta el punto de no poder pensar en otra cosa nada más que en querer comunicarse con este y llega al punto de tratar de loca a su exmujer por tener ciertas sospechas de que la persona que maneja el kentuki es un pederasta que se está aprovechando de su hijo. Es decir, entra en tal enajenación, que prefiere fiarse de

la persona que maneja el “peluche” antes que de su entorno, poniendo en peligro a su hijo, algo de lo que al final se dará cuenta, cuando la persona que está detrás del kentuki decide comunicarse con él únicamente para preguntar por este: “-Quiero volver a ver a Luca. Enzo apretó el tubo con tanta fuerza contra su oreja que le dolió. -Quiero... - dijo la voz. Enzo cortó” (2018, p. 212). En este momento su mundo se verá derrumbado, más de lo que ya lo estaba y acabará devastado.

Todos los personajes, tanto si “son” como si “tienen” esas mascotas robóticas, están aún más enajenados y ausentes cuando entra el kentuki en su vida y transcurre el tiempo, sin que ellos ni siquiera sean conscientes de ello, pues si antes de tener este dispositivo ya tenían una falta de dominio sobre ellos mismos, cuando estas entran en escena la situación se vuelve caótica e incontrolable, tanto para los personajes que son más mayores como para los adolescentes, los cuales se supone que están más acostumbrados a todo lo que tenga que ver con la tecnología. Pero, lo que ellos no saben, es que esta no soluciona los problemas reales, sino que puede incluso llegar a provocar a una alteración grave de la realidad, llegando a confundir esta con la virtualidad, como el caso de Marvin al final de la historia (Areco, 2020, p. 239):

El ruido de la caída seguía oyéndose, metálico en la habitación. ¿Qué haría si su padre le preguntaba qué estaba pasando? ¿Cómo le explicaría que en realidad estaba golpeado, que estaba roto, y que seguía rodando sin ningún control hacia abajo? Hizo un esfuerzo y logró respirar. ¿Podría su padre escucharlo caer? ¿Entendía que el ruido de la tablet eran sus propios golpes contra el ripio? (2018, p. 194).

En esta historia, el personaje llega a identificarse totalmente con su kentuki, hasta el punto de preguntarse si su padre podría escuchar cómo estaba cayendo del camión y destrozándose poco a poco. Obviamente nada de esto estaba pasando en el mundo real y, por ende, su padre no podía escuchar ni saber nada (Arias, 2022, p. 77).

5. El horror en lo cotidiano

La literatura oral se ha servido de la emoción del miedo en varias ocasiones y esto ha sido trasladado a la literatura escrita; el primero que lleva a cabo este tipo de literatura es Giovanni Boccaccio con *Il Decameron* (1351 o 1353³) (González, 2017, p. 34). Hasta 1764 no se recogería este tipo de literatura como estilo gótico, con el autor Horace

³No se sabe con exactitud la fecha en la que la obra salió a la luz.

Walpole y su obra *The Castle of Otranto*, pero introduciendo “fenómenos que son sobrenaturales o aparentemente sobrenaturales, que demuestran su antagonismo con el realismo” (González, 2017, pp.34 y 35). Este género de lo gótico ha servido como base para la literatura del terror y del horror.

En cuanto al concepto “horror” ha habido mucha controversia por parte de la crítica, ya que siempre ha tendido a estar relacionado con lo monstruoso. No hay un consenso general y muchas veces tiende a confundirse o a equipararse el terror y el horror: el primero puede considerarse como el sentimiento que una *otredad* te hace sentir o experimentar (Arias, 2022, p. 28) y que, según Botting en palabras de González (2017), “estimula un elevado sentido del Yo y un movimiento de trascendencia” (p.36). Sin embargo, el horror sería las consecuencias de ese terror; según González (2017, p.37), sensación de confusión, parálisis, impotencia o incapacidad de actuación (Botting, 1998, p.124).

Como ya se ha comentado anteriormente, la autora Samanta Schweblin se cuestiona lo que es “normal”, ya que, según ella, está regido por las convenciones sociales. Este aspecto, tan importante en la elaboración de sus obras, tanto en los cuentos como en las novelas, se puede poner muy en relación con la importancia que le presta a la complejidad de las relaciones sociales, sobre todo familiares. Esto es así porque cuando tiene lugar algún acontecimiento en nuestra vida que se sale de lo que nosotros consideramos “normal” y está en estrecha relación con nuestro círculo más cercano, lo “extraño”, lo “peligroso” o “anómalo” se vuelve todavía mucho peor y horrible. No es lo mismo que ocurra algo que se salga de nuestra normalidad en un entorno ajeno a nosotros a que nos influya directa o indirectamente (2022, pp. 66-74).

Los protagonistas de cada una de las historias de esta novela están todos caracterizados por el sentimiento de soledad y frustración que los asola, como ya se ha comentado en diversas ocasiones. A todos ellos los lleva a sumergirse en este mundo digital y tecnológico ese sentimiento que los inunda a todos. Consideran que la entrada a esa “vida digital” puede ser una forma de arreglar todos sus problemas, una opción para salir de la rutina, pero lo que verdaderamente hacen no es poner solución a su angustia existencial, simplemente se evaden de la realidad, tratan de “olvidar” ese sentimiento que está ahí y que, en realidad, no se va:

Le habían sacado al hijo pródigo en cuanto el chico cumplió los diecinueve años, seduciéndolo con sueldos obscenos y llevándolo de acá para allá. Ya nadie iba a devolvérselo, y Emilia todavía no había decidido a quién echarle la culpa (Schweblin, 2018, p. 16).

Un ejemplo claro es el de Emilia, pues desde que su hijo se fue de casa se siente totalmente sola y todavía no había sido capaz de enfrentar ese problema, de reflexionar al respecto y de tratar de solucionarlo, simplemente sabía que estaba ahí y lo dejaba pasar, y más aún cuando su hijo le regala la conexión para ser un kentuki. Además, su hijo es consciente de que su madre se siente sola y para compensar su ausencia solo le manda regalos para tratar de comprar su cariño, algo que no funciona.

Esto les pasa a todos los personajes: Alina no es capaz de afrontar que tiene problemas de seguridad y esto le repercute mucho en su relación con Sven, que al mismo tiempo da lugar al problema de comunicación que tiene con su madre:

Era la primera vez que la madre la llamaba a Oaxaca, dijo que había leído sus correos y tuvo una sensación extraña. Alina la calmó, ella estaba muy bien, las cosas iban de maravilla. Sven también, sí, sí, la exposición sería en tres semanas (Schweblin, 2018, p. 106).

Alina sabía que las cosas no iban bien y que su relación con Sven empeoraba cada vez más, pero es incapaz de comunicárselo a su madre y de desahogarse con ella, por lo que prefiere autoconvencerse de que su vida va genial y así lo transmite.

Marvin no supera la muerte de su madre y su padre tampoco sabe cómo gestionar la situación, por lo que acaba presionando al niño con los estudios, pero no se preocupa de cómo está el chico; Enzo no sabe cómo educar a su hijo después de la separación con su mujer, no hablan nada acerca de cómo se encuentran, ni uno ni otro. A los dos personajes les ha afectado la separación, a uno desde la perspectiva del hijo y a otro desde la perspectiva de marido y padre, pero en lugar de hablar y desahogarse entre ellos se evaden del problema; Grigor tiene a su padre enfermo y tampoco sabe cómo sobrellevar la situación, por lo que se ve un distanciamiento entre ambos, ya que no hay ningún momento en el que el protagonista se siente a hablar con su padre, ni siquiera para comer.

Toda esta desesperanza en la vida real los lleva a ver como “normal” tener un dispositivo en casa controlado por una persona que ve todos tus movimientos en el momento que se conecta o el caso contrario, pagar por estar presente en la vida de unos

desconocidos, observando sus movimientos y su vida. Puede parecer que no es algo horrible ni inusual, ya que estamos acostumbrados a las diferentes redes sociales en las que vemos lo que el resto de las personas publican, pero aquí es llevado al extremo porque ese control que los personajes creen tener se va diluyendo a medida que se avanza en las historias.

Los personajes compran estos dispositivos con total naturalidad, sin percibir que puede ser raro o extraño, la autora incorpora los kentukis a las diferentes historias sin más, como si fuera algo “normal”, pues además los incorpora dentro de las diferentes relaciones familiares y desde un principio, por lo que no hay un horror y un desconcierto de golpe; toda la extrañeza, violencia y enajenación están enmascaradas mediante la familiaridad, la cotidianidad (Arias, 2022, p.26). El kentuki no es el causante de sus problemas, estos ya estaban presentes, la red tecnológica en este caso solo sirve de intermediario para mostrarnos las complejidades familiares. Los personajes sienten dolor por la situación que viven y al no saber cómo afrontarlas recurren a la mascota mecánica. Esta solo será una mera distracción para no enfrentarse a ese dolor que les consume y que acabará convirtiéndose en horror al final de las historias, pero realmente no es causado por los kentukis, sino por las personas y las situaciones “normales” que rodean a los protagonistas y que, en el caso de esta novela, están vinculados con la familiaridad (Arias, 2022).

Los diferentes protagonistas de las historias comienzan muy seguros al “ser” o “tener” un kentuki, consideran que no debe haber ningún problema, pues la red funciona desde el anonimato. No son conscientes de que en el mercado no han salido reglas ni normas que regulen el uso de esta nueva invención tecnológica, por lo que hay una permisibilidad total a la hora de vulnerar la intimidad de las personas que accedan a esta red; esto será uno de los motivos por el que los personajes se vean más sobrepasados de lo que ya lo estaban, pues en un principio se veían con el control total, como reflejan algunos de los personajes:

Alina era consciente de que la persona que estaba detrás del kentuki siempre sabría más de ella que ella de dicha persona “pero ella era su *ama*, y no permitiría que el peluche fuera más que una mascota” (Schweblin, 2018, p. 29); Emilia también se ve con el control de la situación y consideraba que si había habido algún problema con estos dispositivos “era por negligencia de sus amos. Y viceversa. Los límites era en realidad los fundamentos de estas relaciones” (2018, p. 205). Se sienten bien porque están seguros de

que tienen el control, algo que no experimentaban desde hace mucho tiempo, pero esto se va tornando a medida que pasa el tiempo, provocando la devastación y el horror al final de las historias y dando lugar a un futuro sin ninguna posibilidad de mejora. El golpe es mayor porque no lo esperan, es impredecible, ya que sucede en las situaciones más obvias (Arias, 2022, p.26).

Este nivel de desesperación se ve incrementado por el nivel de exigencia de la sociedad (2022, pp. 83-88), ya que todos los personajes en cierta parte se ven presionados de manera indirecta para cumplir una serie de estándares y de objetivos, en definitiva, para contar con la aprobación de su entorno y de la sociedad. Da igual lo que hagan, siempre serán juzgados por una cosa y por otra y esto aumenta la sensación de culpa en los personajes y la incapacidad para encauzar su vida después de ciertos traumas y, si finalmente consiguen hacerlo, no serán plenamente felices, debido a la presión propia por tratar de encajar en una sociedad exigente que no se conforma con nada y que cree que siempre se puede ser mejor y dar más de uno mismo.

6. La utopía que se transforma en pesadilla: un futuro sin posibilidades

Al principio de cada una de las historias los protagonistas ven este nuevo dispositivo que ha salido a la venta como una utopía, creen que mediante esta nueva tecnología sus vidas van a ser un poco mejor o por lo menos algo más entretenidas, hay un deseo de que la situación cambie. Una vez que comienzan a interactuar en esa red de conexiones creen que las cosas pueden cambiar, que sus problemas pueden desaparecer y puede que haya una posibilidad de cambio. En este sentido se ve esta nueva posibilidad de mejora como un futuro de ensueño, perfecto, en el que todos los problemas van a desaparecer.

Los personajes ven este dispositivo una oportunidad no solo para mejorar sus vidas individualmente, sino que consideran que puede ser una buena opción para mejorar sus problemas sociales y también familiares, pero lo que realmente hacen, y en realidad son conscientes de ello, es ignorar todas las dificultades y malas situaciones que los rodean. Esto se ve muy claro, por ejemplo, en el momento en el que la madre de Lucas decide comprarle el kentuki porque “«es un paso más para la integración de Lucas»” (Schweblin, 2018, p. 33) o en el momento en el que Alina decide comprarlo en una tienda de Oxaca, al lado de Vista Hermosa, porque necesitaba experimentar nuevas sensaciones

y situaciones en su vida, sentirse, como he dicho en otras ocasiones, que tiene el control sobre algo, aunque sea sobre este dispositivo.

Solo hay una un personaje en la novela que desde el principio ve espeluznante esta nueva tecnología lanzada al mercado: “Inés, en cambio, estaba horrorizada. Juró que no pisaría la casa de Gloria si compraba ese aparato” (Schweblin, 2018, pp. 40-41). La amiga de Emilia se queda atónica cuando esta le cuenta en qué consiste el llamado kentuki, no entiende cómo se puede ver y tratar con tanta normalidad. Emilia no se toma nada bien su reacción, pues considera que ella no está haciendo nada malo y que no es algo que deba escandalizar. Se ve otro caso en el que hay un rechazo a estos dispositivos y es la madre de Lucas. Esta, al principio, como se ha comentado anteriormente, ve positivo que su hijo interactúe con el dispositivo pues no ve ningún tipo de peligro en ello, pero en el momento que empiezan a salir casos de pederastia en las noticias cambia de opinión: “-Son pedófilos –dijo ella al fin-, todos ellos. Acaba de salir a la luz. Hay cientos de casos, Enzo” (2018, p. 119). Es decir, estaba totalmente enajenada y confiaba ciegamente en el dispositivo hasta que por terceras personas y mediante pruebas demostrables entra en razón y trata de convencer a su marido, algo que no consigue, pues tendrá que darse cuenta por sí mismo.

Los protagonistas consideran que esta red de intercomunicación es una gran herramienta para poder conectar con personas de otras partes del mundo y, al mismo tiempo, conocer otros lugares, brindándoles la oportunidad de vivir una vida diferente a las suyas, una vida de ensueño que solo es posible en la virtualidad; prefieren dedicarse a vivir otra vida en lugar de enfrentarse a la realidad. Como hemos comentado, en esta visión utópica tecnológica el tiempo y espacio se trastornan, ya que los personajes se ven totalmente sumergidos en ese mundo en el que se ven importantes, con voz propia y donde todos los contratiempos e inconvenientes se soluciona de manera mucho más sencilla.

Todo esto va a estallar al final de las historias en las que se puede ver un futuro condicionado por todo lo ocurrido o, directamente sin posibilidades de mejora y de continuación. Esto es más claro en las personas que deciden tener un kentuki y no serlo, pues el final de los personajes que son kentukis permite que haya un futuro que puede llegar a mejorar las situaciones del presente. Para ello el personaje deberá poner de su parte y tratar de hacer frente a todos sus problemas. Sin embargo, para aquellos que tienen kentukis parece más complicado, ya que el final sí es totalmente desolador, los personajes

no se ven con la capacidad de encaminar su vida y arreglar todo lo que en el presente narrativo los atormenta y frustra (Arias, 2022, pp. 64-76).

Los personajes que en sus respectivas historias tienen un kentuki acaban devastados. Alina siente una traición absoluta por parte de su marido, al que cada vez más veía como un desconocido, pero nunca hubiera pensado que llegaría a los límites de vulnerar su privacidad para lucrarse de ello en su exposición, la confianza se quiebra y ella ni siquiera sabe cómo reaccionar ante tal situación:

Estaba tan rígida que sentía su cuerpo crujir, y por primera vez se preguntó, con un miedo que casi podría quebrarla, si estaba de pie sobre un mundo del que realmente se pudiera escapar (Schweblin, 2018, p. 221).

Alina, algo que nunca había hecho, se cuestiona si va a poder continuar después de verse expuesta en su peor versión (en las imágenes que Sven expone se ve a su mujer agrediendo al kentuki, insultándolo, mostrándole los pechos...), no solo delante del chico que controlaba el kentuki, sino delante de todas las personas que estaban allí presentes, felicitando a su marido, mientras él sonreía, sintiéndose orgulloso de todo el trabajo que había hecho (Arias, 2022, p.68). Si antes Alina ya vivía con la presión de no poder llegar al nivel de su marido, dando lugar al sentimiento de inferioridad, esto se incrementa todavía más cuando es juzgada por todos los ojos que están presentes en la exposición de Sven.

El final de la historia de Enzo, que acaba con la desconexión del kentuki, también es devastador, ya que el personaje se ve totalmente sobrepasado por la situación, no sabe cómo seguir después de darse cuenta de que ha estado obsesionado con un peluche detrás del cual había una persona desconocida; ha puesto en peligro a su hijo y no sabe si ese peligro seguirá en el futuro próximo, por tanto, su vida se anula (2022, p.70), no ha sido un buen marido y no ha sido un buen padre, a pesar de todo lo que quería a su hijo no ha podido protegerlo y se ve con la incapacidad de protegerlo después de todo lo ocurrido:

Cortó con las dos manos y ya no pudo soltar el teléfono. Se quedó así, colgando del aparato que a su vez colgaba de la pared. Después miró la sala vacía y se obligó a respirar, pensando en la posibilidad de sentarse sin poder hacer realmente ningún movimiento, recordándose que nadie lo estaba mirando, y que el kentuki todavía estaba sobre el cargador, encerrado en el vivero (Schweblin, 2018, p.213).

El hecho de no saber cómo responder ante la situación y qué hacer lo anula como padre y como persona. Se siente y se sentirá culpable por no haber podido cumplir la función de padre, por no cumplir con los estándares que su mujer e, indirectamente, la sociedad le exigía.

En el caso de Emilia el sentimiento final es de vergüenza, tampoco se imaginaba que la interacción con Eva, la chica que tiene el kentuki manejado por la protagonista, acabaría de esa manera, en la que también su intimidad se ve vulnerada, algo que no esperaba en absoluto. Eva y el chico que tiene como novio con la ayuda del kentuki que Inés, la amiga de Emilia, le regaló a esta hacen un “complot” contra ella con la única finalidad de mofarse, anulando la confianza que la protagonista tenía en Eva. Le duele la traición porque, aunque Eva no fuera de su familia y de su entorno cercano ella la consideraba como tal. Se siente miserable por haberse dejado llevar por el mundo tecnológico, en el que no veía ningún tipo de peligro: “Se quedó inmóvil, agotada de tanto espanto y maltrato. El kentuki la miraba desde la otra punta del escritorio, parecía juzgarla con una reprobación que Emilia ya no estaba dispuesta a soportar” (Schweblin, 2018, p. 208). Lo primero en lo que reflexiona es en qué pensaría su hijo si se enterara de todo lo ocurrido, por tanto, en el personaje se ve la obsesión constante de querer agradar a su hijo, el cual no está cerca de ella, pero nunca trata de arreglar verdaderamente el problema, que es la incomunicación que tiene con él. Se refugia en la pareja joven del mundo virtual y también se obsesiona con ellos, por lo que al final se siente ridícula por haberse permitido llegar a tal punto (Arias, 2022, p.70).

El futuro de los personajes que son kentukis no está tan limitado, sí es posible una mejora, aunque van a necesitar un tiempo para superar el trauma causado y esto, en parte, condiciona su futuro, sobre todo a nivel psicológico (Arias, 2022, pp. 74-83).

Marvin se ve colapsado y enajenado al final de la historia, ya que toda la ilusión que tenía por “tocar” la nieve en ese mundo virtual y cumplir con la promesa de su madre se diluye al caer el kentuki desde el camión y hacerse pedazos. Esto no le impide continuar su vida, sino más bien enfrentarse a la realidad que lleva tanto tiempo evitando, necesita superar la muerte de su madre para seguir.

Grigor decide desconectarse y poner fin a la realidad que está observando desde uno de los kentukis, pues el daño no recae directamente sobre él, pero está “presente” en el horror que vive Andrea Farbe, la chica secuestrada al ser vendida por su propio padre.

La situación le sobrepasa y decide desconectar el dispositivo, desentendiéndose de esa historia y tratando de olvidarla: “Accedió a la configuración general y, sin molestarse siquiera en sacar antes al kentuki de la casa, cortó la desconexión” (Schweblin, 2018, p.201). Esto no hace que su futuro no sea posible, pero sí va a estar muy condicionado por lo vivido y por la decisión final de desconectarse, ya que el personaje se cuestionará su ética y pensará si hizo lo correcto o debería haber intentado hacer algo para seguir ayudando a Andrea Farbe (2022, p.85).

La misma incapacidad de reacción tienen los personajes de las historias que duran un capítulo. Algunos de ellos, como el personaje que controlaba el kentuki que estaba en un concierto, cuando acaba la vida virtual debido a diferentes razones, consideran que su vida real tampoco va a mejorar ni a hacerlos felices en un futuro.

No sabemos cómo siguen estas historias, por ello se consideran finales inconclusos, como ya se ha comentado, porque a pesar de que sí acabe la interacción con la “red kentuki” no sabemos cómo van a encauzar sus vidas después de esta y de los problemas familiares en los que están inmersos, ya que entregan sus posibilidades de vivir en la realidad a una realidad virtual que finalmente tampoco funciona (Arias, 2022).

6.1. Frontera entre realidad y ficción: la distopía presente

A pesar de que en la novela la idealización de la tecnología acabe como una especie de distopía, lo que pretende hacernos ver la autora es que este mundo tecnológico ya está totalmente inmerso en la vida diaria de muchas de las personas del siglo XXI y que forma parte de las relaciones sociales, incluso llegando a sustituirlas por una comunicación mediada por diferentes dispositivos a través de los que manejamos múltiples mecanismos tecnológicos, así como redes sociales con las que se mantienen contactos con personas totalmente desconocidas sin ningún tipo de temor o preocupación, al igual que pasa en la novela, solo que llevado al extremo (o a lo que consideramos extremo). Se ha dado esto con tanta naturalidad que no nos resulta extraño lo que, como dice Bentancour (2019), antes solo se veía en novelas o películas de ficción.

La autora va insertando el horror desde el comienzo, pero lo hace con naturalidad y con elementos que no se salen de nuestra “normalidad” por ello no nos damos cuenta y el final nos sorprende, ya que no hay un desconcierto de golpe, sino que todo es gradual

y en un ámbito totalmente familiar y cotidiano. Aun así, se sigue viendo distópico porque nunca se piensa que se pueda llegar a ese límite.

Es cierto que la autora lleva el mundo tecnológico un paso más allá, pero no es inconcebible que pueda llegar a darse en la vida real todo lo que se cuenta en la novela, por tanto, más que una distopía en la que se ve una sociedad imaginaria o que no deseamos es una novela que nos habla sobre la realidad misma “a través de una alegoría que reúne elementos absolutamente incorporados a nuestra existencia” (Arias, 2022, p. 86) y que trastoca nuestra manera de pensar y de actuar ante determinadas situaciones, ya que en muchas ocasiones también se tiende a aislarse de los problemas con la tecnología que está a la disposición de cualquiera y a centrarse en la vida de otras personas a través de redes sociales, concibiéndose esta como un mero espectáculo con el que distraerse cuando la propia vida va mal (2022, pp. 83-88).

Schweblin refleja la realidad presente, la que cada vez está más permeada por la tecnología. No pretende mostrar un desconcierto atroz en el lector, por ello habla de la irrupción de la tecnología en la intimidad y en la cotidianidad. Esto lo refleja de manera explícita con una de las reflexiones de los personajes de la novela, Alina, que se pregunta por qué nadie hace nada extraordinario con los nuevos dispositivos, como cometer un crimen o conseguir dinero de manera ilegal: “¿Por qué las historias eran tan pequeñas, tan minuciosamente íntimas, mezquinas y previsibles? Tan desesperadamente humanas” (2018, pp. 189-190). Precisamente esto es lo que pretende la autora, que no haya nada tan destacable que sorprenda al lector desde el principio, sino que sean historias humanas y, por tanto, reales, desvaneciendo la posibilidad de considerarse una mera distopía.

7. Conexiones con el relato audiovisual

En nuestras vidas cada vez están más presentes los avances tecnológicos y entre ellos los diferentes dispositivos con los que manejamos aplicaciones o redes sociales. Esto se recoge en la literatura actual, ya que en ella se reflejan los distintos cambios que van ocurriendo en nuestra rutina y cotidianidad. Además, esta no es impermeable a las influencias de otros códigos artísticos que también documentan las transformaciones y avances que experimenta nuestra sociedad. En muchos casos, se aprecia que la narración filmica y la literaria se influyen mutuamente, como en esta ocasión.

Black Mirror es una serie que se estrenó en 2011 cuando el mundo tecnológico comenzó a crecer y tener un mayor auge. Charlie Brooker, director de esta serie, quiso centrarse, mediante una distopía no tan lejana e irreal, en cómo los seres humanos utilizan la tecnología y cómo la forma que tienen de utilizarla los lleva a ser esclavos de esta y a una alienación total, convirtiendo su vida en un mero espectáculo. Esto último se ve sobre todo en los capítulos “The Entire History of You” (1x03) y “White Bear” (2x02) (Hernández-Santaolalla & Hermida, 2016).

La relación de esta serie con *Kentukis* es muy directa, pues tienen bastantes semejanzas, en las que destaca el mundo de la vigilancia, en el que se quiebra la libertad. Además, el tema principal tanto de la novela como el de la serie es la mediación de las diferentes relaciones sociales a través de la tecnología; ambas, la novela y la serie, se centran en los problemas humanos, aunque en un principio pueda dar apariencia de que la protagonista es la tecnología (Bentancour, 2019).

En los dos capítulos que se han destacado anteriormente se refleja la facilidad con la que todo el mundo permite ser vigilado y vigilar a otros, además de estar muy presente el control. En “The Entire History of You” las personas tienen un dispositivo bajo la piel mediante el que graban y registran todo, y en “White Bear” la población se encuentra enajenada debido a una señal que se proyecta en todas las pantallas de los diferentes dispositivos (Hernández-Santaolalla & Hermida, 2016). Se pueden ver grandes semejanzas con la novela de Schweblin: primeramente, la vigilancia está presente en ambas, pues en la serie las personas poseen la opción de poder grabar todo aquello que le interese y en la novela los kentukis pueden hacer lo mismo, ya que tienen total libertad para ver y poder grabar todo lo que pasa en la casa de sus “amos”. En segundo lugar, se ve el poder de alienación tanto en una como en otra, ya que en la novela los personajes están totalmente obnubilados con las vidas ajenas de unos completos desconocidos, delante de una pantalla, en el caso de aquellos que “son” kentukis, pero es que aquellos que tienen kentukis acaban igual, ya que centran tanta atención al peluche que no se centran en su vida real. Lo mismo ocurre en la serie, en la que los diferentes personajes acaban siendo “esclavos” y autómatas de la tecnología.

En ambas no se ofrece la posibilidad de reflexión y autocrítica por parte de los personajes, todos funcionan de un modo automatizado, dedicándose a vivir como robots sin capacidad de pensar y de parar ante ese mundo que los está consumiendo.

A pesar de la gran cantidad de semejanzas entre ambas, hay una diferencia crucial a la hora de abordar este tema, tan presente en la sociedad actual. En *Black Mirror* el director muestra con gran brusquedad y crudeza el avance del mundo tecnológico y las consecuencias que puede llegar a tener en nuestras vidas. Esto choca al público y hace que lo que ocurre en los diferentes episodios de la serie se vea como algo distópico, difícil de que pueda llegar a suceder porque no es concebido como “normal” o posible. La manera de narrar de Schweblin es diferente, ya que introduce la tecnología como parte de la vida cotidiana de los personajes, algo que ya ocurre en la realidad con las diferentes redes sociales y los dispositivos nuevos que salen a la venta diariamente (Bentancour, 2019).

Las consecuencias de la tecnología en los personajes de la novela de Schweblin se da de forma gradual y hace que el lector se sienta mucho más identificado con las diferentes historias, pues, aunque siga considerando complicado que puedan darse situaciones iguales o parecidas a las de la novela, son mucho más verosímiles y cercanas; hay una mayor empatía con los personajes.

8. Conclusiones

El análisis de la obra *Kentukis* ha permitido mostrar a lo largo del recorrido del trabajo presente la maestría con la que la autora Samanta Schweblin narra una serie de historias perfectamente ensambladas. Su lenguaje cotidiano y el conseguir que el lector sienta, al leer la novela, que está en una especie de interconexión digital en la que hay diferentes personas interconectadas mediante el actante kentuki es algo realmente destacable, ya que no solo es importante lo que dice, sino la manera de transmitirlo.

La autora, mediante su manera de narrar, envuelve al lector en una serie de historias protagonizadas por personajes hundidos por la desolación, inseguridad y falta de control en su cotidianidad y en sus relaciones familiares, algo que se incrementa con la era digital, aquí representada por el kentuki, llevando a los protagonistas a un descontrol absoluto.

El horror enmascarado de familiaridad es uno de los aspectos más destacables de la narrativa de Schweblin, pues consigue confundir al lector, que espera algo insólito, algo que choque de manera directa y apabullante. Ella pretende sorprender y perturbar al lector con las situaciones más simples y predecibles, haciéndole reflexionar sobre la sociedad

actual, en la que hay una total automatización y alienación, que se incrementa con la incorporación de los medios tecnológicos, ya que no sabemos cómo actuar ante estos porque avanzan con tanta rapidez que, como dice Bentancour en su estudio *Kentukis, de Samanta Schweblin: expandiendo las lecciones de Black Mirror* (2018), no nos da tiempo a pensarlos como una parte más de nuestra realidad y de nuestra vida diaria, simplemente interactuamos mediante ellos, sin pensar en lo que hacemos y hasta qué límites podemos llegar. Esto hace que cuando se ven ciertas obras, series... que tienen un final destructivo se conciba como algo utópico. Esto es algo de lo que reflexiona la propia autora en la entrevista realizada para *Página 2* (2018):

Hay algo en la literatura que me llama mucho la atención con este tema; y es que vivimos en un mundo hiperconectado — desde la soledad, pero hiperconectados — y vivimos eso de una manera muy naturalizada. (...) Pero después, cuando esa tecnología la llevamos al papel, a la literatura, la catalogamos como ciencia ficción, o literatura futurista... o de anticipación. Y me resulta muy fascinante este “ruido” que hay: es como si la tecnología la pudiéramos asimilar muy fácilmente, pero todavía no tuviéramos el tiempo para pensarla (Bentancour, 2019)⁴.

Mediante el desarrollo de la novela se plantea una serie de cuestiones que están presentes en la actualidad, que se encuentra mediatizada y condicionada por la tecnología y la comunicación a través de esta última. Schweblin mediante esta novela pretende buscar la identificación de los lectores con los personajes, al darle un valor universal, debido a la variedad que hay entre las historias, que se dan en diferentes partes del mundo y mediante las distintas situaciones en las que están inmersos los protagonistas.

La autora pretende despertar de la anestesia a una sociedad alienada, que no se enfrenta a los problemas propios porque no hay capacidad de asimilación y de reflexión e invita al cuestionamiento y uso de los nuevos dispositivos. Solo asimilando y pensando la tecnología, podemos saber cómo actuar ante los diferentes conflictos sociales y familiares mediados por ella.

⁴ La transcripción de la parte de la entrevista que he utilizado para el trabajo ha sido cogida del estudio *Kentukis, de Samanta Schweblin: expandiendo las lecciones de Black Mirror. Visión Prospectiva*, de Bentancour.

9. Bibliografía

- Arauz, M. (2022). “Escritoras Latinoamericanas: miradas críticas desde el siglo XXI”. *Humanitas. Revista de Teoría, Crítica y Estudios Literarios*, 1(2), pp. 63-69.
- Areco, M. (2020). “Violencia, subjetividad y tecnofobia en Kentukis de Samanta Schweblin”. *Orillas: revista d'ispanística*, (9), pp. 235-242.
- Arias, A. (2022). *Vulneración de la intimidad, mediación tecnológica y “horror doloroso” en Kentukis de Samanta Schweblin* [Trabajo de grado para optar al título de Magíster en Literatura, Universidad de los Andes].
- Botting, F. (1998): “«Horror»”, en Marie Mulvey-Roberts (ed.). *The Handbook of Gothic Literature*, London, Macmillan Press, pp. 123-131
- Bentancour, E. (8 de agosto de 2019). *Kentukis, de Samanta Schweblin: expandiendo las lecciones de Black Mirror. Visión Prospectiva*. <https://ebentancour.com/kentukis-de-samanta-schweblin-expandiendo-las-lecciones-de-black-mirror/>
- Brina, M., & Yosovitch, T. (2019). “El kentuki es el mensaje: La ficción en red de Samanta Schweblin”. *Luthor*, 10(42), pp. 14-39.
- Canal Garret Edwards. (15 octubre de 2022). *SAMANTA SCHWEBLIN y QUÉ tiene que tener un CUENTO para ATRAPARLA - LA INQUIETUD* [Archivo de Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=5RGaQGmN6Jc>
- Canal Casa de América. (15 febrero de 2023). *Encuentro con la escritora Samanta Schweblin* [Archivo de Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=yzPHWzBDD9Q>
- González, F. D. (2017). “El horror en la literatura”. *Actio nova: Revista de teoría de la literatura y literatura comparada*, pp. 27-50.
- Hernández-Santaolalla, V., & Hermida, A. (2016). “Más allá de la distopía tecnológica: videovigilancia y activismo en Black Mirror y Mr. Robot”. *TV Series. Ficciones de nuestro tiempo*, 6(2), pp. 53-65.
- Montilla, B., & Uzcátegui, B. (2021). “Distopía y utopía: ¿opuestos o convergentes? Reflexiones críticas”. *Social Innova Sciences*, 2(2), pp. 51-64.

- Múñoz, J. R. (2022). “Entre el realismo y lo fantástico: Una aproximación a la narrativa de Selva Almada, María Gainza, Samanta Schweblin y Mariana Enríquez”. *Parte II. Artífara: Revista de lenguas y literaturas ibéricas y latinoamericanas*, (22), pp. 27-86.
- RTVE. (20 de noviembre de 2018). *Samanta Schweblin* [Archivo de Vídeo]. RTVE.es.
<https://www.rtve.es/play/videos/pagina-dos/pagina-2-samanta-schweblin/4849744/>
- Scherer, F. (2018) “Samanta Schweblin: la pluma inquietante de la autora argentina más premiada.” *La Nación*. www.lanacion.com.ar/lifestyle/samanta-schweblin-plumainquietante-nid2178182
- Scherer, F. (2021). “El nuevo boom latinoamericano: las escritoras marcan el rumbo”. *La Nación*, 12.
- Schweblin, S. (2018). *Kentukis*. Buenos Aires: PRH Grupo Editorial.
- Simonsen, A. (2014). “En el límite entre lo real e irreal: Lo extraño y lo que no se dice en tres cuentos de Samanta Schweblin”. *Lunds Universitet*.
- Tamayo, J. (2018). “¿Ha muerto la utopía? ¿Triunfan las distopías?”. *Phainomenon*, 17(2), pp. 151-164.