

Juan Esteban Rojas S

Estudiante Quinto Semestre Programa de Lengua Castellana y Literatura

Kentukis, Samanta Schweblin, Random House, Argentina,
2018, 221 pp.

Nos adentramos a una serie de sucesos y de protagonistas que Samanta Schweblin presenta en *Kentukis* a través de relatos distintos entre sí, aunque concatenados debido a que cuentan una misma y aleatoria experiencia tecnológica, invasiva, tal vez o no favorable, intrigante desde el título. Al comienzo se está ante tres chicas de South Bend: Robin, Katia y Amy, reunidas mostrando sus senos frente a un peluche que tenía dentro de sí una cámara encendida y es movido por alguien más; cada una realizaba un papel o juego frente a él, de modo que en estos primeros renglones se va denotando la visión voyerista de quienes controlan los muñecos. Por este andamiaje de percepciones, ellas confirman, a través de un juego de letras con el muñeco, que este no las delataría a ellas desnudas a cambio de un pago. Amy y Katia terminaron retirándose, enfadadas, sin embargo, Robin no tenía otra escapatoria que agotar la batería del peluche sentándose sobre él hasta que la conexión terminara. Así las cosas, se revela que la incomunicación y el lenguaje de los kentukis son temas importantes del relato, pero esto tan solo empieza.

En otro lado del mundo se desenvuelve la historia de Emilia, una mujer adulta a quien su hijo, instalado en Hong Kong, le regala una conexión para controle un muñeco que contenía una cámara por medio de la cual ella observaba a una chica llamada Eva de Erfurt. Emilia vivía en Perú, Eva en Alemania. Emilia, a través del conejito que representaba, llegó a querer a Eva como a una hija, incluso muchas veces pensó que había sido una mala madre para su hijo, lo que constituye un ejemplo claro sobre los problemas afines a la vida doméstica. Emilia se comunicaba muy poco con él antes de comprar el kentuki, pero ahora interactuaban por un motivo que antes no lo había. Por otro lado, una amiga de Emilia le regaló

un peluche que resultó ser un invasor de su privacidad, ella lo sintió así, y quien fuera que controlaba a este peluche, se comunicó con Eva, enviándole sin consentimiento fotos de Emilia en ropa interior, por lo cual terminó decepcionada, aterrorizada, desconectándose y agotando la batería del muñeco hasta su apagón total.

La siguiente historia, narrada desde Vista Hermosa, se refiere a lo sucedido a Alina y a su pareja, Sven, danés y artista en xilografía. Alina tenía una vida rutinaria, el ejercicio y la lectura eran sus hobbies, aunque era particularmente celosa con Sven. Alina invirtió en un kentuki, en medio de esto se puede creer que el peluche es una mascota que sigue las órdenes del amo, pero no es así. Una tarde su kentuki le tocó uno de sus pechos, por lo que ella maltrata al muñeco y termina por desconfiar totalmente de quien lo maneja, pensando que es un anciano mórbido que se inmiscuye en su privacidad. Se nota, pues, que los dispositivos permiten crear un vínculo de confianza, aunque es un lazo engañoso.

Continuando con la historia, en Honningsvag, norte de Europa, aparece un kentuki dragón, controlado por un niño desde Antigua-Guatemala. Marvin era astuto, evadía los castigos de su padre, simulaba que hacía los deberes mientras exploraba la conexión de su kentuki. Estos artefactos funcionan como medio de escapatoria de la realidad, pues la virtualidad puede dar más placer. El kentuki le permite explorar a Marvin desde Guatemala otros ámbitos (por ejemplo, la nieve), pero ese tipo de digresiones no son constantes, porque Marvin debe reaccionar a esa artificialidad cuando su padre, en Guatemala, le llama para que revisen de nuevo sus calificaciones. En este caso, adoptar otra identidad trasluce el encuentro de una experiencia maravillosa que Marvin no vivía en su hogar.

Por su parte en Umbertide, Italia, un padre de familia llamado Enzo, ya separado de su esposa, adquiere un kentuki para su hijo Luca, con la intención de que él pueda afrontar la separación. Lo que nadie esperó fue que el muñeco resultó ser un foráneo que quería aprovecharse de Luca. Su madre llegó a descubrir tan aberrante situación, sin que Enzo lo hubiera sospechado. Aquí se visibilizan los

problemas de pareja y las repercusiones que la nueva tecnología tiene en las relaciones familiares.

Por último, Zagreb, un joven que vivía con su papá cuenta con un plan para salir de la falta de dinero, por lo cual empieza a administrar conexiones de kentukis para venderlas. El negocio era rentable pues las personas compraban el lugar y el dueño con el que querían interactuar a través del kentuki elegido. De igual manera sucede en la época contemporánea pues cualquier dispositivo es personalizado y adaptado al gusto de su dueño. Sin embargo, todo terminó en el acabose del negocio, porque, en definitiva, la tecnología es un medio de comunicación ambiguo, nunca se sabe con qué nos encontraremos, qué creer a través de ella.

Kentukis ha demostrado ser una compilación de eventos afortunados y desventurados, que son muy relativos, dependiendo de las perspectivas de cada personaje puesto que mientras un individuo es favorecido, otro puede verse decepcionado por los resultados. Todos los personajes involucrados con el manejo de estos dispositivos y el permiso exagerado que se les da de entrometerse en las vidas, terminan con la desconexión del muñeco, pues resultan ser un tipo de invasores o roedores, en un principio eran deseables pero que representa una amenaza a la privacidad.

Schweblin elige situaciones cotidianas que derivan de contextos complejos; por ejemplo, la idea del nombre *kentuki* es intertexto del nombre de un caballo famoso, pasando por el nombre de una ciudad de Australia hasta llegar a una comida tradicional japonesa; por consiguiente, ella adopta la palabra pues le es útil para relacionar el accionar de los dispositivos y de la obra misma. En conclusión, Schweblin ha buscado componer algo extraño con un contenido interesante y popular; al hablar de algo llamativo y asequible para cualquiera —un producto norteamericano y a la vez chino, tecnológico y actual—, la escritora argentina muestra la posibilidad de narrar hechos que ocurren en varias ciudades, por lo que se podría decir que Schweblin está de acuerdo con un sistema caótico de narrar.