

KEN JENNINGS

100 LUGARES QUE VER DESPUÉS DE MORIR

Una guía de viaje
para el más allá



geoPlaneta



KEN JENNINGS



100 LUGARES QUE VER DESPUÉS DE MORIR



Una guía de viaje
para el más allá

geoPlaneta 

100 LUGARES QUE VER DESPUÉS DE MORIR

Una guía de viaje para el más allá

1ª edición: abril del 2024

geoPlaneta

Av. Diagonal 662-664. 08034 Barcelona

info@geoplaneta.es – www.geoplaneta.com

DE LA EDICIÓN ORIGINAL

Título original: *100 Places to See After You Die – A Travel Guide to the Afterlife*

© Ken Jennings, 2023

DE LA EDICIÓN ESPAÑOLA

© Editorial Planeta, S. A., 2024

© de la traducción: Verónica Puertollano, 2024

Diseño de cubierta e ilustraciones: © Júlia Gaspar

ISBN: 978-84-08-28391-1

Depósito legal: B. 19.619-2023

Impresión y encuadernación: Gómez Aparicio

Printed in Spain - Impreso en España

La lectura abre horizontes, iguala oportunidades y construye una sociedad mejor.

La propiedad intelectual es clave en la creación de contenidos culturales porque sostiene el ecosistema de quienes escriben y de nuestras librerías.

Al comprar este libro estarás contribuyendo a mantener dicho ecosistema vivo y en crecimiento.

En **Grupo Planeta** agradecemos que nos ayudes a apoyar así la autonomía creativa de autoras y autores para que puedan seguir desempeñando su labor.

Dirígete a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesitas fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra. Puedes contactar con CEDRO a través de la web www.conlicencia.com o por teléfono en el 91 702 19 70 / 93 272 04 47.



SUMARIO

Introducción 6

MITOLOGÍA 11

Adlivun y Qudlivun • Diyu • Duat • El camino fantasma •
El Hades • Hel • Kur • Miclán • El Otro Mundo • Rarohenga •
Valhalla • Xibalbá • Yomi

RELIGIÓN 54

Aduanas celestes • El Bardo • Los dieciocho infiernos •
El Gehena y Gan Edén • La Casa del Canto • Yahannam •
La Yanna • Lan Guinée • El limbo • El Naraka • Nirvana •
El paraíso terrenal • El mundo de los espíritus • El País del Verano
• Los tres reinos de gloria • Tzror Hajaim • Vaikunta •
La aldea de los antepasados • El Paraíso del Oeste

LIBROS 110

El País de Aslan • El puente • El cementerio • El Empíreo •
Las cinco lecciones • La semivida • El Intermedio • El Infierno •
El Reino • King's Cross • Humánima • Pandemónium • El Paraíso
• El distrito • El Purgatorio • El Mundo del Río • La tercera esfera
• La burbuja del tiempo • Las Tierras Imperecederas •
El Valle de la Sombra de la Vida

PELÍCULAS 174

El viaje alucinante • El cielo canino • La negación • El edificio •
Fort Morgan • Hotel Hades • Iowa • Ciudad del Juicio •
La Tierra de los Muertos • El arrepentimiento • Saturno •
La sábana • Escaleras al cielo • Las estrellas •
La tierra de los suicidas

TELEVISIÓN 212

El Mal Lugar • El mundo de las realidades paralelas • El Gran Más Allá • Heaven Inc. • Cielo contra Infierno • Lakeview, de Horizen • El cielo de Larry • El Porter de 1928 • Oceanside • El otro lado del mundo • El Para-Paraisito • Las parcas • El infierno robot • San Junípero • Sto-Vo-Kor y Gre'thor

MÚSICA Y TEATRO 262

The Afterlife • El bar «Heaven» • El horizonte de nubes • Hadeštown • La capa de Heaviside • Huis Clos • «Rock and Roll Heaven» • «Up There»

MISCELÁNEA 280

El banquete • La Djalía • El octavo inframundo • El Infierno de Hatlo • Paisajes del infierno • La Sala del Infierno • La Tierra de los No Vivos • Los Planos Exteriores

ÍNDICE 301

MITOLOGÍA



Atrapados en la nieve

Adlivun y Qudlivun

Los inuits

Incluso para los glaciales estándares del Ártico, los pueblos inuits de Alaska, Canadá y Groenlandia concibieron una visión del inframundo notablemente gélida. Tu destino más probable en este itinerario es una inquietante casa que parece directamente sacada de una película de terror moderna de ínfimo presupuesto, pero al menos solo tendrás que pasar un año allí.

Según los inuits, todos los seres vivos poseen un alma, que llaman *tarniq*. Tu *tarniq* es una versión diminuta de ti mismo que vive dentro de una burbuja en la ingle y flota a su aire en el momento de tu muerte. ¿Has cometido alguna fechoría o acto de violencia en tu vida? En ese caso, no hay buenas noticias. Te dirigirás a Adlivun, una tierra que se halla bajo el mar.

CONOCE A SUS GENTES

Según el mito inuit de la creación, Sedna era una giganta que le causó a su padre un interminable sufrimiento. Se negó a casarse y se escapó con un cazador que resultó ser el espíritu de un ave marina disfrazado. El padre de Sedna le sacó más tarde un ojo a su hija, la tiró por la borda durante una tormenta y le amputó los dedos de la mano cuando ella intentó agarrarse al borde de su kayak. Los huesos de sus dedos se hundieron en el mar y allí dieron origen a las primeras focas, morsas y ballenas. La propia Sedna los siguió después a las profundidades y se convirtió en diosa del mar y de todas sus criaturas.

Adlivun es un oscuro y siniestro inframundo de tormentas eternas. Cuando llegues, sigue el rastro de las prendas de ropa que veas en el hielo, dejadas allí por las víctimas ahogadas. Te conducirán a la puerta de la Mujer del Mar. Se la conoce por muchos nombres —Takannaaluk, Nerrivik, Ildiragijenget—, pero la mayoría la llama Sedna.

La morada de Sedna, la Casa del Viento, podría tener el aspecto de un simple iglú o el de una gran mansión de piedra y costillas de ballena. Ten cuidado al entrar, porque el perro de Sedna estará tendido en el umbral sur, royendo unos huesos de pinta sospechosa.

Una vez que estés dentro de la penumbrosa casa, oirás los terribles suspiros y gemidos de los muertos, amortiguados como si proviniesen de debajo del agua, así como los soplidos y los chapoteos de las criaturas marinas. En el otro extremo de la sala, estará Sedna, sentada sobre un lecho y de espaldas a una lámpara de piedra. Sedna conserva las almas de las criaturas marinas en el cuenco recoge gotas de la lámpara y les otorga una nueva vida con cuerpos nuevos. (La excepción son los tiburones, que guarda en su orinal. Por eso la carne de tiburón tiene ese sabor úrico, como a amoniaco, por si alguna vez te lo has preguntado.)

El rostro de Sedna, con su único ojo inexpresivo, está tapado por su cabello sucio y enmarañado. Está casi asfixiada por el fétido humo que sube, el de las nubes de pecados desde el tormento de los muertos. En cuanto te hayas hecho a la idea de esta espeluznante escena, notarás algo en el tobillo, frío y agrietado como el cuerno de un caribú. La helada mano de la muerte ha salido de debajo de una piel de oso y te ha atrapado con su firme garra. Es el padre de Sedna, a quien se trajo a vivir con ella en Adlivun. A él también le faltan un ojo y algunos dedos, debido a la venganza de Sedna, mucho tiempo atrás. Él está al otro lado de la sala, congelado y casi inmóvil bajo unas viejas y mugrientas pieles, y está esperando a meterte bajo sus mantas y a atormentarte durante un año mientras yaces a su lado, sufriendo por todos tus pecados.

Una vez cumplido tu tiempo con el perturbador padre con la piel de oso, puede que te reencarnes en una de las criaturas marinas de Sedna, pero la mayoría de los muertos son entregados a los *qimiujarmiuts*, «los habitantes de las tierras angostas» que viven en medio de un mar subterráneo. Allí podrás vivir y cazar abundantes piezas en la Tierra de los Muertos para siempre.

Hay un grupo de personas que se libran de los horrores de Adlivun. Si has llevado una vida virtuosa o has tenido una muerte violenta (también si te la has provocado tú, lo que podría explicar por qué, a lo largo de la historia, el suicidio no ha sido muy infrecuente en algunas culturas inuits), puedes seguir el rastro del arcoíris y ascender al amanecer en dirección a Qudlivun, la tierra del espíritu de la luna.

El espíritu de la luna había sido antes Igaluk, un muchacho ciego al que un somormujo atrajo mar adentro en un kayak y le otorgó un «segundo sentido de la vista». Cuando él y su hermana Malina ascendieron al cielo, se persiguieron el uno al otro, como el sol y la luna. La luna nocturna es Igaluk, que surca los cielos en su trineo tirado por perros sobre el hielo celeste y los bancos de nieve de las nubes. Es un poderoso cazador y bondadoso protector de su reino celestial abovedado, que rota alrededor de las montañas del norte.

Qudlivun es un inigualable paraíso al aire libre. Allí las «gentes diurnas» viven en una tierra donde nunca hay hielo o nieve, y pueden cazar todos los ciervos que quieran. Estarás contento, en un clima cálido eterno y jugando con una cabeza de morsa a modo de pelota. Tu destreza atlética también será muy valorada en la tierra, porque son esos seres inmortales que le dan patadas a una cabeza de morsa en el cielo los que en realidad producen las auroras boreales. ¿Quién lo hubiera pensado?

El Estado profundo

Diyu

China

Para los chinos, actualmente vivimos en el «mundo yang», pero eso es solo la mitad de la historia. Nuestros antepasados se han trasladado al «mundo yin», un reino de espíritus que pasan sus días igual que nosotros, con todos los placeres y quebraderos de cabeza cotidianos, incluidas las interminables capas de trámites burocráticos.

En la mezcla de confucianismo, taoísmo y budismo que conforma la religión china, el cielo es el Tian, el poder supremo que mantiene en funcionamiento el cosmos. Como destino de ultratumba, se encuentra detrás de la neblinosa cordillera de Kunlun, en el extremo oeste. Hay que escalar la Montaña del Viento Frío, que confiere la inmortalidad, y después otro pico el doble de alto: la Montaña del Jardín Colgante. Esta hazaña otorga el poder de controlar el clima. Después puedes vértelas con otra montaña que, de nuevo, es el doble de alta y lleva al cielo.

Las nueve puertas del cielo son una de las atracciones turísticas que no hay que perderse. Cada una se compone de dos grandes pilares, en cada uno de los cuales descansa un fénix, a veces flanqueado por animales auspiciosos, como dragones o tigres. La música de las campanas siempre flota en el aire y los dioses habitan en su interior, al igual que el sol y la luna. (Busca una enorme morera. Ahí es donde reposan nueve de los diez orbes solares mientras el que está de turno surca el cielo.) El maestro de las nubes te guiará por los Muros Luminosos al Palacio del Misterio, donde reina la Deidad en las Alturas, como lo hace abajo, en la tierra, el emperador.

Sin embargo, la mayoría de las almas no están preparadas para el Tian en su actual vuelta en la rueda de la reencarnación. Es mucho más probable que te dirijas al inframundo de Diyu: la

Ciudad Oscura, las Fuentes Amarillas. Se trata de un purgatorio de diez tribunales, cada uno de los cuales es jurisdicción de un juez-rey legendario. Verás que cada nivel de este infierno se parece más al juzgado de un condado o a una Dirección General de Tráfico que a un infierno dantesco: cada señor gobierna no desde un trono, sino desde un escritorio repleto de pergaminos y papeleo, rodeado por un complejo aparato de oficinistas y burócratas con cargos como «ministro de Túmulo» o «guardián de puertas» o «magistrado adjunto del Inframundo» (¿adjunto al magistrado del Inframundo?). Estos mitos sobre el más allá tienen su origen en la dinastía Qin, en los tiempos en que China estaba creando su inmenso servicio civil. En aquel entonces se solía enterrar a los muertos con documentos a la atención de los funcionarios del registro del más allá, en los que se certificaban sus posesiones, su situación jurídica, sus exenciones fiscales y demás. ¡Asegúrate de tener el papeleo al día antes de que llegue la fecha de partida!

Los diez tribunales de Diyu forman un gran anillo en la parte inferior del mundo. A medida que avanzas hacia la izquierda desde el sur y vas cumpliendo todos sus trámites, cada honorable rey y sus cortesanos revisarán minuciosamente todos los documentos de tu vida y tomarán nota de tus malas obras e incluso de tus malos pensamientos. En el primer tribunal, échale un vistazo al Espejo del Karma para disponer de un completo resumen de las virtudes confucianas que tienes o te faltan. Después, en los siguientes tribunales, unos sádicos burócratas, como son Cara de Caballo y Cabeza de Buey, te administrarán castigos por turnos para expiar todos tus pecados. Cada tribunal está dividido en dieciséis salas y en cada una se administran castigos para ocho pecados distintos, por lo que las infracciones tratadas aquí son de una deliciosa concreción: gente que se quejaba del tiempo, gente que tiraba trozos de cerámica rota por encima de la valla (¡los guarros incívicos de la dinastía Han!), gente que no devolvía los libros prestados.

La lista puede ser exhaustiva, pero las sanciones son inhumanas. Podrían serrarte por la mitad, ahogarte en un charco de

sangre, machacarte hasta convertirte en gelatina de carne en un mortero gigante o freírte en aceite. A los libidinosos se los coloca junto a un pilar de latón calentado al máximo, que ellos estrecharán repetidamente entre sus brazos al confundirlo con su amada. A los pirómanos se los alimenta a través de una máquina para descascarillar arroz y a los infanticidas les meten y sacan serpientes de hierro por los ojos, las orejas y la boca.

Sin embargo, la tortura más diabólica de todas es una simple torre llamada Terraza para Ver la Aldea Propia. Sube y echa un vistazo a tu ciudad natal. ¡Sorpresa! ¡Te han olvidado por completo! Nadie reza por ti, se han ignorado tus últimas voluntades, tu pareja se ha vuelto a casar y tus herederos están dilapidando las posesiones que tanto te costó ganar.

Tras unos años de purgatorio, la Rueda del Destino del décimo tribunal te llevará a la reencarnación en uno de seis reinos. Pero, si antes quieres pasar unas décadas de relax aquí, en el mundo yin, no pasa nada. Ahora eres uno de los antepasados venerados y tienes la libertad de lucirte a través de las oraciones y las ofrendas de los vivos. Si queman unos circulitos amarillos de cartón, por ejemplo, recibirás la misma cantidad de monedas de oro en la otra vida. Si queman muñecas de papel para ti, te ponen sirvientes. Lo mismo ocurre con los recortes de revistas de casas lujosas o televisores de pantalla plana.

CUÁNDO IR

Durante la luna llena del séptimo mes de cada año se celebra el Festival de los Fantasmas, cuando las puertas de Diyu se abren y puedes vagar por el mundo de incógnito. Los vivos te pondrán incienso y fruta fresca, y dejarán libre la primera fila de las actuaciones públicas por si quieres disfrutar de alguna ópera china o algún número de cabaré. Dos semanas después, busca un rastro de farolillos con forma de loto y síguelos hasta llegar al inframundo.

Cuando te hayas cansado de la vida espectral y estés listo para la reencarnación, dirígete al puente de la abuela Meng y pídele a la anciana bruja que te sirva una taza de su famoso té del olvido. Después vadea el Wangchuan, el río del olvido, mientras los recuerdos de tu vida anterior se esfuman. La única manera de conservar algo de tu antiguo yo es tallar un mensaje dirigido a ti mismo en la Roca de las Tres Vidas, a medio camino al otro lado del río. Esta roca puede contener información sobre tu vida actual, la anterior y la siguiente. Si no la utilizas, tendrás que empezar completamente de cero en tu siguiente paso por el mundo yang.

«Que se prepare para mí un asiento
en la barca solar el día que el dios zarpe.»

El libro de los muertos

Duat

El Egipto antiguo

Gracias a los artefactos que nos dejaron de sus intrincados rituales, hoy sabemos más respecto a cómo morían los egipcios que respecto a cómo vivían. Hace cinco mil años, los embalsamadores se pasaban meses preparando cada cadáver para su viaje al otro mundo. Sus preparativos iban desde lo brutal (como introducir un gancho metálico en las fosas nasales del difunto para hacer papilla su cerebro y después drenarlo) a lo sublime (manicuras y rinoplastias *post mortem*). Todos los órganos, salvo el corazón, eran extraídos y colocados en vasijas ceremoniales.

La momificación era muy importante en Egipto, porque se creía que la muerte dividía el alma en cinco componentes, como Voltron. Estaban el *ka* (la fuerza vital), el *ba* (la personalidad), el *ib* (el corazón), el *ren* (el nombre) y el *sheut* (la sombra). La tumba representaba un nexo entre este mundo y el siguiente, y el *ka* y el *ba* se quedarían sin hogar si no hubiera allí un cuerpo al que regresar. Solo la persona que era buena y decente podía superar la prueba final de su corazón y conseguir que su *ka* y su *ba* volvieran a unirse en la forma de un espíritu inmortal llamado *akh*.

Duat, el inframundo, estaba lleno de trampas, que solo se podían sortear con los conjuros protectores recogidos en el famoso *Libro de los muertos* egipcio. Estas trampas no tenían nada que envidiarle al templo maldito de Indiana Jones: había un lago de fuego, cocodrilos, bichos, putrefacción, cámaras de tortura e incluso trampas cazabobos como cuchillas de decapitación y una red gigante tendida entre el cielo y la tierra. Los conjuros eran

como los trucos de los videojuegos: les indicaban a los muertos qué hacer cuando se enfrentaran a los peligros de Duat.

Para el viajero aventurero, los muros de hierro y los árboles turquesa de Duat suponen un más allá sin igual. Eso sí, no te olvides de estudiarte tu pergamino de conjuros mágicos.

CURIOSIDADES

De los 189 conjuros del *Libro de los muertos*, el último de todos es el que protege a los viajeros de un infortunio aparentemente improbable en el otro mundo: tener que comerse sus propias heces y beberse sus orines.

PUNTOS DE INTERÉS

LOS MISTERIOSOS PORTALES DE LA CASA DE OSIRIS: Un anillo de veintiuna puertas rodea a Osiris, el dios del inframundo, junto con una serie de túmulos y cavernas. Cada portal, túmulo o caverna está custodiado por un dios con cabeza de animal que se acucilla ante ti blandiendo unos enormes cuchillos. Solo se te permitirá pasar si sabes el nombre del dios y de su puerta. Intenta no preocuparte por el siniestro nombre que tienen la mayoría de los guardias, como El que Vive de las Serpientes, El que Danza en la Sangre o El que Descuartiza a los Muertos.

EL PABELLÓN DE LAS DOS VERDADES: Imprescindible. Madruga, porque te conviene llegar allí aseado, ungido en mirra, con ropa limpia y sandalias blancas. En Duat, el juicio final se celebra en esta alargada sala con columnas, donde Osiris y otros dioses egipcios descansan en su trono bajo un dosel. Asegúrate de haber estudiado las crípticas respuestas a sus preguntas. Por ejemplo, si preguntan: «¿Por dónde has pasado?», no lo dicen por sacar un tema de conversación. Has de tener preparada una respuesta muy concreta: «He pasado por el lugar que hay al norte de la espesura». La figura con cabeza de ibis que verás

es Thoth, el dios de la ciencia y de la magia. Observará con atención cómo Anubis, el juez de los muertos con cabeza de chacal, sopesa tu corazón con una pluma de avestruz, símbolo del orden y la moralidad (los egipcios creían que el corazón era el órgano de la consciencia y la memoria, mientras que el cerebro solo servía para segregar moco). Si la balanza se queda en perfecto equilibrio, cruzarás la puerta flanqueada por dos estatuas gigantes de Ma'at, la diosa del equilibrio, y Osiris te dará la bienvenida a la otra vida.

CONOCE A SUS GENTES

Los cuarenta y dos jueces que te evalúan en el Salón de las Dos Verdades representan los cuarenta y dos nomos, o territorios, del Egipto antiguo. De modo que no importa de qué parte de Egipto provengas: iverás una cara amiga de tu ciudad natal!

LA BARCA SOLAR DE RA: Todos los días, el dios Ra surca el cielo en su resplandeciente barca solar. En cambio, por la noche, cuando el sol se oculta bajo el horizonte, se adentra en el inframundo y pasa la noche librando una interminable batalla con la serpiente Apep. En cuanto habitante de Duat, ¡tendrás la oportunidad de subirte a bordo y ayudar a Ra en alguno de sus duelos nocturnos!

EXCURSIONES DE UN DÍA

SALIDA A LA LUZ DEL DÍA: Incluso después de la muerte, tu *ba*, o personalidad, puede abandonar el resto del alma y volver a vagar por la tierra. Diferentes conjuros te permitirán adoptar distintas apariencias: la de un halcón, la de una serpiente, la de una flor de loto o incluso la de un dios. Date un capricho y agénciate un sarcófago con forma de casa o palacio para que tu *ba* tenga algún lugar donde quedarse. Una «puerta falsa» ceremonial en tu ataúd permitirá a tu *ba* salir a estirar las piernas (a menos que en ese momento sea una serpiente).

DÓNDE ALOJARSE

AARU, EL CAMPO DE LOS JUNCOS: Si tu corazón obtiene el visto bueno de Anubis, irás a Aaru, al este, donde sale el sol. Aaru es un delta similar al del Nilo, cuyos canales fluyen junto a copiosos cultivos. La cebada crece aquí hasta los cinco codos de altura y abundan la caza y la pesca. El Campo de los Juncos dispone de todas las comodidades del hogar: buena comida, buenas cosechas y buen sexo. Quédate a vivir aquí con los dioses felizmente y en paz.

EL DEVORADOR DEL OESTE: Si, por otra parte, eres juzgado indigno de Aaru, tu alma será entregada a Ammit el Devorador, una temible criatura con cabeza de cocodrilo, cuerpo y garras de león y posaderas de hipopótamo. Ammit se alimenta de almas y aquellas a las que mata experimentan una segunda muerte (permanente). No se recomienda.

CÓMO DESPLAZARSE

Quienes recorran Duat deben asegurarse de conocer los nombres de los cuatro timones del cielo: está el Buen Poder, en el cielo del norte; el Errante, en el del oeste; el Resplandeciente, en el del este; y el Preeminente, en el del sur. Y para tomar un ferri no basta con comprar un billete, tendrás que saber cómo se llaman los remos («los dedos de Horus»), la viga del casco («la que preside los jardines»), el viento, la ribera y demás. Entonces sabrán que eres un mago poderoso y te llevarán adonde quieras.

COMER Y BEBER

LA MANADA CELESTIAL: Si te sabes los nombres de las siete vacas del toro celestial, te servirán raciones diarias de pan y cerveza.

EL SICOMORO: La diosa del cielo Nut habita en un sicomoro, que a menudo se representaba en las tumbas egipcias como fuente de alimento y bebida para el espíritu errante.

LA GARZA DE LA ABUNDANCIA: Este dios, encaramado a su pirámide, custodia los montones de grano que alimentan a los espíritus de Aaru.

SERVICIO DE HABITACIONES: Tal vez prefieras hacer como los faraones y disponer que te entierren con provisiones de comida momificada para toda la vida ultraterrena. El rey Tut, por ejemplo, se llevó empaquetadas cuarenta cajas de carne deshidratada que, según los arqueólogos, parecen comestibles todavía.

EQUIPAJE

Buenas noticias: puedes llevártelo contigo. Los egipcios vip eran enterrados con toda clase de majaderías, desde carros y retretes hasta mascotas momificadas. Unas figuritas llamadas *ushabti* pueden servirte de peones en Aaru si te apetece relajarte. De hecho, los egipcios más perezosos llevaban 365 en el equipaje para no tener que trabajar un solo día del año. Algunos reyes no se andaban con chiquitas respecto a los *ushabti*: ¡ordenaban matar a sus sirvientes y que fuesen enterrados con ellos! Y es que es muy difícil encontrar buen servicio hoy en día.