

KEN JENNINGS

100 LUGARES QUE VER DESPUÉS DE MORIR

Una guía de viaje
para el más allá





100 LUGARES QUE VER ANTES DE MORIR

UNA GUÍA DE VIAJE PARA EL MÁS ALLÁ

KEN JENNINGS

Una imprescindible guía a un inevitable destino para viajeros inmortales.

Este libro proporciona información turística privilegiada sobre 100 destinos de ultratumba, rastreando mitos, escrituras sagradas, películas y también cuadros, videojuegos, universos de superhéroes y parques temáticos.

Nunca es demasiado tarde para empezar a planificar futuros viajes. La eternidad es terriblemente larga como para ir a parar al lugar equivocado, y nunca se sabe cuándo se producirá tu partida. De modo que abre este libro para descubrir dónde está la *terra incognita*. ¡Son destinos que miles de millones de personas se mueren por visitar!

Tan divertido como instructivo, *100 lugares que ver después de morir* es perfecto para reírse y aprender unas cuantas curiosidades.

Su autor, Ken Jennings, es el concursante más famoso de *Jeopardy!*, concurso estrella de la televisión norteamericana, un gran escritor de libros divulgativos sobre temas de cultura general.

SUMARIO

Introducción

MITOLOGÍA

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

RELIGIÓN

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

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 Imprecederas • El Valle de la Sombra de la Vida

PELÍCULAS

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

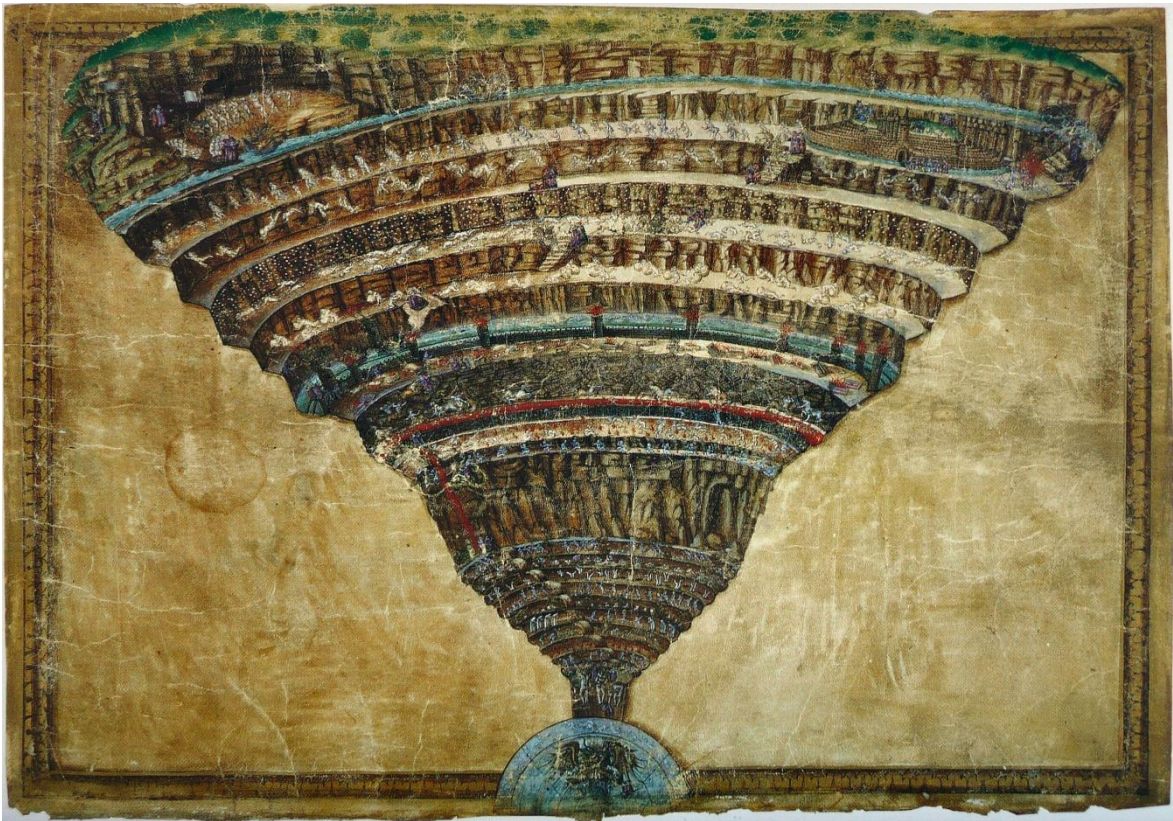
El Mal Lugar • El mundo de las realidades paralelas • El Gran Más Allá • Heaven Inc. • Cielo contra Infierno • Lakeview, de Horizen • El cielo de Larry • El Porter de 1928 • Oceanside • El otro lado del mundo • El Para-Paraisito • Las parcas • El infierno robot • San Junípero • Sto-Vo-Kor y Gre'thor

MÚSICA Y TEATRO

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

MISCELÁNEA

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



Cuando Shakespeare se refirió al más allá como «esa región no descubierta, de cuyos límites ningún viajero retorna nunca», se estaba haciendo eco de una tradición tan antigua como la historia de la humanidad. **La muerte, han dicho siempre nuestros relatos, no es una circunstancia. Es un lugar, un viaje.**

Para los antiguos se trataba de un tipo de viaje muy literal. La gente, desde los persas y los irlandeses hasta los polinesios, conjeturaba sobre qué cuevas o islas concretas de sus paisajes podrían ser una entrada al inframundo.

- **Los egipcios y los aztecas morían con itinerarios memorizados, con mapas y guías** que los ayudaran a orientarse en un recorrido desconcertante y peligroso por el mundo que los aguardaba.
- En la **Edad Media**, los videntes y los poetas escribían **detallados diarios de viaje sobre los cielos, los infiernos y los purgatorios.**
- **Dante** fue el más destacado creador de mundos de su época, el equivalente medieval de George Lucas o George R. R. Martin, y, durante siglos, los lectores han estudiado detenidamente sus meticulosas geografías del mismo modo que el público moderno podría pasear por lugares imaginarios como Hogwarts o Hyrule.

Por supuesto, es necesario un cierto tipo de fundamentalismo para leer las prolijas notas de viaje de Dante por una fosa de nueve niveles y esperar pasar allí la eternidad. **Vivimos en unos tiempos de insólito escepticismo religioso, pero el más allá sigue siendo un tema tan vivo como**



siempre, ahora con opciones en las que Dante nunca pensó, gracias al relativamente reciente descubrimiento en Occidente de la reencarnación, los planos astrales y los *realities* de cazafantasmas en televisión. Un estudio realizado en el 2016 sobre la práctica y la creencia religiosa reveló que, a pesar de que el número de estadounidenses que creen en Dios, rezan o asisten a oficios religiosos ha ido en drástico descenso desde la década de 1970, el de los que creen en el más allá ha crecido ligeramente en el mismo período. Incluso muchos racionalistas acérrimos, al parecer, son reacios a pensar en la muerte como un final definitivo. Todo ese tiempo, complejidad y experiencia... ¿para nada? Parece que eso sería un inmenso desperdicio.

Si pensamos en los viajes de ultratumba narrados a lo largo de los milenios, desde la Sumeria antigua hasta The Good Place, se repiten las mismas rutas y los mismos temas una y otra vez.

- Los **fantasmas** llevan al menos cinco siglos deambulando por sus antiguas casas, concentrándose intensamente en los objetos para moverlos y ni siquiera saben siempre que están muertos.
- Los «**psicopompos**», **guías inmortales**, siguen apareciendo tras la muerte para conducir al alma por el camino que la alejará de la vida mortal.
- **En los cielos**, ya sean miltonianos, hindúes o capranianos, sigue habiendo una **alta concentración de música, nubes y alas**.
- **El infierno** no ha cambiado mucho entre la China o la Mesoamérica antiguas y South Park: siguen siendo **los mismos castigos** con su misma reciprocidad irónica, las mismas largas e impactantes sesiones de tortura, e incluso los mismos asquerosos fluidos corporales.
- Los **tenebrosos inframundos yacen aún al otro lado de los ríos** (es probable que este elemento recurrente provenga de la simple geología. Los primeros humanos sabían que los pozos eran más profundos que las tumbas, por lo que las almas enterradas tendrían que atravesar una capa de agua en su descenso).

Sin embargo, **los destinos de ultratumba han cambiado a lo largo del tiempo** en aspectos menores y revelado de ese modo las preocupaciones de los vivos en cada momento.

- En la civilización primitiva, la vida era tan severamente dura que **el paraíso** se definía en general por las ausencias: era un lugar sin enfermedades, sin invierno o sin malas cosechas.
- **Más tarde**, cuando pudimos aspirar a una vida más lujosa, aparecieron **nuevas abundancias, festines y harenes y piedras preciosas**.
- **En el siglo xx** fueron en alza los **cielos benignos pero burocráticos**, que reflejaban la eficiencia de nuestra nueva era: montones de asépticas salas de espera y de ángeles quisquillosos con portapapeles.
- **Más recientemente**, hemos degradado el cielo un poco más **para adaptarlo a nuestras nuevas economías bajo demanda** (*Tan muertos como yo, Miracle Workers*) o a nuestras inquietudes por la tecnología (*Black Mirror, Upload*).

QUE ENCONTRAREMOS EN ESTE LIBRO

Este libro te proporciona **información turística privilegiada sobre cien destinos de ultratumba**, organizados alfabéticamente **en siete categorías**, con un capítulo para cada una de las vidas después de la muerte presentes en los mitos, las escrituras sagradas, las películas y demás. También **se incluyen posibilidades ultraterrenas de los cuadros, los videojuegos, las viñetas de los suplementos dominicales, los universos de los superhéroes y los parques temáticos**. Van desde las que tienen buena fama a las de peor reputación, desde lo muy conocido a lo menos frecuentado. Puedes recorrerlos como deseos, detenerte en los destinos conocidos de los que te gustaría saber más o añadir los nuevos e interesantes a tu lista de propósitos posvitales.

«Como señaló Hamlet, nadie retorna nunca de cualquiera de esos lugares, pero, a pesar de ello, he hecho todo lo posible por esbozar los puntos regionales más destacados y las atracciones más reseñables. Y, como todo buen escritor de literatura de viajes, intento aportar algo más esquivo también: la impresión general del lugar, del ambiente. A un pequeño grupo de vidas ultraterrenas destacadas se le dedican apartados más extensos, con información más detallada sobre restaurantes, alojamientos y excursiones de un día», explica Jennings.

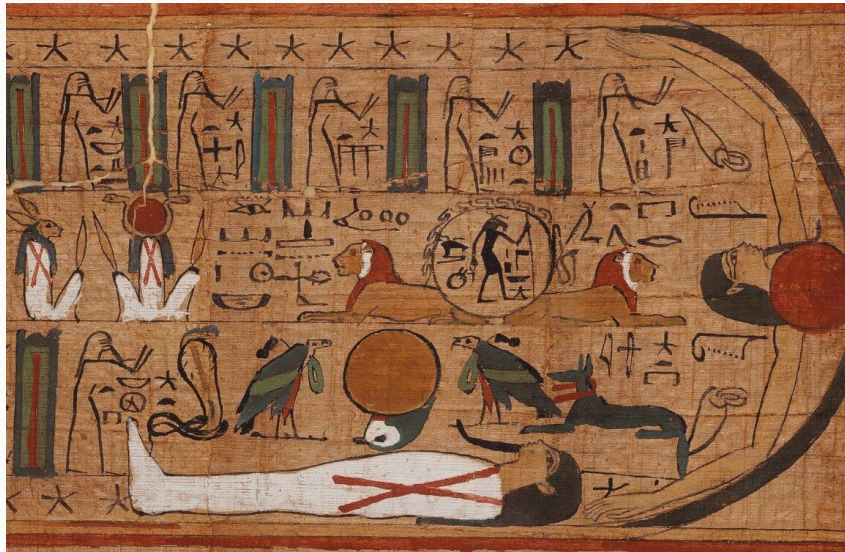
«No hay forma de saber con certeza adónde iremos cuando muramos, y, por supuesto, podría ocurrir que no fuésemos a ninguna parte. Pero este libro no es solo para los aventureros de sofá. **¿Por qué no empezar ya a confeccionar nuestra propia lista de viajes para después de la muerte?** Si el tenebroso Hel de los vikingos despierta el interés del gótico que hay en ti, tendrás que empezar por ofrendar sacrificios a los antiguos dioses nórdicos y evitar —ja toda costa!— una muerte gallarda en la batalla. Si el beatífico budismo de la Tierra Pura va más con tu estilo, empieza a corear mentalmente el nombre del buda Amitabha todos los días, porque sin él nunca entenderás el dharma.

Nunca es demasiado tarde para investigar tus opciones y empezar a planificar viajes. La eternidad es terriblemente larga como para ir a parar al lugar equivocado y nunca sabes cuándo se producirá tu partida. De modo que pasa la página y empieza a descubrir tú mismo la *terra incognita*. ¡Son viajes que miles de millones de personas se mueren por hacer!»





geoPlaneta



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.

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.



El limbo

El catolicismo romano

«El papa cierra el limbo», tituló *The New York Times* el 21 de abril del 2007. Según *Newsweek*, Su Santidad «dejó que desapareciera» el limbo; según *Time*, lo «proscribió». Las novedades sobre el más allá ocupan rara vez las portadas, pero el respaldo de Benedicto XVI a un estudio largamente esperado a cargo de un comité teológico del Vaticano se hizo viral y de pronto todo el mundo estaba hablando del limbo. Sin embargo, quienes leyeron la letra pequeña de esos artículos descubrieron que la «clausura» no era tan definitiva, después de todo, porque en realidad no había ningún limbo que clausurar. En cierto modo, todas las vidas ultraterrenas son hipotéticas, pero el limbo lo es aún más.

El concepto de limbo nació cuando los primeros padres de la Iglesia se toparon con un peliagudo problema teológico. Si se cree, como los católicos romanos, que todos los niños nacemos con el pecado original y que solo el sacramento del bautismo puede limpiarnos, entonces en algún momento habrá que afrontar que millones de niños pequeños mueren sin ser bautizados y, por tanto, no pueden salvarse.

Las Escrituras no dicen absolutamente nada sobre qué les ocurre, pero los creyentes suelen cuidarse de imaginarse bebés gritando en el lago ardiente del infierno. Los padres, sobre todo los que han perdido a un hijo, se expresan con especial contundencia en este asunto. Pero, si los niños pequeños no pueden entrar tampoco en el cielo, entonces ¿qué? De este espacio negativo surgió el limbo, un inframundo entre los dos destinos finales (*limbus*, en latín, significa «límite») al que van los inocentes no bautizados. El *limbus patrum* es «el limbo de los patriarcas», el proverbial «seno de Abraham» donde los profetas del Antiguo Testamento dormían antes de que la resurrección de Cristo les permitiera ir al cielo. Sin embargo, el *limbus infantium* perduró en el pensamiento católico como un lugar donde aquellos que morían antes del bautismo, sin tener ninguna culpa de ello, podían librarse de los sufrimientos de los condenados.



¿Cómo es la eternidad en este inframundo? El problema es que el concepto de limbo nunca tuvo una definición oficial en el dogma católico, por lo que cualquier descripción de la vida allí sería una mera conjetura. Al parecer, ningún visionario medieval ha relatado una visita al limbo, aparte de Dante, que, como veremos, lo describió como un agradable balneario encaramado al borde del Primer Círculo del infierno. Las lumbreras de la erudición cristiana incluso discrepaban sobre los fundamentos de la vida en el limbo. San Agustín escribió que, si uno era enviado al limbo después de la muerte, aún seguía experimentando un leve caso de *poena sensus*, los tormentos ardientes del infierno; san Abelardo pensaba que eso era un poco duro y decidió que en el limbo solo se podía sentir *poena damni*, la sensación de pérdida interior que provoca ser apartado de la visión beatífica de Dios. Santo Tomás de Aquino, ese formidable blandengue, escribió que en el limbo no había ninguno de esos dos dolores y que las almas vivían allí en perfecta alegría natural, puesto que ignoraban qué se estaban perdiendo en el cielo.

Pero todo eso es irrelevante: desde el 2007, el limbo es al parecer un improbable destino para ti, aunque seas un infante no bautizado. En su informe para la Iglesia, la Comisión Teológica Internacional no desestimó el limbo, pero opinaba que el hecho de que Dios permita a los infantes no bautizados entrar en el cielo es, en realidad, coherente con el dogma cristiano. De ser cierto, eso haría innecesario el limbo. Esto es una decepción para quienes quieren contar con el abanico más amplio posible de opciones de viaje *post mortem*, pero un consuelo para muchísimos padres católicos.

El Infierno

La divina comedia

La obra maestra de Dante Alighieri, la *Commedia*, narra su viaje por los tres reinos del más allá, pero la mayoría de los lectores se saltan las secuelas y se centran en su estridente y horripilante recorrido por el Infierno. En teoría, el Infierno debería albergar a cientos de millones de seres humanos no bautizados de todo el planeta, pero resulta que Dante se topa, sobre todo, con sus personajes literarios favoritos de la Antigüedad y sus adversarios políticos de la Florencia del siglo XIII, que ahora reciben sus diversos merecidos. Eso es lo bueno del Infierno: son nueve círculos inmensos, pero da toda la sensación de estar en un pueblo.

El Infierno de Dante es un agujero, tal cual: un abismo angosto en forma de embudo que se empina abruptamente en el fondo, donde se acerca al centro de la Tierra. Un sendero en espiral te llevará a través de las terrazas a lo largo de su borde, los legendarios nueve círculos del infierno. Cada reino alberga a un tipo distinto de pecadores, perfectamente organizados conforme a la ética aristotélica. Los primeros cinco círculos son castigos para los pecados de incontinencia, es decir, la falta de autocontrol. Los vestíbulos inferiores están reservados para los pecados más graves: la violencia y el fraude.

Cuando llegues al Infierno a través de sus emblemáticas puertas —¡no te pierdas la siniestra y famosa inscripción!—, serás presentado al rey Minos, al que le confesarás tus pecados. Fíjate bien cuando enrosque su cola de serpiente alrededor de tu cuerpo, porque el número de vueltas te dirá a cuál de los círculos del infierno te someterás.



geoPlaneta

La negación

El sexto sentido

En algunas películas los muertos van a Iowa. Pero Iowa no es el único estado con su propio más allá: también está el estado de la negación. Si temes que lo más difícil del mundo será llegar a la deprimente conclusión de que has muerto, ¿por qué no saltarse ese paso?

Las historias de fantasmas que creen que siguen vivos se remontan como mínimo a los cuentos populares chinos de Pu Songling en el siglo XVII. Escritores posteriores, como H. P. Lovecraft (en *El extraño*) y Ambrose Bierce (en *Un habitante de Carcosa*), aprovecharon esta idea por la misma razón que Pu Songling: se consigue un impactante giro de guion al final, cuando tu protagonista se da cuenta de que no ve apariciones, sino que él es la aparición. Y, en 1999, un joven y desconocido director llamado M. Night Shyamalan le dio un susto a la taquilla de casi setecientos millones de dólares con (¡*SPOILER!*) el mismo giro de guion en su película *El sexto sentido*.

Si eliges una vida de ultratumba al estilo de *El sexto sentido*, es probable que acabes rondando alrededor de las mismas personas y los mismos lugares que conociste en vida. No te prestarán mucha atención, claro está, puesto que ahora eres invisible, pero ya encontrarás el modo de explicártelo. Eso será fácil, porque los muertos solo ven lo que quieren ver. No verás a otros fantasmas, por ejemplo. Eso acabaría con la suspensión de la incredulidad. Puede que tu cuerpo aún lleve las marcas de la enfermedad o del incidente que te mató (quemaduras, el nudo corredizo, vómitos descontrolados), pero ni siquiera te darás cuenta.

Se vive tan bien en la ignorancia que la racionalización te saldrá sola. ¿Que la familia y los amigos ya no te hablan? Solo estás pasando una mala racha en tus relaciones (esto le da a la palabra *ghosting* un nuevo significado). ¿Están todas tus cosas en una caja en el sótano? Debes de haberlas puesto ahí por alguna razón. ¿No tienes las llaves de casa? Te las has olvidado. Simplemente vuelve a materializarte al otro lado de la puerta cerrada y haz como si no fuese raro.

Con esfuerzo, puedes sostener y mover objetos, pero no mientras alguien te mira directamente. Tu voz puede grabarse con un magnetófono, pero a un volumen tan bajo que es probable que nadie la oiga. Quizá la gente charle contigo si están adormilados, pero no lo recordarán. Un pequeño número de personas puede ver a los muertos y te sentirás atraído hacia ellas. (Intenta resistir la tentación de maltratar físicamente a estos seres sensibles, como hacen muchos fantasmas.) Pero en lo que respecta al contacto con el resto de los vivos, lo más que puedes hacer es conseguir que se pongan un jersey. La temperatura bajará bruscamente cuando estés cerca, hasta 9 o 10 °C, sobre todo si estás agitado.

Y tal vez estarás muy agitado. Las personas que acaban en este limbo del más allá tienen asuntos pendientes, pero no lo reconocen. Una vez que cumplas tu misión, probablemente ayudando a alguien, tendrás una notable sensación de liberación y estarás listo para partir hacia la luz. ¿Adónde te diriges? Quién sabe. Pero, al menos, dejarás de dar vueltas por el sótano con la cara larga.



La Tierra de los Muertos

Coco

Pixar lleva mucho tiempo haciendo películas de animación que están pensadas, no para inspirar asombro en los niños, sino para complacer a sus sentimentales padres. Los niños no quieren películas sobre juguetes sobrepasados, robots solitarios, peces payaso demasiado protectores con sus hijos, viudos afligidos, exsuperhéroes en la crisis de la mediana edad o la Ruta 66. ¡Los críos ven cualquier cosa! Todo eso es carnada para padres, nostalgia *boomer* sincera pero apenas velada. Y, en el 2017, Pixar dio el siguiente paso lógico: de los dibujos animados para niños sobre gente mayor a los dibujos animados para niños sobre gente muerta.

Coco empieza en un pequeño pueblo mexicano el Día de Muertos. Mientras los vivos recuerdan a sus ancestros, una serie de improbables travesuras llevan al joven Miguel a la Tierra de los Muertos, donde descubre que sus antepasados siguen viviendo y esperan ansiosos todo el año para visitar el mundo de los vivos en su día especial.

Esta Tierra de los Muertos es una metrópoli de color caramelo con casas apiladas que ascienden en espiral hasta unas alturas vertiginosas, conectadas por una red de columnatas, raíles de tranvía y góndolas. A la sombra de estas torres hay un laberinto de calles empedradas, donde podrás pasear por pintorescos arcos de estuco o relajarte en las cantinas de moda.

Tú y las demás almas sois esqueletos aquí, ¡pero de los de Pixar, no de los que dan miedo! En las cuencas tenéis ojos, podéis poneros pelucas y vuestro cráneo incluso imitará el abultamiento carnoso de las mejillas y la barbilla en vida. Controlas cada uno de tus huesos por separado, por lo que puedes volver a montarte si te caes a pedazos, o incluso mandar tu cabeza o un brazo a una misión sin el resto de tu cuerpo.



Las estrellas

Qué bello es vivir

En esta versión un tanto deprimente del cielo, emplazada en los cielos sobre Bedford Falls (Nueva York), puedes llevar muerto más de doscientos años y seguir siendo un ángel «AS2» sin alas, un ángel de segunda clase. Estás a merced de tus estirados superiores, por no hablar de los campanudos caprichos de los que siguen vivos abajo, en la tierra.

En el clásico navideño *Qué bello es vivir* (1946), de Frank Capra, un hombre llamado George Bailey sufre un revés en su negocio tras una vida de arduo trabajo aparentemente absurdo, decepción y sacrificio, y decide tirarse por un puente. Ocurre que su despistado socio, el tío Billy, ha extraviado ocho mil dólares de los fondos de la empresa. Hay que admirar una película navideña que empieza con el festivo espectáculo de un fracasado en bancarrota y borracho que sopesa suicidarse en Nochebuena.

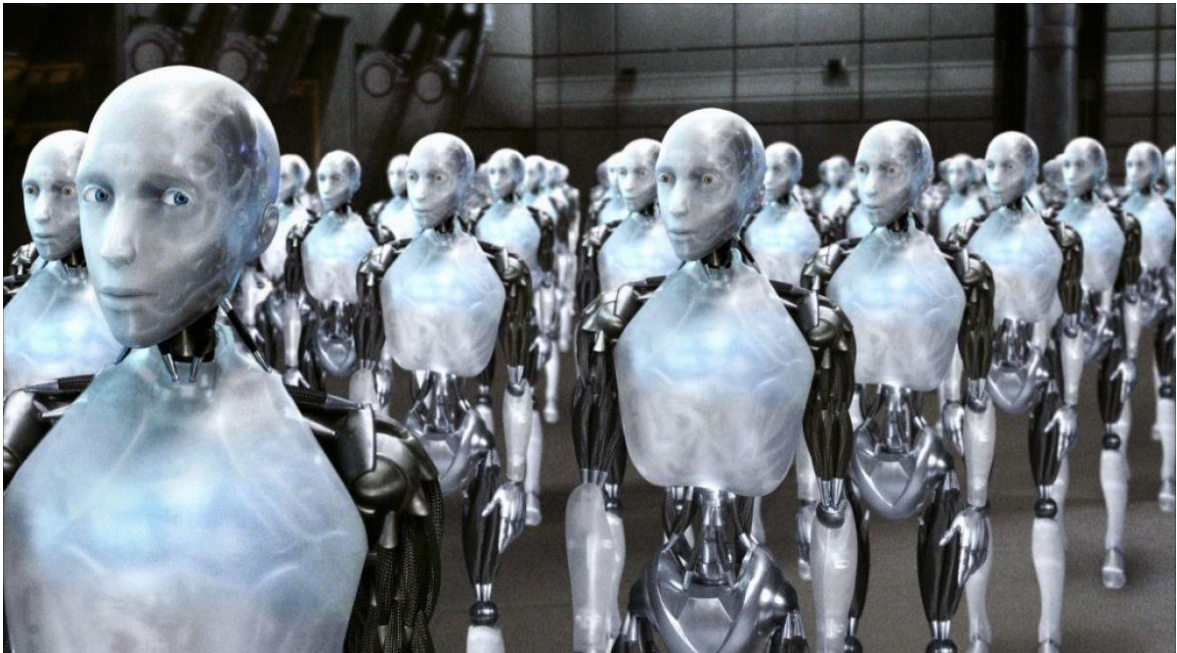
Pero el ángel de la guarda de George —un antiguo relojero llamado Clarence Obody, nacido en 1653— es enviado justo a tiempo por dos chismosos ángeles mayores que él, llamados Joseph y Franklin. Su cielo es un firmamento centelleante en el que Joseph y Franklin aparecen como majestuosas galaxias, mientras que Clarence es un diminuto punto blanco cuyos movimientos van acompañados de los acordes de *Estrellita, ¿dónde estás?*

En el cielo de Capra, disfrutarás de amplios poderes sobre el tiempo y el espacio. Clarence convence a George Bailey de que su vida merece la pena trasladándolo a un universo paralelo en el que George nunca existió, su ciudad es un barrio marginal y una de sus amigas es una prostituta (¡más alegría navideña!). No se sabe por qué Clarence no le dice simplemente a George qué hizo el tío Billy con los ocho mil dólares desaparecidos. Parece que eso habría sido mucho más sencillo.

En tu tiempo libre como ángel de la guarda, podrás seguir disfrutando de las actividades terrenales. Nos enteramos de que Mark Twain está en el cielo escribiendo y de que Clarence posee un ejemplar de *Las aventuras de Tom Sawyer*, a pesar de haber muerto un siglo antes de su publicación. Incluso conservas el traje con el que mueres para toda la eternidad (intenta no morir en pelotas). Sin embargo, el dinero y el alcohol están prohibidos.

Los ángeles de este cielo pueden volar, pero únicamente los de alto rango. Las alas solo se conceden por méritos en el servicio y, al parecer, hubo muchos suicidios durante el turno de Clarence antes de que lograra evitar el de George. Al final de la película «se gana sus alas». Se anuncia que un ángel ha conseguido sus alas con el tañido de una campana abajo, en la tierra. Dada la frecuencia de las campanadas terrenales, el cielo de Capra debe de estar produciendo miles de ángeles nuevos a diario o quizá más, si se cuentan los tonos de llamada de los teléfonos móviles.





El infierno robot

Futurama

Los seres humanos tienen mucho donde elegir en lo que respecta al más allá, pero la vida artificial parece tener menos opciones. Si eres un robot, ¿qué ocurre cuando mueres? La serie *Futurama*, de Matt Groening, ambientada en la «Nueva Nueva York» del año 3000, propone la cosmología más definitiva.

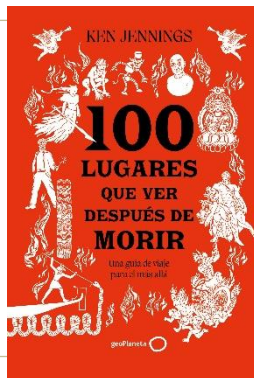
Cuando los robots mueren de alguna forma ignominiosa, como el suicidio, su *software* es exportado a la nube computacional. Su limbo es un bucle infinito que podría durar para siempre. Pero los robots que tomaron decisiones aún peores van a parar al Infierno Robot. Es un inframundo situado en las profundidades del Parque de Atracciones del Descuidado Ted, un lugar abandonado en Atlantic City.

Detrás de un espejo de la caseta «Infierno» verás la entrada al foso del Infierno Robot. Es un laberinto ardiente de chimeneas y conductos de chapa y gigantescas hojas de sierra, atravesadas por toboganes y rieles de carros mineros. Los demonios robóticos torturadores desmiembran a los condenados mecánicos, los azotan con látigos ardientes, los electrocutan con baba eléctrica y actualizan el mito de Sísifo obligándolos a empujar rocas por cintas de correr.

Te esperan castigos agónicos e irónicos a diestro y siniestro. En el primer nivel, los fumadores pueden verse envueltos en un puro gigante y encendidos. En el segundo nivel, los jugadores son atados a una rueda de la fortuna gigante y los hacen girar para revelar qué suerte correrán: si serán horneados, sancochados, estofados, salteados o fritos, o si recibirán un masaje placentero (es probable que ese último no salga muchas veces). En el quinto nivel, a los robots que piratearon música les extraen el disco duro y las cabezas de los Beastie Boys harán *scratching* con él.

En el Infierno Robot reina un Diablo Robot, por supuesto. Puedes llamarlo Belzebot, si quieres. Pero ten cuidado: es un embaucador cuyos contratos siempre tienen trampa. También lidera un muy irritante trío de *jazz* compuesto por demonios robóticos, ¡así que no le des ninguna excusa para que te cante! Tu única posibilidad de escapar podría ser la Ley 22275 de Justicia en el Infierno, que obliga al Diablo Robot a dejarte marchar si consigues derrotarlo en un concurso de violín. No tienes muchas probabilidades: es un virtuoso del violín que puede utilizar un tercer brazo robótico para hacer duetos consigo mismo.

Los robots que llevaron vidas virtuosas e hicieron obras desinteresadas tienen una opción mejor: el Cielo Robot, tras unas puertas automáticas de aire retrofuturista situadas arriba, en las nubes. Dentro se puede ver la silueta resplandeciente del Dios Robot: una elegante y futurista cápsula blanca con una pantalla de visión negra. Puede que el Dios Robot no sea tan carismático como el Diablo Robot, pero al menos no te sorprenderá con un numerito de canto y baile.



100 LUGARES QUE VER DESPUÉS DE MORIR

Key Jennings

GeoPlaneta

14,7 x 21,7 cm. 304 pp.

Cartoné

PVP: 22,90 €

A la venta desde el 17 de abril 2024

Para más información a prensa:

Lola Escudero - Directora de Comunicación GeoPlaneta

Tel: 619 212 722 - lescudero@planeta.es