

ARQUITECTURAS DEL ALMA

A lo largo de la Historia del Arte y de la Literatura no han faltado ocasiones en las que se ha identificado el alma con un prisionero encerrado en la cárcel o celda del cuerpo material; recuérdense las esculturas de los *Esclavos* (ca. 1513) con los que Miguel Ángel simbolizaba que la liberación del espíritu humano solo se alcanza a través de la muerte. Esta idea, que el alma es un esclavo del cuerpo, llevó justamente a que los artistas y literatos, a la hora de construir o dar forma a la mente en la que habita nuestra alma o psique, recurrieran a la imagen de una cárcel o celda.

Le carceri d'invenzione de Giovanni Battista Piranesi (1761) son justamente un perfecto ejemplo de dicha imagen. Piranesi las diseñó quizás solo atraído por el valor sugerente y evocativo que podían producir estas inventadas mazmorras romanas, pero la mentalidad romántica pronto se encargó de identificarlas con lo más profundo de nuestro subconsciente, con el espacio donde habita nuestra fantasía o nuestra locura. De manera similar, pinturas de celdas de manicomios, como la que nos propone Francisco de Goya (1793-94), se pueden interpretar como una metáfora de nuestra psique.

Esta idea ha tenido gran continuidad, pudiéndose rastrear también en el cuento de Edgar A. Poe "El pozo y el péndulo" (1842); aquí, el narrador, sometido a la tortura y al terror, se debate en una lucha constante entre la cordura y la locura, un proceso simbolizado por la caída en una celda subterránea y por la amenaza de un pozo que nos recuerda lo más profundo de nuestra mente y el miedo a la pérdida de la razón. De manera más reciente, la película *La Celda* (2000) volvió a explorar esta visión de la mente como una prisión; en este caso, la mente de un criminal en coma que la psicóloga interpretada por Jennifer Lopez es capaz de explorar para resolver un secuestro.

La mente en la que nuestra alma habita literalmente puede adoptar otras formas, pero casi siempre con esa consideración de prisión. Por ejemplo, la jaula que Van Gogh describe en una de sus cartas a su hermano Teo o las casas que conforman la ciudad de Perla en la novela surrealista de Alfred Kubin, *La otra parte* (1909). Este valor arquitectónico de la mente es una constante y, por tanto, no debe extrañarnos que, como sucede en algunas películas, nos encontremos con "arquitectos" virtuales (*Matrix Reloaded*, 2003) o con programadores capaces de construir auténticas ciudades como transposición de nuestro inconsciente (*Inception*, 2010).

Mención especial merece, incluida en esta exposición, la película *What Dreams May Come* (*Más allá de los sueños*, 1998), pues en ella, gracias a un espléndido despliegue visual, se recogen muchos de los escenarios que tradicionalmente han servido para simbolizar los espacios en los que habita nuestra alma: desde la frágil barca en la que viaja por mares tempestuosos, hasta catedrales o bibliotecas en las que las almas, identificadas con libros en ese caso, se congregan.