

“El tema del doble dentro del mito artúrico de la búsqueda del Santo Grial en el cine contemporáneo”

Enrique SANTOS MARINAS

Instituto Universitario de Ciencias de las Religiones

Universidad Complutense de Madrid

El tema del doble ha sido uno de los mitos más recurrentes en la literatura y el cine contemporáneos desde su aparición en el siglo XIX unido al género fantástico. De la mano de autores como E. T. A. Hoffmann, Edgar Allan Poe o Robert Louis Stevenson desde sus comienzos el tema del doble supuso una reflexión sobre los límites de la propia identidad y un estudio psicológico del desdoblamiento de personalidad¹. Se trata por lo tanto de un mito moderno o más bien postmoderno, en el sentido de que la propia identidad, al igual que el resto de la realidad, deja de percibirse como algo unitario o monolítico, sino que pasa a concebirse como algo complejo, fragmentario y múltiple. De esta forma lo empleó Dostoyevski en su novela corta “*El doble*”, o ya en el siglo XXI José Saramago en “*El hombre duplicado*” (2002). En el cine contemporáneo encontramos excelentes ejemplos de ello, desde la adaptación de la novela de Saramago por Denis Villeneuve en la película *Enemy* (2013) hasta los distintos filmes de ciencia ficción como *La isla* (2005), *Avatar* (2009) o *El atlas de las nubes* (2012), esta última basada en la novela homónima de David Mitchell (2004). Asimismo, encontramos algunos elementos relacionados con el tema del doble en la película *Solaris* (1972) de Andréi Tarkovski y en su *remake* de 2002 realizado por Steven Soderbergh, siendo ambas las adaptaciones de la novela homónima de Stanisław Lem.

Paralelamente, el ciclo artúrico fue retomado desde finales del siglo XIX en la literatura y el arte, siendo incorporado a la postmodernidad de la mano del poema *La tierra baldía* (1922) de T. S. Eliot, dando una imagen desesperanzada de la desconexión del hombre con la naturaleza y consigo mismo. Esta obra ejerció una influencia ineludible en la visión postmoderna del mito artúrico de la búsqueda del Santo Grial, lo que ha sido reflejado por el cine contemporáneo, desde *Excalibur* (1981), de John Boorman, hasta la reciente *Ready Player One* (2018), de Steven Spielberg, pasando por *Indiana Jones y la última Cruzada* (1989), del mismo Spielberg, o *El rey pescador* (1991), de Terry Gilliam. En la presente comunicación nos proponemos analizar el

¹ Ver Herrero Cecilia (2011).

distinto tratamiento del tema del doble dentro del mito artúrico en las películas mencionadas, basándonos en la categorización desarrollada por Stella Maris Poggian en su tesis doctoral titulada *El tema del doble en el cine, como manifestación del imaginario audiovisual en el sujeto moderno*, presentada en 2002 en la Facultad de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Autónoma de Barcelona. Para su categorización, ella se había basado a su vez en la del filólogo Juan Bargalló (1994) para estudiar el tema del doble en la mitología y la literatura.

En dicha tesis, Stella Maris Poggian realiza un repaso muy completo del tema del doble en el cine, haciendo asimismo una recapitulación muy interesante de sus precedentes literarios y culturales, y de su análisis desde la psicología moderna. Además, presenta una aportación considerable, como es el desarrollo de una categorización de los distintos tipos de tratamiento de este tema en el cine. De esta forma, distingue cinco tipologías distintas:

- Tipología A: Desdoblamiento.
- Tipología B: Döppelganger o de los gemelos idénticos.
- Tipología C: Orlando o la reencarnación.
- Tipología D: Mito de Anfitrión o disfraz.
- Tipología E: Mirada estereoscópica.

Según la autora, la tipología A (Desdoblamiento) “se produce cuando dos encarnaciones alternativas de un solo y mismo individuo coexisten en un solo y mismo mundo de ficción”², asociándolo con novelas como *El extraño caso del Dr. Jekyll y Mr. Hyde*, de Robert Louis Stevenson, o *El retrato de Dorian Gray*, de Óscar Wilde. Cada una de las dos variantes en las que se desdobra el individuo se relacionan tradicionalmente con el Bien y el Mal respectivamente. En el caso de *El doble* de Födor Dostoyevski, el tratamiento del tema del doble es claramente psicológico, presentando una escisión de la mente y de la personalidad del individuo debida tanto al trauma provocado por un desengaño amoroso y por la consiguiente humillación pública sufrida, como a la alienación del ser humano que produce una sociedad excesivamente burocratizada y jerarquizada como la del imperio zarista. Con esta novela, publicada por

² Poggian (2002: 119).

primera vez en 1846 y reeditada en 1866, Dostoyevski se adelantó en varias décadas a las primeras descripciones de la esquizofrenia por parte de los psicólogos.

A diferencia de la primera, en la tipología B (Döppelgänger o de los gemelos idénticos) se trata de “dos entidades distintas, aunque iguales físicamente”, lo que lleva a la confusión al resto de personas, que piensan que se trata del mismo individuo³. La autora la identifica con la novela *William Wilson* de Edgar Allan Poe.

En lo que respecta a la tercera tipología C (de Orlando), el tema del doble “está basado en solo y mismo individuo (una sola y misma identidad), pero existe bajo una o dos formas distintas en dos o más mundos distintos”⁴. La autora la ejemplifica con la novela *Orlando*, de Virginia Woolf, que emplea para dar título a la tipología, introduciendo además el tema del andrógino y del cambio de género del hombre que se convierte en mujer o viceversa. Además, para la autora, tendría su base o precedente en el concepto religioso de la reencarnación.

En cuanto a la cuarta tipología D (Mito de Anfitrión o Disfraz), se trata de una identidad completamente diferente que busca confundirse con la de otro individuo mediante la utilización de un disfraz para conseguir algún fin. Podríamos definirla también “suplantación de la identidad”, con esta expresión más reciente, y estaría basada en último término en el mito griego de Anfitrión, según el cual el dios Zeus se transformó y adoptó la forma del mencionado personaje, que se encontraba en la guerra, para seducir y poseer a su mujer Alcmena, engendrando de esta forma al héroe y semidiós Heracles.

Por último, la quinta tipología E, o “mirada estereoscópica” según la autora⁵, consistiría en un recurso del autor, ya sea literario o cinematográfico, de mostrar un personaje desde un prisma caleidoscópico con una diversidad de facetas. Lo asocia con escritores como Luis Martín-Santos y su novela *Tiempo de silencio* (1962) o con realizadores como Vicente Aranda.

Como decíamos, la autora realiza un análisis y una clasificación muy completa de películas que encajarían dentro de cada una de estas categorías aunque, como es lógico, lo hace hasta el año de la defensa de su tesis, es decir, de películas estrenadas hasta el año 2002. Y habiendo pasado ya dieciséis años desde entonces, es posible identificar numerosas películas que comparten las mismas características. Es más,

³ *Ibid.*

⁴ *Ibid.*

⁵ *Ibid.*: 120.

podemos decir que el número de producciones cinematográficas que tratan dicho tema ya sea directa o indirectamente no ha hecho sino crecer exponencialmente. De esta forma, y sin intentar hacer un estudio sistemático, podemos ubicar en las categorías propuestas por Stella Maris Poggian las siguientes películas recientes: el film *Split* (2017), dirigido por M. Night Shyamalan, cuyo protagonista llega a desarrollar hasta 23 personalidades diferentes, se correspondería evidentemente con la tipología A “Desdoblamiento”, al igual que *Cisne negro* (2010), de Darren Aronofsky, protagonizado por Natalie Portman en el papel de una bailarina de ballet sometida a una gran presión. Por su parte, la película de Denis Villeneuve *Enemy* (2013), adaptación de la novela de José Saramago *El hombre duplicado* (2002), sería una muestra de la tipología B “Döppelgänger o de los gemelos idénticos”, así como los protagonistas de *La isla* (2005), dirigida por Michael Bay, que en este caso descubren la existencia de dobles suyos fabricados artificialmente. Paralelamente, la película *El atlas de las nubes* (2012), resultado de la colaboración de Tom Tykwer con las hermanas Wachowski, y adaptación de la novela homónima de 2004 del británico David Mitchell, entraría dentro de la tipología C “Orlando”, adoptando sus personajes varias identidades sucesivas a lo largo de distintas épocas pasadas, presentes y futuras. En tanto que la archiconocida *Avatar* (2009), varias de cuyas secuelas están siendo rodadas en la actualidad de manera simultánea por el director James Cameron, y constituyendo por tanto un caso excepcional de desdoblamiento o multiplicidad inusitada, podría enmarcarse dentro de la tipología D “Anfitrión o disfraz”, ya que como todos sabemos el protagonista adopta una nueva identidad gracias a las nuevas tecnologías de la realidad virtual. Algo semejante sucede en *Código fuente* (2011), dirigida por Duncan Jones. Y estoy seguro de que estos no son los únicos ejemplos y podríamos ampliar la lista con títulos recientes.

Es posible deducir que esta gran abundancia de películas que tratan el tema del doble en los últimos tiempos no es un hecho casual. Como dice en su tesis Stella Maris Poggian (2002: 56) citando al profesor Albert Chillón de la Universidad Autónoma de Barcelona, los grandes mitos nacen de experiencias básicas del ser humano, “como son la búsqueda de la identidad, el retorno a la patria, el conocimiento de los orígenes, la búsqueda de padre, el tema del otro yo y el desdoblamiento de la personalidad”.

Lo mismo puede decirse con respecto al mito medieval del Santo Grial. Como afirma Victoria Cirlot en su reciente monografía *Luces del grial* (2018: 89) si la *quête* del Grial persiste en el siglo XX (y podríamos decir que también en el XXI), es porque

ya desde su comienzo no tuvo fin. Y el mito de Grial sigue vivo también en el siglo XXI. Aunque pueda parecer que el mito del Grial no tiene nada que ver con el tema del doble, será a partir del siglo XX cuando la postmodernidad los una y, como ya dijimos antes, a partir de la publicación del poema *La tierra baldía* de T. S. Eliot en 1922, que revolucionó la literatura y cambió la manera de contemplar del mito del Grial. De esta forma, en el cine se empleará en gran medida para expresar la alienación y enajenación del ser humano en el mundo contemporáneo.

Comenzaremos nuestro repaso por las películas contemporáneas que han tratado el tema de la búsqueda del Santo Grial por un clásico como es *Excalibur* (1981), de John Boorman, considerada como la mejor y más fiel adaptación al cine del ciclo artúrico. Aun así, también presenta elementos que podríamos considerar como anacrónicos o propios de la perspectiva del siglo XX con respecto a la materia de medieval, como por ejemplo el concepto del “dragón” entendido como la energía vital que comparten todos los seres de este mundo, a imagen del *Qi* en el taoísmo, en un caso claro del sincretismo y eclecticismo religiosos que han caracterizado a Occidente desde el siglo XX, y que ya era posible encontrar en la obra de Eliot⁶. En lo que respecta al tema del doble, hemos de decir que ya en los textos medievales aparecen algunos motivos relacionados. Por ejemplo, al comienzo de la película encontramos el episodio de la suplantación de personalidad por parte del rey Uther Pendragon, quien con ayuda del mago Merlin adopta la forma del duque de Cornualles para yacer con su mujer Igraine, y engendrar de esta forma al futuro rey Arturo⁷. De manera semejante, en la película la hermana de Arturo, la Fata Morgana o Morgana le Fay, adoptará la forma de Ginebra para yacer con su hermano y engendrar así de esta manera incestuosa a su mutuo hijo Mordred, futuro asesino de su padre y tío Arturo. Aunque el episodio del incesto de Arturo con su hermana Morgana sí aparece en las tradiciones medievales, no así el método del cambio de apariencia empleado por Morgana para seducir a Arturo, que es exclusivo de la película. Estos dos episodios pueden enmarcarse dentro de la misma categoría identificada por Stella Maris Poggian como tipología D “Anfitrión o de disfraz”, y entroncaría con historias como la de Zeus convertido en Anfitrión para yacer con su mujer Alcmena y engendrar a Heracles, siendo todas ellas probablemente originarias de la misma raíz de la cultura indoeuropea. En la película aparece otro episodio relacionado con el tema del doble que tampoco se remonta a las tradiciones

⁶ Eliot (2017: 26-27).

⁷ Malory (2008: 39-40).

medievales: la lucha que el caballero Lanzarote del Lago mantiene consigo mismo (aparentemente en sueños) una vez que su relación adúltera con la reina Ginebra ha sido descubierta y denunciada en la Tabla Redonda, siéndole encargada la misión de defender el honor de la reina en un combate singular con el ofensor. Después de pedir ayuda a Dios para conservar la virtud en contra de sí mismo, se ve la escena de la lucha desigual de un Lanzarote desnudo y desarmado con otro Lanzarote con una armadura brillante. Como consecuencia de la lucha, Lanzarote se despertará con una espada clavada en el costado. En nuestra opinión, consideramos que la lucha contra sí mismo podría constituir un ejemplo de la fragmentación del yo y la escisión de la conciencia que caracteriza al hombre moderno y contemporáneo, pero no al medieval. Esta última muestra se correspondería con la tipología A “Desdoblamiento”, según la clasificación de Stella Maris.

A esta misma tipología pertenecería el tema del doble tal y como aparece en la película *El rey pescador* (1991), de Terry Gilliam. En ella, un popular locutor de radio interpretado por Jeff Bridges, de nombre Jack Lucas, quien es narcisista, prepotente y soberbio, cae en desgracia y tiene una grave crisis personal tras cometer uno de sus oyentes un asesinato psicópata múltiple supuestamente por seguir al pie de la letra las palabras que había vertido alegremente a través de la emisora. Esto le lleva a dejar la radio y a caer en la mendicidad, llegando a intentar suicidarse. En ese momento es atacado por unos gamberros callejeros, de quienes es salvado gracias a la intervención de Parry (Robin Williams). Este resulta ser el alter ego de Henry Sagan, antiguo profesor de Historia en el Hunter College de Nueva York, quien después de perder a su mujer a manos del asesino psicópata presuntamente impulsado por las palabras de Jack Lucas. El locutor se siente responsable de lo ocurrido, y para limpiar su conciencia decide ayudarlo a cumplir su sueño: encontrar el amor. De esta forma, le prepara una cita con su amada, Lydia Sinclair, con una cena romántica en un restaurante. En la cita al principio todo va bien, hasta que al final Parry tiene un brote psicótico por algo en el restaurante que le hace recordar el asesinato de su familia, y abandona el local precipitadamente. Ya en la calle, Parry tendrá una visión del temible “Caballero Rojo” que le persigue, sin que se le vea nunca la cara, y que tiene un carácter simbólico representando todo el dolor por la pérdida de sus seres queridos o incluso al asesino psicópata que acabó con sus vidas. Al salir huyendo otra vez caerá en manos de los gamberros que atacaron a Jack Lucas al principio de la película, quienes le darán tal paliza que acaba en coma o en estado catatónico en un hospital. Seguidamente, Jack

Lucas abandonará su retiro en la calle y volverá a la radio, recuperando nuevamente su prestigio y popularidad y rehaciendo su vida. Cuando se entere de la mejoría de su amigo Parry, tomará nuevamente la determinación de ayudarlo a conseguir su sueño. Pero al no haber funcionado el cita romántica previa, decide que lo único que puede ayudar a Parry es llevarle el mismísimo Santo Grial, que tanto ansiaba. Para ello, robará para él un trofeo deportivo en forma de copa que es propiedad de un arquitecto multimillonario de la Quinta Avenida, y que Parry estaba convencido de que era el auténtico Santo Grial. Al asaltar su residencia, con forma de castillo medieval, Jack Lucas encuentra al dueño tirado en el suelo, aparentemente víctima de un accidente cardiovascular, y llama a la policía. La película termina con un final positivo, con Parry recuperándose de su trastorno en parte gracias a la copa-Grial proporcionada por la amistad de Jack Lucas, y con el amor de Lydia. Los críticos coinciden en señalar que uno de los mejores valores de la película es la interpretación de los actores, y de Robin Williams en particular, en los episodios en los que manifiesta su enfermedad mental, así como la expresión visual de los brotes enfermedad, que podría ser definida en este caso como “estrés post traumático” más que como una auténtica esquizofrenia. En el transcurso de la trama, además hay una cita directa del ciclo artúrico por parte de Parry, quien le cuenta a Jack Lucas la historia del rey pescador, un caballero de la Tabla Redonda a quien el rey Arturo le encomienda la misión de encontrar el Grial, pero que finalmente fracasa debido a su soberbia y avaricia. A consecuencia de ello, su dolor se convertirá en una herida real, y se recluirá en su castillo con su dolor. Entonces aparecerá un loco (o tonto) que irrumpirá en su castillo y, viendo el estado en que se encuentra, le preguntará sobre qué es lo que le aflige, y al hacer la pregunta correcta, el rey responderá que tiene sed, dándole el loco agua para beber de un recipiente que estaba a su lado y que resultará ser el Grial, sanando de esta forma su herida y su dolor. Hay por tanto un paralelismo con la historia de Jack Lucas y Parry, siendo igualmente una historia de redención de las culpas mutuas y sanación de las heridas psíquicas, haciéndose extensiva a la curación física del multimillonario arquitecto que estaba recluido en su “castillo” por la intervención de Jack Lucas.

En el mito artúrico original ya existía una identificación entre el rey y su reino, es decir, que todo lo que le pase al rey, le sucederá también a su tierra. Así, la enfermedad del rey conlleva la devastación de su reino, una creencia que se remontaría a la religión celta precristiana, y que esta comparte con otras religiones indoeuropeas antiguas. Este elemento tan antiguo del mito es precisamente uno de los que mejor se ha

conservado hasta nuestros días, siendo uno de los principales responsables fue T. S. Eliot, que como decíamos antes tituló su famoso poema *The Waste Land* “La tierra baldía” en alusión a la tierra yerma del mito artúrico. Eliot interpretó esta “tierra baldía” como el resultado de la desconexión del hombre contemporáneo tanto con respecto a la naturaleza como de su propia conciencia, lo que tiene como consecuencia la destrucción de su mundo exterior e interior. Sólo la búsqueda del Santo Grial (la *Quête*), que podría identificarse con la búsqueda de una dimensión espiritual, sería capaz de reunificar o reconciliar al hombre contemporáneo escindido y alienado, y por tanto de salvarlo tanto a él como al mundo en el que vive. Pero como decíamos al principio, los críticos coinciden en señalar que en su obra poética Eliot se mostraría desesperanzado con respecto a esta posibilidad, a pesar de que el poema termine con un sentimiento de paz resignada⁸.

Así, en la película *El rey pescador* esa tierra baldía es la ciudad de Nueva York en la que transcurre la acción, y concretamente las calles y los bajos fondos en los que se mueven los protagonistas, aunque también las grandes mansiones de la Quinta Avenida donde vive el dueño del trofeo deportivo (Grial), que se convierte de este modo en un nuevo rey pescador encerrado en su castillo del Grial, que es salvado de su enfermedad (un ictus en este caso) por un loco que asalta su morada e irrumpe inesperadamente en su casa. Pero como decíamos, la tierra baldía no está sólo en el medio exterior de los personajes, sino también en el mundo interior, en sus mentes devastadas que les llevan a todos ellos a destruir a los demás (como el asesino psicópata o los jóvenes gamberros que se dedican a asesinar mendigos) o a la autodestrucción suicida.

Dando el salto al universo de Spielberg, ya mencionábamos antes su famosa incursión en el tema del Grial, con un precedente en la película de aventuras de la saga de Indiana Jones: *Indiana Jones y la última Cruzada* (1989). No vamos a detenernos en este film comercial de aventuras que como saben está más centrado en la forma espectacular de los efectos especiales que en el contenido. Simplemente diremos que en ella podría identificarse igualmente un cierto desdoblamiento indirecto del protagonista a través de la figura de su padre, el profesor de literatura Henry Jones, interpretado por Sean Connery, siendo el correlato reflexivo e intelectual de su hijo arqueólogo, un hombre de acción, que será quien finalmente lleve a cabo la búsqueda emprendida por

⁸ Eliot (2017: 28-29).

su padre a la manera de los distintos caballeros de la Tabla Redonda que finalmente culminan el hallazgo del Grial según las distintas tradiciones (Perceval, Galahad o Bors). Hay que decir, que Galahad, el caballero más puro y perfecto digno de encontrar el Grial, es hijo bastardo de Sir Lanzarote, completando la misión que no pudo realizar su padre. De manera semejante, Bors es también hijo de otro caballero homónimo. En el caso de la película de Spielberg, la tierra baldía podría identificarse con el mundo devastado por la Segunda Guerra Mundial como consecuencia de ideologías destructivas como el nazismo y los fascismos, quedando el Grial fuera del alcance de los avariciosos, ambiciosos o soberbios, que son castigados con la muerte.

Y siguiendo dentro del universo Spielberg llegamos al presente, o más bien al futuro próximo, porque en la película *Ready Player One*, estrenada este año 2018 y basada en la novela homónima de Ernest Cline (2011) se nos presenta un futuro próximo postapocalíptico en el año 2045, en el que el mundo material se encuentra destruido por una crisis energética y ecológica global y las personas se han refugiado en un mundo paralelo virtual (un paraíso artificial como diría Baudelaire) creado por un genio de la informática y de los videojuegos llamado James Halliday, en el que podemos reconocer rasgos de famosos magnates de Silicon Valley de la actualidad. Este juego online universal, llamado por sus iniciales OASIS (*Ontologically Anthropocentric Sensory Immersive Simulation*) ofrece a los jugadores (o “gamers”) todo un universo virtual construido con todos los videojuegos de la historia, en el que según el protagonista, “la gente entra por todo lo que puede hacer, pero se queda por todo lo que puede ser”, y de hecho, él mismo reconoce que “OASIS es el único sitio en el que siente que es alguien”. O lo que es lo mismo, la realidad virtual es para toda esa gente más real que la propia realidad física y material, una distopía de la que quizá no estemos demasiado lejos.

Este protagonista al que nos referimos es un joven de 18 años llamado Wade Watts que vive en los suburbios de Columbus, Ohio (Oklahoma City en la novela), en el barrio conocido como “Las Torres”, construidas con caravanas viajas apiladas, andamios y tuberías que recuerda más bien en palabras del protagonista a videojuegos antiguos como el *Donkey Kong* que se desarrollaban en andamios o plataformas. Como vemos, esta novela distópica se enmarca en una realidad material y una sociedad degradadas, de la que sus habitantes quieren escapar. El protagonista es un huérfano que perdió a sus padres cuando era un niño en una de las crisis globales que le precedieron y que vive con su tía Alice y su novio, un ex presidiario. Su nombre se lo puso su padre

como un homenaje a los cómics o películas de superhéroes, pues resulta una aliteración o repetición del sonido de sus iniciales, al igual que ocurre con otros héroes famosos como Clark Kent o Peter Parker. Como puede verse, la novela es en realidad un homenaje y un conglomerado de referencias culturales y audiovisuales procedentes de los años 80, que resulta ser la época favorita de James Halliday, el creador de OASIS. La narración arranca con la muerte del propio James Halliday, quien fallece solo a los 67 años sin herederos, sin pareja y sin amigos reconocidos. Automáticamente salta a las redes un mensaje grabado por él mismo en el que invita a una búsqueda (la *quête*): metamorfoseado en su avatar virtual, el mago Anorak, convoca a todos los internautas a participar en un juego compuesto de tres partes o etapas que consisten en encontrar tres llaves escondidas a lo largo y ancho de su universo virtual, superando una serie de pruebas, lo que en la novela se denomina “la invitación de Anorak”. Aquél que lo consiga, heredará su reino y su fortuna. De este modo, se forma una legión de personas en todo el mundo que intentan superar el reto, sin conseguirlo durante mucho tiempo. Son los llamados en su jerga *gunters*, en una fusión de las palabras *egg* “huevo” y *hunters* “cazadores”, aludiendo al “huevo de Pascua”, es decir, la expresión con la que los iniciados en el mundo de los videojuegos denominan a la recompensa final que se encuentra oculta en las entrañas de algunos videojuegos y a la que sólo acceden los jugadores más avezados, garantizándoles la satisfacción personal de abrir la última pantalla, inaccesible para el resto de jugadores, en una suerte de prueba de iniciación y superación. Incluso hay una gran compañía multinacional (la competencia de Halliday) que contrata a los mejores especialistas y jugadores a su servicio, conocidos con el apodo peyorativo de *sixers* (por el código de seis cifras que sirve para identificarlos) para hacerse con el monopolio mundial del negocio de los videojuegos online, y que se llama IOI (*Innovative Online Industries*). El protagonista también participa con mucho empeño y esfuerzo en esta búsqueda del Santo Grial virtual (o “huevo de Pascua” en este caso) a través de su avatar, al que no por casualidad llama Parzival, el caballero de la Tabla Redonda.

No es cuestión aquí de hacer un *spoiler*, como dicen los modernos, ni de destripar la película, como se decía en mi época. Simplemente diré que hay un artículo muy bueno en el que Susan Aronstein y Jason Thompson⁹ analizan los distintos elementos de la tradición artúrica presentes en la novela: la tierra baldía, la *quête*, o la

⁹ *Arthuriana* 25.4 (2015: 51-65).

visión del Santo Grial, incluyendo también el castillo del Grial. La mayoría de ellos aparecen también en la película, como por ejemplo el castillo del mago Anorak en torno al cual se desarrolla la batalla final. No obstante, hay que decir dos cosas que ya constatan los autores del artículo. En primer lugar, tanto en la novela como en la película las referencias artúricas no son más que un pretexto, en palabras de Umberto Eco, es decir una excusa o un marco meramente formal para situar la acción. De hecho, tanto los trajes, como los decorados y los elementos artúricos en general están más relacionados con la recepción indirecta del mito artúrico por la cultura popular de los años 80 que con el ciclo artúrico medieval directamente. De esta forma, las alusiones no son a los textos medievales, y ni siquiera a la película clásica sobre el tema del Grial de los años 80 que hemos comentado antes (*Excalibur*), sino básicamente a la parodia *Los caballeros de la Mesa Cuadrada y sus locos seguidores* (1975) de los cómicos británicos *Monty Python* (a los que pertenecía Terry Gilliam, director de *El rey pescador*), o a la mencionada película del propio Spielberg *Indiana Jones y la última Cruzada*. Concretamente, en la novela, en una de las pruebas finales el protagonista se ve obligado a repetir palabra por palabra varios diálogos de la parodia de los *Monty Python*, en una especie de justa con otros concursantes¹⁰. Desgraciadamente, esta escena no se ha incluido en la película. Por otra parte, Spielberg se estaría citando a sí mismo en los diarios audiovisuales que el creador de OASIS deja a disposición de los jugadores para ayudarles en su búsqueda, y que podría corresponderse con el diario que el padre de Indiana Jones entrega a su hijo a modo de guía para encontrar el Grial.

En lo que respecta a la tipología del tema del doble que estamos siguiendo, podríamos identificarla con la tipología D “Anfitrión o Disfraz”, en este caso a través de avatares creados mediante realidad virtual, al igual que en la película *Avatar*.

En definitiva, podemos decir que el tema del doble ya existía en la tradición original medieval del mito del Grial, pero tan sólo en su tipología D “Anfitrión o disfraz” o en el desdoblamiento del héroe en su hijo para llevar a cabo la búsqueda que el padre no había podido completar, como también sucede en *Indiana Jones y la última Cruzada*. El desdoblamiento más puramente psicológico del héroe sería una aportación del siglo XX y de la postmodernidad al mito del Grial, como podemos comprobar en películas como *Excalibur* o *El rey pescador*. En ellas, el doble puede ser la sombra o el enemigo interno que se interpone en el camino de búsqueda del héroe o por el contrario

¹⁰ Cline (2018: 453-456).

el avatar luminoso que lo capacite para salvar al mundo y a sí mismo de la destrucción mediante la intervención en un mundo virtual o imaginario.

Bibliografía:

- Aronstein, S., Thompson, J. (2015) “Coding the Grail: *Ready Player One*’s Arthurian Mash-Up”, *Arthuriana* 25.4 (2015), 51-65.
- Bargalló, J. (1994) *Identidad y alteridad: Aproximación al tema del doble*, Sevilla: Ediciones Alfar.
- Cirlot, V. (2018) *Luces del grial*, Barcelona: Ediciones Alpha Decay.
- Cline, E. (2018) *Ready Player One*, Barcelona: Nova.
- Eliot, T. S. (2017) *La Tierra Baldía. Prufrock y otras observaciones (Edición y traducción de Andreu Jaume)*, Barcelona: Lumen.
- Herrero Cecilia, J. (2011) “Figuras y significaciones del mito del doble en la literatura: teorías explicativas”, *Çédille. Revista de estudios franceses. Monografías 2* (2011), 15-48.
- Malory, Th. (2008) *La muerte de Arturo (Traducción de Francisco Torres Oliver)*, Madrid: Siruela.
- Poggian, St. M. (2002) *El tema del doble en el cine, como manifestación del imaginario audiovisual en el sujeto moderno*, tesis doctoral presentada en la Facultad de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Autónoma de Barcelona.