

## Pinceladas de picaresca y Barroco en una novela gráfica contemporánea: *El Buscón en las Indias*

### Picaresque and Baroque touches in a contemporary graphic novel: *El Buscón en las Indias*

---

MARÍA MOYA GARCÍA

Universidad de Granada

mariamoya@ugr.es

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8569-0204>

Recibido: 05.05.2023. Aceptado: 26.02.2024.

Cómo citar: Moya García, María (2024). “Pinceladas de picaresca y Barroco en una novela gráfica contemporánea: *El Buscón en las Indias*”, *Ogigia. Revista electrónica de estudios hispánicos*, 34: 211-231.

DOI: <https://doi.org/10.24197/ogigia.35.2024.211-231>

Artículo de acceso abierto distribuido bajo una [Licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional \(CC-BY 4.0\)](#). / Open access article under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License \(CC-BY 4.0\)](#)

**Resumen:** El presente artículo propone un análisis, en clave didáctica, de *El Buscón en las Indias* (2019), una novela gráfica que supone la continuación de la novela picaresca *Historia de la vida del Buscón llamado don Pablos*, publicada por Quevedo en 1626. La obra presenta una interesante relación con su hipotexto literario, gracias a la combinación de elementos picarescos y barrocos en su narrativa visual. Por un lado, los personajes y la trama reflejan los tópicos de la novela picaresca, como la figura del pícaro, la lucha por sobrevivir en una sociedad corrupta y las numerosas aventuras y desventuras que experimenta el protagonista. Por otro lado, el estilo visual de la obra presenta influencias del Barroco en lo relativo a la representación de personajes grotescos y la abundancia de detalles y ornamentación.

**Palabras clave:** Novela gráfica; Barroco; novela picaresca; interdisciplinar; adaptación clásicos

**Abstract:** This article proposes a didactic analysis of *El Buscón en las Indias* (2020), a graphic novel that is a continuation of the picaresque novel *Historia de la vida del Buscón llamado don Pablos*, published by Quevedo in 1626. It presents an interesting relationship with its literary hypotext thanks to the combination of picaresque and baroque elements in its visual narrative. On the one hand, the characters and the plot reflect the clichés of the picaresque novel, such as the figure of the rogue, the struggle to survive in a corrupt society and the numerous adventures and misadventures experienced by the protagonist. On the other hand, the visual style of the work

shows Baroque influences in terms of the representation of grotesque characters and the abundance of detail and ornamentation.

**Keywords:** Graphic novel; Baroque; Picaresque novel; interdisciplinarity; adapting classics.

---

## INTRODUCCIÓN

En una sociedad subyugada a las nuevas tecnologías y a formas de entretenimiento cada vez más inmediatas, las humanidades, en general, y la lectura de clásicos, en particular, pueden considerarse prácticamente en peligro de extinción. Este hecho, palpable en todas las esferas sociales, se hace aún más patente en el ámbito escolar y universitario, donde escritores de la talla de Cervantes o Galdós, por no mencionar a escritoras como Santa Teresa o Pardo Bazán, en muchas ocasiones no son siquiera reconocidos por un alumnado que adolece de una grave falta de interés por nuestro acervo cultural, no solo en lo relativo a los libros, sino también en otras manifestaciones artísticas como la pintura o la música (Navarro Durán, 2013).

Por si fuera poco, como advierte Ayuso Collantes (2020), los docentes no encuentran amparo en un sistema educativo en el que la Educación Literaria, indispensable para el desarrollo crítico y personal del individuo, pasa de soslayo en la nueva Ley en etapas tan importantes como Educación Infantil y Primaria, y se inicia en Secundaria con la Edad Media y los Siglos de Oro, periodos con una mentalidad y un lenguaje tan lejanos como desmotivantes para nuestros jóvenes.

Ante esta realidad, la crítica aboga por promover un acercamiento a la literatura clásica partiendo de los intereses del alumnado. La idea que subyace es “hacer accesibles las obras de la tradición literaria y permitir su lectura interpretativa y compartida, atendiendo a los factores contextuales que afectan a la recepción literaria y a la aceleración del consumo actual” (Méndez Cabrera y Rodrigo Segura, 2018: 220). Por ello, autores como Rodríguez Chaparro (2017) plantean como posible solución iniciar a los alumnos en los clásicos mediante lecturas fragmentadas, con el fin de que accedan a las obras completas cuando estén preparados según su edad madurativa; otros, como Navarro Durán (2013 y 2016), consideran que su revitalización pasaría por fomentar las adaptaciones de los textos clásicos, dando lugar a obras dirigidas a un lector más actual, pero con total respeto al original. En ningún caso se trata de sustituir una obra, sino de ofrecer alternativas hasta que el lector alcance la suficiente madurez lectora.

Una de estas vías para promover la lectura de obras clásicas puede ser la novela gráfica, un género literario caracterizado por la simbiosis o solidaridad icónica entre el discurso escrito y una serie de imágenes en forma de viñetas, que permiten la transmisión de mensajes con mayor fidelidad, a la vez que supone un mayor atractivo para el público. De hecho, en los últimos años ha sufrido un notable proceso de revitalización como género editorial gracias a su capacidad para presentar historias atractivas, con temas y perspectivas actuales, que ofrecen al lector un universo multimodal muy adecuado a las nuevas (y no tan nuevas) generaciones.

En este artículo, analizaremos la novela gráfica *El Buscón en las Indias*, creada por Ayroles y Guarnido (2019), que constituye la continuación iconográfica de la célebre obra de Quevedo, por lo que se observa una notable variedad de elementos barrocos que entroncan con la cultura, la literatura, la historia o el arte, con un formato visual que permite al lector adentrarse en un universo tan fascinante como, a priori, anacrónico. Así, comenzaremos por analizar las posibilidades que ofrece la adaptación de obras y temas clásicos a ilustraciones. A continuación, nos adentraremos en el análisis de la novela, poniendo especial énfasis en la configuración del universo barroco y su relación con el género de la novela picaresca. Por último, pondremos de manifiesto las posibilidades pedagógicas de la obra.

## **1. LA NOVELA GRÁFICA COMO REVULSIVO DIDÁCTICO PARA LA LECTURA DE OBRAS CLÁSICAS**

La novela gráfica, como medio comunicativo, desarrolla una narración íntegra donde la complementación entre el lenguaje verbal y el lenguaje visual requiere de un lector prototípico que encaja muy bien con las características de las nuevas generaciones (Baile López, 2019). Como hemos señalado, las nuevas tecnologías y herramientas digitales han traído consigo nuevas formas de entretenimiento y de comunicación que, además, transfiguran la manera en la que codificamos y decodificamos los mensajes. Así, para una gran parte de la población, resulta más sencillo acceder a la información a través de las imágenes o, en el mejor de los casos, de la yuxtaposición entre la imagen y el texto, al favorecer una lectura rápida y activa (Cuñarro y Finol, 2013). En este sentido, son especialmente ilustrativas las palabras de Eisener (2008) cuando afirma que:

The format of comics presents a montage of both word and image, and the reader is this required to exercise both visual and verbal interpretive skills. The regimens of art (e.g. perspective, symmetry, line) and the regimens of literature (e.g. grammar, plot, syntax) become superimposed upon each other. The Reading of a graphic novel is an act of both aesthetic perception and intellectual pursuit (Eisner, 2008: 2).

No es de extrañar, por tanto, que en los últimos años haya conseguido ganarse el respeto de docentes y pedagogos, que han utilizado este formato como estrategia educativa para fomentar la lectura entre unos discentes cada vez más desmotivados, para transmitir valores y para acercar a los estudiantes realidades muy alejadas de su mundo y de sus intereses (Ibarra Rius y Ballester Roca, 2015). Esta consideración viene de la mano de la eclosión de un buen número de obras de una notable calidad artística y literaria que refuerza su valor (del Rey Cabero, 2013: 177-178). En este sentido, se han desarrollado proyectos innovadores con muy buenos resultados en áreas como las Ciencias (Petit Pérez y Solbes Matarredona, 2012; Gallardo y García Reyes, 2021), las Ciencias Sociales (Nolasco Nájera, 2012; Palma Valenzuela y Cambil Hernández, 2019), la Historia (Saitua, 2018), la Literatura (Baile López, 2018; Moya García y Manzanares Triquet, 2022) o, con una mayor impronta, en el ámbito de la Enseñanza de Lenguas Extranjeras (Selfa Sastre, 2022).

Investigaciones como la de Manzanares Triquet y Capperucci (2022) demuestran que la confluencia entre el código visual y el escrito en un mismo *input* favorece los procesos de comprensión lectora, tanto de la historia como del contexto y los personajes, al mismo tiempo que se percibe como un recurso lúdico y no como una imposición por parte del docente. Asimismo, se configura como una herramienta que fomenta el pensamiento crítico y desarrolla habilidades de alfabetización visual, que permiten interpretar y comprender la información visual, una competencia básica en nuestra era digital.

Sus beneficios son más evidentes cuando hablamos de adaptaciones de textos literarios del canon literario clásico, por el que, generalmente, el alumnado experimenta un mayor rechazo (Vila García, 2019). Las adaptaciones de obras clásicas a un lenguaje icónico benefician, por un lado, la comprensión de los textos, ya que “la complementariedad entre palabra e imagen ayudará a paliar las dificultades del léxico gracias a una puesta en escena muy ilustrativa” (Altarriba Ordóñez, 2003: 9). Asimismo,

favorece el acceso inmediato al espacio y al tiempo narrativos, al ofrecer materiales reales que ilustran a la perfección la sociedad en la que se insertan, con paisajes, edificios, vestimentas o costumbres (Villalba Ibáñez 2020: 425). Ante esto, destacan las palabras de Badel Pérez (2020: 143) cuando sostiene que “la novela gráfica trae como resultado un nuevo referente de aprendizaje, de socialización, ya que es un nuevo vehículo cultural serio y no un simple formato para adaptar un texto literario”.

La accesibilidad léxica y espacial se materializan con especial vehemencia en aquellas obras de nuestra Edad Media o Siglo de Oro, en las que resultan tan inaccesibles el registro lingüístico como el mundo cultural en el que se insertan. Por ejemplo, cuando Cervantes, al inicio de *Don Quijote de la Mancha*, describe al icónico personaje como un hidalgo enjuto, “de los de lanza en astillero, adarga antigua, rocín flaco y galgo corredor”<sup>1</sup>, un lector actual que carezca de los referentes lingüísticos y culturales del siglo XVII difícilmente identificará qué era una lanza en astillero o una adarga antigua; no digamos un hidalgo enjuto. Sin embargo, parece igual de complicado encontrar a una persona que no sea capaz de hacerse una representación mental muy cercana a esta descripción cuando se le pide imaginar a Don Quijote, aunque no haya leído la obra. La representación icónica está tan extendida que sobrepasa la descripción escrita. Es por ello que, en los últimos años, han surgido varias tentativas de novelas gráficas cuya temática o ambientación se inserta en la Edad Media o el Siglo de Oro, a las que hemos de sumar adaptaciones de obras literarias (Gómez Sánchez-Ferrer, 2011). Y este es, quizá, uno de los primeros retos al que nos enfrentamos al explicar una obra clásica y una de las ventajas de utilizar la novela gráfica: acompañar al lector en ese camino que va de la palabra a su comprensión auditiva o visual (Moya García y Manzanares Triquet, 2022).

A continuación, analizaremos la novela gráfica de *El Buscón en las Indias* atendiendo tanto a su hipotexto como a los elementos barrocos y picarescos que lo integran. Antes de ello, es necesario advertir de que no se trata de una obra del Siglo de Oro o una adaptación *ad hoc* del *Buscón* de Quevedo, sino que constituye una obra contemporánea, con un formato actual, que utiliza como fuente de inspiración tanto las características del Barroco español como las convenciones de la novela picaresca para crear un producto editorial nuevo.

---

<sup>1</sup> La universal cita de la obra cervantina ha sido tomada de la edición dirigida por Francisco Rico (2015).

## **2. EL BUSCÓN EN LAS INDIAS: ANÁLISIS**

### **2.1. Génesis y relación con la novela de Quevedo**

*El Buscón*, también conocida como *Historia de la vida del Buscón, llamado don Pablos, ejemplo de vagabundos y espejo de tacaños*, es una novela escrita por Francisco de Quevedo y publicada en 1626<sup>2</sup>. Se trata de una obra vinculada al género de la novela picaresca, que sigue fielmente los preceptos marcados por *El Lazarillo* (1554) y el *Guzmán de Alfarache* (1599-1604) al presentarnos un relato autobiográfico en el que un pícaro de origen deshonroso hace una retrospectiva de sus desventuras al servicio de varios amos, con el fin de explicar su estado actual. La narración cronológica y la concatenación de episodios sirven de pretexto para llevar a cabo una feroz sátira y crítica social de la España de la época (Meyer Minnermann, 2008).

Quevedo, a lo largo de tres libros o partes, da vida a Pablos, un joven astuto y ambicioso que proviene de una familia pobre y deshonrada, pues es hijo de una bruja y de un barbero ladrón que termina siendo ajusticiado. Durante toda la obra, nuestro protagonista intenta mejorar su situación social y económica a través de distintas artimañas y engaños, impulsado por una fuerte mentalidad nobiliaria que, entre otras cosas, le lleva a rechazar cualquier forma de trabajo. En su camino, se topa con los diferentes arquetipos de la novela picaresca, como estafadores, mendigos, prostitutas y clérigos corruptos, pero también con personas de origen noble, como su amigo don Diego Coronel, hijo de don Alonso, de los que se vale Quevedo para mostrar la hipocresía y la corrupción de la sociedad española del siglo XVII, y de paso, para ridiculizar a la iglesia, la nobleza y la justicia.

Al final de la obra, el pícaro decide irse a las Indias para enderezar su vida, aunque la última frase que Quevedo sella en sus labios indica que no lo consiguió, ya que Pablos, anunciando una segunda parte, adelanta que “[...] fueme peor, pues nunca mejora su estado quien muda solamente de lugar y no de vida y costumbres”. Quevedo, que nunca tuvo la intención de escribir una segunda parte, deja así la puerta abierta para que,

---

<sup>2</sup> Por motivos de espacio, no podemos realizar un análisis completo de esta compleja y apasionante obra. Por tanto, comprender su intrincado proceso editorial, así como las características de la célebre novela de Quevedo, se remite a la magnífica introducción de Jauralde en su edición de *El Buscón* (2005).

cuatrocientos años después, esta sentencia constituya el punto de partida de *El Buscón en las Indias*, novela gráfica publicada por el guionista francés Ayroles y el dibujante español Guarnido<sup>3</sup> (Ayroles y Guarnido, 2019), en la que se nos relata la prometida continuación de la vida de Pablos, eso sí, en formato icónico.

Cumpliendo lo prometido, nuestro personaje se embarca hacia Nueva España para conseguir mejorar su situación y nos hace partícipes de una serie de aventuras y, sobre todo, desventuras, que nos permiten, por un lado, emprender un viaje apasionante por la época colonial española en América; y, por otro, realizar una profunda reflexión sobre la explotación y el abuso de poder de los españoles en el nuevo continente durante los siglos que sucedieron a su descubrimiento.

Emulando la obra de Quevedo, la novela gráfica se divide en tres partes, precedidas de un prólogo y un epílogo (Roncero, 2022): en las dos primeras, Pablos llega a las Indias con el fin de mejorar su situación y, tras una llegada accidentada (el pícaro es arrojado por la borda del barco en el que viaja acusado de trampear y engañar en el juego), emprende la búsqueda de El Dorado, un tesoro codiciado por todos los españoles<sup>4</sup>, para lo cual urde un engaño que engancha al lector hasta el final de la segunda parte, en la que descubrimos que se ha hecho pasar por Diego Coronel y ha simulado su asesinato. En la tercera parte, Pablos regresa a España y consigue su cometido, convirtiéndose, de manera accidental, en Felipe IV y alcanzando, por fin, su máxima aspiración de nobleza. Como advierte García Ruoco (2019), cada una de ellas tiene un tono diferente: la primera es la que más se asemeja al estilo de la novela picaresca y la que, por tanto, tiene una mayor relación con la novela que sirve de hipotexto. La segunda se asimila a las novelas de intrigas y aventuras, gracias a su giro argumental. Por último, la tercera, quizá la más alejada de la trama inicial, tiene un tono más reflexivo y trágico.

El esfuerzo por mantener la esencia original, así como los guiños a Quevedo, son notables, a pesar de que se trata de una obra de nueva

---

<sup>3</sup> Alain Ayroles es un guionista francés famoso por las series *Garulfo* y *De capa y colmillos*. Por su parte, Juanjo Guarnido es un célebre ilustrador español, galardonado con numerosos premios, que alcanzó la fama gracias a la serie de novelas gráficas *Blacksad*.

<sup>4</sup> Roncero (2022) advierte que la leyenda de El Dorado circulaba entre los cronistas de indias, como Gonzalo Fernández de Oviedo, José de Acosta o fray Pedro Simón. Se remite a su artículo para obtener una excelente visión de la adaptación de Ayroles y Guarnido.

creación y no una adaptación. En las primeras páginas se presentan fragmentos de la infancia del personaje y la complicada relación con sus padres (p. 22 y 31)<sup>5</sup>, que son narradas en la obra original y que en la novela gráfica permiten al pícaro reflexionar sobre su situación actual, salir de algunos enredos (como su primer rapto por parte de los indígenas) y tomar decisiones, siempre siguiendo la máxima paterna de aversión al trabajo. Es curiosa, también, la inclusión de dos viñetas en las que se describen las penurias que padeció, junto a don Diego, en el colegio, donde ambos fueron vilipendiados por sus compañeros de la misma manera que Pablos es ridiculizado por una llama en el Nuevo Continente (p. 39), que además cumplen la función de servir de preludio para la aparición del personaje unas páginas después. También se relaciona la sucesión de oficios, propios de la picaresca, que tuvo que adoptar para intentar sobrevivir en Segovia, que resultan ser los mismos que en América (p. 36), para reafirmar la sentencia de Quevedo de que no cambia de suerte quien no muda su oficio. Y, por último, entran en escena personajes muy reconocibles para el lector de Quevedo, como don Diego (p. 57 en adelante), cuya incorporación resulta clave no solo para dar a conocer algunos episodios de su vida anterior, sino, sobre todo, para descubrir el ardid que ha tramado Pablos en su ansia de ascender en la escala social. Asimismo, hay que destacar la capacidad de los autores por situar la trama en el contexto histórico de la época, con detalles históricos, recogidos por Roncero (2022: 164-165), como el virreinato de don Luis Jerónimo Fernández de Cabrera y Bobadilla, el hallazgo de las minas de plata en el Cerro del Pasco o la presencia de personajes históricos poco conocidos, como los bufones Diego de Acedo, Sebastián de Morra o Francisco Lezcano.

No obstante, es necesario advertir que, al no tratarse de una adaptación literaria, los autores se han tomado ciertas licencias a la hora de configurar el espacio narrativo, algunos elementos históricos y la apariencia de los personajes, con el fin de favorecer el resultado final de una obra contemporánea. Sin ir más lejos, en la obra de Quevedo, Pablos sufre una agresión en la cara, por lo que en la novela gráfica debería aparecer algún tipo de cicatriz que, no obstante, ha sido eliminada de manera consciente por parte de sus creadores. Por tanto, la conexión con la novela de *El Buscón*, reconocible para el lector avezado, puede constituir un excelente

---

<sup>5</sup> Con el fin de no sobrecargar el texto y el aparato de citas, todas las referencias a la obra de Ayroes y Guarnido se indicarán únicamente con el número de página.



punto de partida para aquellos lectores menos acostumbrados a la materia picaresca.

Más allá de la intertextualidad con su hipotexto, resulta muy interesante la vinculación de la novela gráfica con la novela picaresca y los elementos de la cultura barroca que se insertan en ella, que se analizarán en los siguientes apartados.

## 2.2. En búsqueda de las huellas barrocas

*El Buscón en las Indias* se erige como un canto al Barroco más puro y, desde el inicio, se evidencia el esfuerzo que se ha llevado a cabo en aras de exponer una pintura que sitúe al lector en pleno siglo XVII. Esto se manifiesta desde las cubiertas del libro, con un mapa antiguo de las Indias, o la propia portada, que se asemeja a las primeras ediciones de *El Buscón*.

Desde un punto de vista argumental, los autores ilustran a la perfección las condiciones de vida de la época, tanto en España como en las Indias. Y es que el periplo de Pablos por los distintos estamentos sociales no solo nos permite reconstruir la sociedad aurisecular en su conjunto, sino que nos presenta un tema tan barroco como es el de la preocupación por la identidad y la complejidad de la existencia humana. Tanto la propia trama como los giros argumentales entroncan directamente con este periodo al ofrecernos un mundo de sombras, de ambigüedades y de equívocos en el que nada es lo que parece a simple vista. Fruto de esta ambigüedad es el prólogo, en el que asistimos a la escena en la que Velázquez está pintando su célebre cuadro de *Las Meninas* (pp. 9 y 10), sin conocer qué relación tiene con nuestra historia hasta el epílogo final (pp.158-160), que cierra el círculo a una historia tan confusa e imprevisible como su protagonista. Y, cómo no, el enredo que idea Pablos para conseguir engañar al Alguacil, haciéndose pasar por don Diego y fingiendo su asesinato.

Este viaje se inicia, precisamente, con la difícil travesía por mar de todos los que decidían probar suerte en el Nuevo Mundo (pp. 13-14). Una vez allí, somos testigos de la mentalidad de los primeros colonos, con una firme creencia de superioridad moral que los llevó a arrasar la cultura indígena, explotando a sus habitantes e imponiéndoles su forma de vida, su moral y su religión. Buen ejemplo de esto es el padre Ezequiel, uno de los primeros amos de Pablos en las Indias, que se dedica a destruir los altares que va encontrando por el camino y que exclama que, “A semejanza de los conversos y moriscos de España, nuestros fieles andinos siguen

venerando en secreto a sus falsos dioses”, por lo que es necesario que “¡Casa tras casa, aldea tras aldea, extirparemos las idolatrías de estas montañas! Desenmascarando herejes, dogmatizadores y hechiceros y vigilando siempre la estricta observancia de los preceptos de la Iglesia” (p. 37). Más dura es la escena en la que, unas páginas después, el padre Ezequiel ejecuta en la hoguera a los esclavos que estaban realizando su propio culto (p. 46) ante la mirada de odio del jefe de la tribu, que jura venganza con una demoledora sentencia: “Nos quitaron nuestro oro, nuestras tierras, nuestras vidas. No les basta. También codician ¡nuestras almas! Pero no se captura a las almas, no se encadena al viento. Pronto el viento bajará de la montaña. Ese día, todos los blancos perecerán”. Así, los conflictos entre los colonos y los indígenas serán tan crueles como constantes, ofreciendo al lector una lección histórica de los primeros años que transcurrieron tras el descubrimiento de América (pp. 104-110).

Gracias a las andanzas de Pablos, somos también testigos de muchas costumbres indígenas: el culto de amuletos (como el que le regalan a Pablos y que le salva la vida en más de una ocasión), la realización de altares (p. 37), la idolatría y la superstición de sus habitantes (p. 53), su vestimenta o, incluso, la curiosa costumbre de las cabezas reducidas (p. 77). En este mundo de barbarie, asistimos a los albores del tráfico de esclavos, que rebajaba la condición de los humanos para enriquecer las arcas de la corona. De hecho, al comienzo de la obra, uno de los indígenas pregunta a Pablos “¿Por qué buscar esclavos tan lejos y hacerles atravesar océanos? ¿No pueden los blancos abastecerse con los pueblos de las Indias?” A lo que el pícaro responde con un hipócrita “No, el Papa lo ha prohibido” (p. 23). Pero no todo es negativo en este viaje y, gracias a Pablos y a la excelsa pintura que nos ofrece Ayroles, asistimos a la exuberancia y belleza del Nuevo Continente, como si nosotros mismos emprendiésemos el viaje. El punto culminante de esta opulencia paisajística lo encontramos cuando Pablos narra cómo encontraron el ansiado tesoro de El Dorado (pp. 66-77) mediante una sucesión de imágenes que carecen de texto.

Nuestro viaje finaliza donde empezó: en la Corte de Felipe IV, un lugar caracterizado por el engaño, por las falsas apariencias y por la necesidad de una Corona y un sistema de gobierno que pone en entredicho la superioridad de los españoles en el siglo XVII. Nuevamente, los autores ponen en escena a personajes tan relevantes para la historia de España como Velázquez o el conde duque de Olivares, del que se hace un estupendo retrato cuando se advierte que “Al Conde Duque le interesaba

que la superchería perdurase. Un rey ignorante de la cosa política y preocupado de sus solos placeres, sería pan bendito para un hombre ávido de poder” (p. 151).

Más allá de la historia y la intertextualidad, *El Buscón en las Indias* entronca con el barroquismo más puro en su estilo visual y narrativo, lo que contribuye a crear una obra estéticamente atractiva y compleja. Es más, solo con abrir alguna de sus páginas comprobamos que cada viñeta hace honor a esa máxima tan barroca del *horror vacui* (horror al vacío). La importancia de la imagen es tal que hay puntos en la novela en los que la imagen silencia a los personajes, y es la concatenación de viñetas sin texto la que nos guía a través de la historia. En concreto, entre las páginas 66-77, como si de una novela de aventuras y de viajes se tratase, asistimos a la complicada expedición que llevó a Pablos a El Dorado. Más tarde, en las páginas 104-109 la palabra cede protagonismo a las imágenes que ilustran la cruenta batalla entre indígenas y colonos. Como advierte Arellano (2022), esta sinergia entre imagen y texto, intrínseca al cómic, entronca directamente con la máxima horaciana *Ut pictura poesis* y fue difundida en los siglos XVI y XVII por autores como Pinciano, Carducho o Gutiérrez. Por tanto, una vez más, nos encontramos ante una novela gráfica cuya configuración enraíza directamente con el barroquismo más puro.

Desde un punto de vista visual, sobresale el uso de la luz y la sombra para crear contrastes y realzar el dramatismo de las escenas. Guarnido utiliza una paleta de colores oscuros y saturados, con sombras y claroscuros que producen un efecto teatral y dinámico. Esto es especialmente significativo en las viñetas que muestran cómo Pablos es torturado para que confiese al alguacil de dónde ha obtenido el oro (pp. 17, 18, 23, 33 o 34) o en las escenas en las que se muestran los crudos enfrentamientos con los indios o el trabajo en las minas (pp. 52-53). Este dramatismo contrasta con los colores vivos que muestran la exuberancia del paisaje del Nuevo Mundo (p. 24 o 25). Además, la composición de las viñetas y la distribución de los elementos en la página también reflejan una influencia barroca, con una abundancia de detalles y ornamentación que enriquecen visualmente la obra. En este sentido, ya hemos destacado la presencia del paisaje, pero también se observa este detalle en el ambiente cortesano (pp. 148-149) o la decoración de los pasillos de palacio (p.151).

Por último, no podemos pasar por alto el lenguaje. Siendo fiel a las características del género de la novela gráfica y de la novela picaresca, Pablos cuenta en primera persona sus aventuras por el nuevo mundo a

través de una serie de globos narrativos en forma de carteles antiguos, que se alternan con los globos de texto, para marcar los diálogos de los personajes. Asimismo, se consigue un equilibrio perfecto entre la fidelidad al castellano aurisecular y la comprensión del lenguaje, lo que provoca que el lector, efectivamente, tenga la sensación de estar ante un texto arcaico sin encontrarse con las barreras intrínsecas de un lenguaje tan anacrónico, conceptista e incomprensible como el de Quevedo. Ayroles utiliza una amplia variedad de recursos lingüísticos para recrear de manera fiel el ambiente y la época en la que se desarrolla la trama. Así, el uso del lenguaje coloquial y popular que se ajusta a la condición de los personajes, especialmente de Pablos, y que se caracteriza por el uso de palabras vulgares y malsonantes (o insultos de la época como “peste” o “hideputa”), contrasta con el empleo de un lenguaje más culto y refinado en las escenas que transcurren en ambientes más elevados, como el lenguaje de la Corte. El propio Pablos, cuando describe cómo se hizo pasar por don Diego, señala que “Vestido de mi piel de lobo, me aventuré en el antro de aquellas fieras. ¡Incluso osé hablarles como ellos nos hablan!” (p. 137).

El uso del relato autobiográfico no será la única convención de la novela picaresca, cuyas características se analizan en el siguiente epígrafe, relacionándolas con la obra que nos ocupa.

### 2.3. Raíces de la novela picaresca

Como advierte Arellano (Arellano, 2007), *El Buscón* entronca directamente con el género de la novela picaresca, al cumplir con las convenciones de un relato autobiográfico en el que un personaje, de ínfima condición social y una genealogía miserable, nos presenta su itinerario a través de la servidumbre, el engaño o la dependencia. Tanto el espacio como el tiempo en el que se enmarca son contemporáneos y realistas, con una marcada preferencia por la ciudad y el costumbrismo en las escenas, los personajes y el lenguaje. Todo ello aderezado con un humor, presente en este tipo de obras, que está a caballo entre la ironía y la deformación grotesca. *El Buscón en las Indias* traslada a la novela gráfica muchos de estos elementos, eso sí, con mayor libertad y algunas licencias propias de una obra contemporánea.

El protagonista, Pablos, sigue la misma línea descriptiva que la obra de Quevedo. Ayroles esboza a un antihéroe, que carece de cualidades heroicas y virtuosas, y que se presenta como un pícaro astuto, cínico y egoísta, que utiliza la mentira y el engaño para sobrevivir, lo que le lleva a

cometer actos indecorosos que ponen de manifiesto su inmoralidad y una total falta de escrúpulos. De hecho, a lo largo de la novela gráfica, Pablos trata de engañar a todos los amos y personajes con los que se encuentra, desde el sacerdote Ezequiel, a los propios indígenas, con el punto álgido del engaño que sufre el alguacil y que es la base argumental de la historia. El pícaro es tan buen embustero que embaucará al propio lector, que se configura como la última víctima de los engaños del bribón.

Su configuración se plasma tanto por la descripción del personaje y sus acciones, como por la representación pictórica, que cobra un notable protagonismo dadas las convenciones del género. En este sentido, Guarnidos caracteriza a nuestro protagonista de una manera caricaturesca, rozando lo grotesco, especialmente en los episodios en los que está recluido en la mazmorra del alguacil y rememora su historia (pp. 16 y 17), exhibiendo una extrema delgadez y un estado tan lamentable que nos remite a los años de Pablos en la escuela del Dómine Cabra, donde sufren un hambre tan atroz que le lleva a quedar reducido a “sombras” y a “medio espíritu”. El resto de personajes siguen esta misma estética barroca, que se caracteriza por la representación exagerada y dramática de la figura humana, y aparecen representados de manera grotesca y con rasgos físicos caricaturescos y exagerados, como como narices prominentes, barbas largas y cuerpos desproporcionados.

La estructura sigue la senda de la original y refleja la organización episódica y autobiográfica característica de la novela picaresca. La organización de la obra sigue una completa puesta en escena en la que Pablos nos relata en dos ocasiones sus andanzas para contarnos un caso final. En primer lugar, el prólogo y el epílogo nos sitúan en la Corte de Felipe IV, que le servirán de pretexto para narrar cómo ha llegado al cenit de su condición social, siempre de manera deshonrosa y gracias a paso por las Indias. El segundo relato autobiográfico se inicia en la primera parte, cuando es detenido por el alguacil, y le cuenta cómo ha conseguido llegar a encontrar el ansiado tesoro de El Dorado. Guarnido nos ofrece así dos metarrelatos superpuestos con una complejidad propia del Barroco y en los que destaca el continuo uso de retrospecciones, que no solo nos permiten conectar con la obra de Quevedo, sino que se configuran como un elemento fundamental para jugar con el lector.

Como no podía ser de otra manera, esta estructura episódica está ligada a la aparición de personajes extravagantes, que se mueven entre los nuevos colonos (nobles, religiosos y del pueblo) y los indígenas. *El Buscón en las Indias* esboza una sociedad corrupta e hipócrita, que desdeña a

Pablos, pero que no duda en agasajarle cuando se convierte en don Diego (y más aún cuando se convierte en Felipe IV), en una sociedad en la que no se valora el honor sino el estatus social. Sendas novelas abordan temas como la corrupción, la injusticia social o la lucha por la supervivencia en una sociedad hostil y acabada. Sin embargo, en la novela gráfica la novedad radica en presentarnos esta corrupción en el Nuevo Mundo, con la paradoja, tan barroca de que, a pesar de estar en los inicios, la sociedad está tan acabada como en el viejo continente. Así, emulando al propio Quevedo, Pablos concluye que “En este Siglo de Oro, en el que todo se compra, la plata hizo de mí poderoso caballero”<sup>6</sup> (p.147).

Por último, la novela gráfica refleja notablemente el uso del humor en la novela picaresca, sin llegar, eso sí, a la genialidad de Quevedo. El uso del ingenio permite al lector enfrentarse a una obra divertida y entretenida, pero su fin último es presentar una crítica social y una realidad tan terrible como veraz. Por ello, se construye con elementos como la ironía o la sátira, para criticar o ridiculizar ciertas prácticas sociales o a individuos concretos, y, por supuesto, el absurdo, que crea situaciones cómicas e inesperadas.

### 3. POSIBILIDADES DIDÁCTICAS DE LA ADAPTACIÓN

El resultado de este análisis pone de manifiesto que nos encontramos ante una obra que no solo ha cosechado un notable éxito a nivel editorial y de crítica<sup>7</sup>, sino que resulta extraordinariamente aprovechable desde un punto de vista pedagógico, permitiendo la implementación de estrategias didácticas que involucren tanto la comprensión de una época como de un género literario, sin pasar por alto el lenguaje, la estética y lo visual de la obra.

En este sentido, cabe destacar, en primer lugar, cómo *El Buscón en las Indias* permite la contextualización de la España del Siglo de Oro, tanto en la península como en ultramar, destacando aspectos sociales, políticos y culturales que influyeron de manera decisiva en la literatura de la época (Roncero, 2022). Desde las Meninas a personajes históricos como el conde-duque de Olivares o Felipe IV, pasando por las guerras entre

---

<sup>6</sup> Nótese el juego entre las palabras del pícaro y el célebre soneto quevedesco “Poderoso caballero es don dinero”.

<sup>7</sup> Como advierte Rocero (2022), solo en 2019 la novela gráfica recibió el premio Le Landerneau, el RTL Grand Prix y el Premio de los Libreros.

españoles y colonos en los siglos posteriores al descubrimiento de América, la obra de Ayroles y Guarnido se erige como un libro de historia ilustrado del siglo XVII. Y es precisamente esta simbiosis entre lo visual y el hecho histórico lo que, según autores como Saitua (2018), ha provocado que los docentes hayan encontrado en el uso de la novela gráfica una herramienta muy eficaz en el aula de Historia, que permite modelar en el alumnado un modelo mental de pensamiento histórico.

Junto a ella, la obra permite la exploración de las características de la novela picaresca como género literario, haciendo hincapié en la representación de la sociedad y en la crítica social. Asimismo, permite la exploración del lenguaje aurisecular, las expresiones populares y, sobre todo, el humor presente en la novela picaresca, además de recursos lingüísticos como la ironía o la sátira, que pueden resultar más accesibles para el alumnado. En este sentido, el mercado editorial juega a nuestro favor y actualmente contamos con decenas de adaptaciones de novelas gráficas, si bien es cierto que, como advierten autores como Gómez Sánchez-Ferrer (2011) y, más recientemente, Moya y Capperucci (2023) hacen falta estudios que analicen de manera cualitativa cada una de las obras respecto al hipotexto literario, de manera similar a los estudios realizados para analizar las adaptaciones literarias o las lecturas graduadas (Rodríguez Chaparro, 2017).

Por último, teniendo en cuenta la semiótica de la novela gráfica, resulta muy interesante el análisis de cómo los recursos visuales, la composición de viñetas, el uso del color y la expresión facial de los personajes permite transmitir los elementos narrativos de la historia, siempre vinculados a un movimiento literario. No hay que olvidar que, como advierte Arellano (2022: 179), “el Barroco es un movimiento que privilegia la relación entre Imagen y Palabra”, gracias a la abundancia de la hipotiposis de carácter visual, que entronca directamente con al formato del cómic. Por tanto, se trata de explorar cómo el lenguaje visual complementa y enriquece la experiencia de la lectura a través de unos códigos semióticos perfectamente establecidos (Cuñarro y Finol, 2013).

En síntesis, las posibilidades pedagógicas de *El Buscón en las Indias* pasarían por la creación de una propuesta didáctica, de carácter interdisciplinar, dirigida bien al alumnado de Secundaria o Bachillerato, bien al estudiante de Español como Lengua Extranjera, que tuviese en cuenta:

- Contextualización histórica de la España del Siglo de Oro, destacando los aspectos sociales, políticos y culturales.

- Exploración de las características de la novela picaresca como género literario.
- Comparación de fragmentos entre *El Buscón* y la adaptación gráfica.
- Realización de ejercicios de identificación y análisis de recursos lingüísticos propios del género, como la ironía.
- Análisis de los recursos semióticos propios de la novela gráfica: elementos visuales, la composición de viñetas, el uso del color o las expresiones de los personajes.
- Creación de historietas inspiradas en la novela picaresca, promoviendo la experimentación con el lenguaje visual y la narrativa gráfica.
- Fomento del trabajo interdisciplinar entre áreas.

## CONCLUSIONES

Cuatrocientos años después de que *El Buscón* de Quevedo viese la luz, Ayroles y Guarnido recuperan las andanzas de Pablos en *El Buscón en las Indias*, una obra que, con más de 130.000 ejemplares vendidos, se ha erigido como uno de los fenómenos editoriales en el ámbito de la novela gráfica en España en los últimos años. A pesar de su extensión (más de 140 páginas) y su complejidad narrativa, Ayroles y Guarnido han logrado esbozar una obra con una clara influencia barroca en su estilo visual y narrativo, gracias al uso de la luz y la sombra, la representación de personajes grotescos y la exploración de la identidad. Estos elementos contribuyen a crear una obra estéticamente compleja y atractiva, que refleja las preocupaciones estéticas y temáticas de la época y entroncan directamente con la tradición de la novela picaresca.

Tanto Ayroles como Guarnido han manifestado en varias entrevistas que su novela gráfica carecía de pretensiones didácticas y que su única intención había sido la de rendir un homenaje digno a Quevedo usando su medio y su lenguaje: el tebeo. Sin embargo, nos encontramos ante un producto editorial a tener muy en cuenta como material didáctico, no solo en el ámbito de la enseñanza de la literatura, sino también en materia histórica, que permite enfocar el aprendizaje de manera interdisciplinar y holística. Por un lado, *El Buscón en las Indias* entronca directamente con las características de la novela picaresca al ofrecernos un relato autobiográfico y con un lenguaje cercano al Barroco, que gracias a su calidad visual y a una trama bien llevada, es capaz de enganchar a un lector



poco habituado a la lectura de clásicos. Por otro, desde un punto de vista histórico, la novela realiza un recorrido que va desde la Corte de Felipe IV y el cuadro de las Meninas, a los primeros años de colonización y barbarie española en el nuevo continente, en un viaje apasionante lleno de pinceladas y matices históricos, eso sí, con algunas licencias, narradas desde el siglo XXI para un lector del siglo XXI.

En este sentido, esta obra refleja a la perfección una de las claves del resurgimiento de la novela gráfica actual: el distanciamiento hacia historias más infantiles o banales y el afán de ofrecer otros temas de índole histórica, social o cultural, que propician la reflexión sobre problemas de actualidad.

## FINANCIACIÓN

Esta investigación no ha recibido ninguna financiación.

## BIBLIOGRAFÍA

Arellano, Ignacio (2007), “Introducción” a *El Buscón*, Alicante, Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes. Disponible en: <https://www.cervantesvirtual.com/nd/ark:/59851/bmcww7w3> [Fecha de consulta: 15/03/2023]

Arellano, Ignacio (2022), “Una adaptación al cómic de *La vida es sueño*” en Ignacio Arellano y Carlos mata, *Re-creando el Siglo de Oro: adaptaciones áureas en la literatura y en las artes*, New York, IDEA, 2022, pp. 177-188. Handle: <https://hdl.handle.net/10171/65629> [Fecha de consulta: 10/02/2024)]

Altarriba Ordóñez, Antonio (2003), “Enseñar con viñetas. Peculiaridades y aplicaciones didácticas de la historieta”, *Mosaico: revista para la Promoción y Apoyo a la Enseñanza del Español*, 23, pp. 4-9. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5305595> [Fecha de consulta: 10/03/2023]

Ayroles, Alain y Guarnido, Juanjo (2019), *El Buscón en las Indias*. Barcelona, Norma Editorial.

- Ayuso Collantes, Clara (2020), “Por una lectura de los clásicos en la adolescencia”, *Álabe*, 22, pp. 1-21. DOI: <https://doi.org/10.15645/Alabe2020.22.1>
- Badel Pérez, Jairo Antonio (2020), “La novela gráfica como herramienta didáctica para lectura de textos literarios desde la perspectiva culturalista”, *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 9(1), pp. 142-145. DOI: <https://doi.org/10.37843/rted.v9i1.115>
- Baile López, Eduard (2019), “Una propuesta inicial de canon para analizar la literatura desde el cómic”, en Víctor Manuel Sanchis Amat, Laura Palomo Alepuz, Ana Andúgar Soto, (coords.), *Además de la palabra: aproximaciones interdisciplinares a los estudios literarios*, Alicante, Universidad de Alicante, pp. 235-246.
- Cervantes, Miguel de (2015), *Don Quijote de la Mancha*, ed. dirigida por Francisco Rico, Madrid, Real Academia Española, 2 vols.
- Cuñarro, Liber y Finol, José Enrique (2013), “Semiótica del cómic: códigos y convenciones”, *Signa: Revista de la Asociación Española de Semiótica*, 22, pp. 267-290. DOI: <https://doi.org/10.5944/signa.vol22.2013.6353>
- Del Rey Cabero, Enrique (2013), “El cómic como material en el aula de E/LE. Justificación de su uso y recomendaciones para una correcta explotación”, *Revista española de lingüística aplicada*, 26, 1, pp. 77-196.
- Eisner, Will (2008), *Comic and Sequential Art*. Nueva York-Londres, W.W. Norton & Company.
- Gallardo, Marta y García Reyes, David (2021), “Los Objetivos de Desarrollo Sostenible a través de la novela gráfica en la Educación Superior”, *REIDICS*, 9, pp. 97-114. DOI: <https://doi.org/10.17398/2531-0968.09.97>
- García Ruoco, Diego (2019), “*El Buscón en las Indias*. Segundas partes que sí son buenas”, en *Zona Negativa*. Disponible en:

<https://www.zonanegativa.com/el-buscon-en-las-indias/> [Fecha de consulta: 20/03/2023]

- Gómez Sánchez-Ferrer, Guillermo (2011), “Siglo de Oro, novela de aventuras y cómic: nuevos modos de hacer cómic en el siglo XXI”, en Ana Cabello, Miguel Carrera y Malvina Guaraglia (eds.), *En los márgenes del canon. Aproximaciones a la literatura popular y de masas escrita en español (siglos XX y XXI)*, Madrid, Catarata / CSIC.
- Ibarra Rius, Noelia y Ballester Roca, Josep (2015), “Còmics interculturals, educació literària i productes políticament correctes”, *Tonos digital. Revista de Estudis Filològics*, 28, pp. 1-23. Handle: <http://hdl.handle.net/10201/42932>.
- Manzanares Triquet, Juan Carlos y Capperucci, Davide (2022), “La novela gráfica como recurso didáctico en tiempos de pandemia: una propuesta intercultural para dinamizar la asignatura de Conversación del Grado de Filología Hispánica de la R. P. China”, *Foro de profesores de E/LE*, 18, pp. 57-76. DOI: <https://doi.org/10.7203/foroele.18.24537>
- Méndez Cabrera, Jerónimo y Rodrigo Segura, Francesc (2018), “La geografía de los clásicos: rutas literarias para el fomento lector y la promoción del patrimonio”, *Tejuelo*, 29, pp. 217-244. DOI: <https://doi.org/10.17398/1988-8430.29.217>
- Meyer Minnermann, Klaus (2008), *La novela picaresca: concepto genérico y evolución del género (siglo XVI y XVII)*, Madrid-Fránkfort del Meno, Iberoamericana-Vervuert.
- Moya García, María y Manzanares Triquet, Juan Carlos (2022), “De la palabra a la imagen: la conversión de *La vida es sueño* de Calderón en novela gráfica” en José Luis Ortega Martín, Stephen Pearse Hughes y Silvia Corral Robles, *Investigación e innovación en Didáctica de la Lengua y la Literatura. Homenaje a Daniel Martín Fernández*, Granada, Editorial GEU, pp. 475-488.

- Moya García, María y Capperucci, Dávide (2023), “Las adaptaciones literarias a novela gráfica: propuesta para un análisis cualitativo”, *Studi sulla Formazione*, 26(2), pp. 271-282. DOI: <https://doi.org/10.36253/ssf-14989>
- Navarro Durán, Rosa (2013), “La salvación de los clásicos. Las adaptaciones fieles al original”, *Quaderns de Filologia. Estudis literaris*, 18, pp. 63-75. Disponible en: <https://ojs.uv.es/index.php/qdfed/article/view/3292/2956> [Fecha de consulta: 10/03/2023]
- Navarro Durán, Rosa (2016), “Las adaptaciones de los clásicos: puentes hacia islas de tesoros”, *Edetania*, 49, pp. 17-28. Disponible en: <https://revistas.ucv.es/edetania/index.php/Edetania/article/view/3> [Fecha de consulta: 2/03/2023]
- Nolasco Nájera, Jesús (2012), “El cuento, herramienta didáctica en las Ciencias Sociales”, *Eutopía*, 17, pp. 71-75. Disponible en: <http://www.revistas.unam.mx/index.php/eutopia/article/view/42224> [Fecha de consulta: 22/03/2023]
- Palma Valenzuela, Andrés y Cambil Hernández, María de la Encarnación (2019), “La novela histórica y el desarrollo de la competencia espacial y temporal”, en Ana María Hernández Carretero (coord.), *Estrategias y recursos didácticos para la enseñanza de las Ciencias Sociales*, Madrid, Ediciones Pirámide, pp. 19-35.
- Petit Pérez, M.<sup>a</sup> Francisca y Solbes Matarredona, Jordi (2012), “La ciencia ficción y la enseñanza de las ciencias”, *Enseñanza de las Ciencias*, 30(2), pp. 55-72. Disponible en: <https://raco.cat/index.php/Ensenanza/article/view/254503> [Fecha de consulta: 5/03/2023]
- Quevedo (2005), *El Buscón*, ed. de Pablo Jauralde Pou, Madrid, Clásicos Castalia.
- Rodríguez Chaparro, Lidia (2017), “Las adaptaciones de clásicos de la Literatura Universal para Educación Primaria: análisis cualitativo”, *Revista Fuentes*, 19(1), pp. 85-101. Disponible en:

<https://revistascientificas.us.es/index.php/fuentes/article/view/3281>  
[Fecha de consulta: 26/03/2023]

Roncero-López, Victoriano (2022), “Pablos: de la novela al cómic”, en Ignacio Arellano y Carlos mata, *Re-creando el Siglo de Oro: adaptaciones áureas en la literatura y en las artes*, New York, IDEA, 2022, pp. 161-175. Handle: <https://hdl.handle.net/10171/65630>

Saitua, Iker (2018), “La enseñanza de la historia a través de la novela gráfica: una estrategia de aprendizaje emergente” *Revista de Didácticas Específicas*, 18, 65-87. DOI: <https://doi.org/10.15366/didacticas2018.18.005>

Selfa Sastre, Moisés (2022), “La didáctica del cómic y el trabajo del componente cultural en ELE de ‘Las dos españas’”, en José Luis Ortega Martín, Stephen Pearse Hughes y Silvia Corral Robles, *Investigación e innovación en Didáctica de la Lengua y la Literatura. Homenaje a Daniel Martín Fernández*, Granada, Editorial GEU, pp. 317-330.

Vila García, Jesús (2019), *Fomento lector de los clásicos hispánicos a través del cómic*, Trabajo Fin de Máster, Universidad de Cádiz. Handle: <http://hdl.handle.net/10498/21620>

Villalba Ibáñez, Cristina (2020), “La explotación didáctica de la novela gráfica en clase de ELE: una propuesta a partir de *La casa de Paco Roca*”, *Foro de profesores de E/LE*, 16, pp. 423-433. Disponible en: <https://ojs.uv.es/index.php/foroele/article/view/17474/17074> [Fecha de consulta: 4/03/2023]