



UNIVERSIDAD DE MURCIA
ESCUELA INTERNACIONAL DE DOCTORADO

TESIS DOCTORAL

La picaresca española como referente literario en los videojuegos

D. David Matencio Durán

2024



UNIVERSIDAD DE MURCIA
ESCUELA INTERNACIONAL DE DOCTORADO

TESIS DOCTORAL

La picaresca española como referente literario en los videojuegos

Autor: D. David Matencio Durán

Director/es: D. Francisco de Asís Florit Durán y D. Juan Francisco Belmonte Ávila



**DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y ORIGINALIDAD
DE LA TESIS PRESENTADA PARA OBTENER EL TÍTULO DE DOCTOR**

Aprobado por la Comisión General de Doctorado el 19-10-2022

D./Dña. David Matencio Durán

doctorando del Programa de Doctorado en

Artes y Humanidades: Bellas Artes, Literatura, Teología, Traducción e Interpretación y Lingüística General e Inglesa

de la Escuela Internacional de Doctorado de la Universidad Murcia, como autor/a de la tesis presentada para la obtención del título de Doctor y titulada:

La picaresca española como referente literario en los videojuegos

y dirigida por,

D./Dña. Francisco de Asís Florit Durán

D./Dña. Juan Francisco Belmonte Ávila

D./Dña.

DECLARO QUE:

La tesis es una obra original que no infringe los derechos de propiedad intelectual ni los derechos de propiedad industrial u otros, de acuerdo con el ordenamiento jurídico vigente, en particular, la Ley de Propiedad Intelectual (R.D. legislativo 1/1996, de 12 de abril, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley de Propiedad Intelectual, modificado por la Ley 2/2019, de 1 de marzo, regularizando, aclarando y armonizando las disposiciones legales vigentes sobre la materia), en particular, las disposiciones referidas al derecho de cita, cuando se han utilizado sus resultados o publicaciones.

Si la tesis hubiera sido autorizada como tesis por compendio de publicaciones o incluyese 1 o 2 publicaciones (como prevé el artículo 29.8 del reglamento), declarar que cuenta con:

- *La aceptación por escrito de los coautores de las publicaciones de que el doctorando las presente como parte de la tesis.*
- *En su caso, la renuncia por escrito de los coautores no doctores de dichos trabajos a presentarlos como parte de otras tesis doctorales en la Universidad de Murcia o en cualquier otra universidad.*

Del mismo modo, asumo ante la Universidad cualquier responsabilidad que pudiera derivarse de la autoría o falta de originalidad del contenido de la tesis presentada, en caso de plagio, de conformidad con el ordenamiento jurídico vigente.

En Murcia, a 19 de febrero de 2024

Fdo.: David Matencio Durán

MATENCIO DURAN
DAVID -
48697439E

Firmado digitalmente por
MATENCIO DURAN DAVID -
48697439E
Fecha: 2024.02.19 09:08:55
+01'00'

Esta DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y ORIGINALIDAD debe ser insertada en la primera página de la tesis presentada para la obtención del título de Doctor.

Información básica sobre protección de sus datos personales aportados	
Responsable:	Universidad de Murcia. Avenida teniente Flomesta, 5. Edificio de la Convalecencia. 30003; Murcia. Delegado de Protección de Datos: dpd@um.es
Legitimación:	La Universidad de Murcia se encuentra legitimada para el tratamiento de sus datos por ser necesario para el cumplimiento de una obligación legal aplicable al responsable del tratamiento. art. 6.1.c) del Reglamento General de Protección de Datos
Finalidad:	Gestionar su declaración de autoría y originalidad
Destinatarios:	No se prevén comunicaciones de datos
Derechos:	Los interesados pueden ejercer sus derechos de acceso, rectificación, cancelación, oposición, limitación del tratamiento, olvido y portabilidad a través del procedimiento establecido a tal efecto en el Registro Electrónico o mediante la presentación de la correspondiente solicitud en las Oficinas de Asistencia en Materia de Registro de la Universidad de Murcia

Esta investigación ha sido posible con el beca predoctoral de la Fundación Séneca – Agencia de Ciencia y Tecnología de la Región de Murcia: “Ayudas para la formación de Personal Investigador en Universidades y Organismos Públicos de Investigación de la Región de Murcia en los ámbitos académico y de interés para la industria”, incluida en el “Programa de Talento Investigador y su Empleabilidad” del Plan de Actuación de la Fundación Séneca para 2019.

Agradecimientos

No soy una persona que hable demasiado de temas solemnes, por lo que este apartado puede ser un tanto más corto de lo que debería. El camino para crear una tesis de la que pueda sentirme orgulloso ha sido complejo y lleno de obstáculos, más de los que pensé en un principio. Esta tesis comenzó con la noticia de la pandemia por COVID que cambió nuestra forma de ver el mundo para siempre, un reto que aún hoy en día sigue teniendo consecuencias en mis investigaciones. Este fue el primer gran obstáculo de una multitud de ellos. La labor investigadora inicial de mi tesis, que necesitaba visitas frecuentes a bibliotecas, se vio truncada casi por completo durante meses.

Estos obstáculos y la labor que implica la producción de una tesis doctoral han causado que no sea la misma persona que hace cuatro años, sobre todo en términos de resiliencia. Una tesis doctoral es un proyecto abstracto, indeterminado, al que se da forma con continuas equivocaciones y abriéndote a aceptar las críticas propias y ajenas. Requiere disciplina, autocrítica y una motivación que fluctúa entre pequeñas victorias y derrotas. Su final siempre parece lejano, mientras aspiras a una inalcanzable perfección. Pese a esto, cada paso hacia delante es una respuesta nueva e interesante, cada descubrimiento es un reconocimiento a tu esfuerzo y lo que antes era una montaña estéril se convierte en un fértil bosque. Escribir una tesis implica explorar cultivar ese bosque, pero también cultivarse a uno mismo en el proceso, con nuestros límites e inquietudes.

Por esto creo que la razón de ser de una tesis no es tanto este texto que el lector me concede el honor de leer, sino el sendero que le ha dado forma. Como ocurre en la picaresca, un camino no suele andarse en soledad, sino que es normal encontrarse con múltiples personas durante el viaje. A ellas dirijo los siguientes agradecimientos:

A Julia, por su apoyo constante durante estos años. Gracias por tu paciencia al escuchar mis constantes luchas con un proyecto tan complejo y, a veces, tan difícil de entender.

A mi madre, M^a Dolores, y mi padre, Vicente, por apoyarme en la elección de este camino.

A Francisco Florit, por confiar en mi cuando entré por la puerta de su despacho para proponerle un plan de tesis un tanto extraño y arriesgado. Gracias por tu sabiduría en cada conversación y tu ayuda cuando el proyecto se oscurecía. La mitad de esta tesis existe gracias a ti.

A Juan Francisco Belmonte, por su ayuda para encauzar esta tesis cada vez que perdía el norte entre tantas disciplinas e ideas. Gracias por tus consejos constantes y tu

empatía frente a los distintos obstáculos, de todo tipo, que se presentaban. La otra mitad de la tesis es gracias a ti.

A Tom Apperley por su hospitalidad y ayuda durante mi estancia en Finlandia. Gracias a ti, Tampere es también mi hogar. Jugaste un papel fundamental en la construcción de esta tesis.

A Joleen Blom, con quien compartí largas conversaciones en Tampere y me ayudó a ver esta tesis con una óptica diferente.

A los miembros del *Centre of Excellence in Game Cultures Studies* de Tampere, por recibir a un joven doctorando un tanto desorientado y darme múltiples facilidades para aprender y crecer como persona. Gracias a Usva Friman por contar conmigo para tantas actividades.

A la Fundación Séneca por su financiación y confianza en mi tesis. Gracias por aceptar un proyecto arriesgado y ambicioso.

A la Universidad de Murcia por convertirse en mi casa durante buena parte de mi vida. En sus muros he recibido lecciones y las he impartido. En ella crecí y sigo creciendo.

Y, finalmente, a los creadores de esos libros y videojuegos que me han llevado a donde estoy. La cultura es algo precioso y la capacidad de crear historias que trascienden el espacio y el tiempo es el mayor bien de la humanidad.

Gracias. Espero contribuir, aunque sea un poco, a entender la belleza detrás de la picaresca.

Índice

1.	Introducción.....	13
2.	Marco teórico y metodología.....	20
2.1.	Literatura y su relación con otros medios	20
2.1.1.	Hipertextualidad	21
2.1.2.	Enciclopedia compartida	23
2.1.3.	Mito barthesiano	27
2.1.4.	<i>Remediation</i>	31
2.2.	Conceptos y teorías de <i>Game Studies</i>	36
2.2.1.	<i>Gameplay</i> y mecánicas	36
2.2.2.	Narrativa videolúdica.....	42
2.2.3.	Simulación y agencia	47
2.2.4.	Los videojuegos de rol y selección de videojuegos.....	51
2.2.5.	Selección de juegos de rol de mesa	57
3.	Selección de corpus picaresco e introducción a la picaresca.....	59
3.1.	Características de la picaresca y del pícaro.....	64
3.1.1.	Autodiégesis y primera persona.....	75
3.1.2.	El amo o la figura parental.....	78
3.1.3.	Aprendizaje.....	81
3.1.4.	Delincuencia	85
3.1.5.	Determinismo social	89
3.1.6.	El pícaro honorable.....	95
3.1.7.	Estafa y disfraz	98
3.1.8.	Hambre y supervivencia	101
3.1.9.	Ingenio y habilidad	104
3.1.10.	Sátira y crítica social.....	108
3.1.11.	El viaje y la novela itinerante	111

3.2.	Obras controvertidas y aclaraciones	114
4.	Evolución de la picaresca literaria.....	121
4.1.	Orígenes de la novela picaresca española.....	123
4.2.	Picaresca en España: la novela picaresca española y la novela con personaje pícaro	134
4.2.1.	Hasta 1604	136
4.2.2.	De 1604 a 1619	187
4.2.3.	De 1620 a 1626.....	256
4.2.4.	De 1627 hasta la disolución de la novela picaresca española.....	301
4.3.	Picaresca fuera de España: Inglaterra. Del siglo XVII al siglo XIX. .	342
4.3.1.	El importante papel de las traducciones	342
4.3.2.	<i>The English Rogue, described in the life of Meriton Latroon</i>	347
4.3.3.	<i>The Life and Death of Mr. Badman</i>	372
4.3.4.	<i>Moll Flanders</i>	379
4.3.5.	<i>Las aventuras de Roderick Random</i>	393
4.3.6.	<i>Oliver Twist</i>	406
4.3.7.	<i>The Luck of Barry Lyndon</i>	419
4.4.	Picaresca en inglés de finales del siglo XIX a finales del siglo XX. Del Mississippi a Lankhmar.....	430
4.4.1.	<i>The Adventures of Huckleberry Finn</i>	431
4.4.2.	<i>The Hobbit</i>	440
4.4.3.	<i>Fafhrd and the Gray Mouser's Series</i>	449
5.	Del libro al tablero. Éxito de la picaresca en el nacimiento de los juegos de rol de mesa. 465	
6.	Videoludic Picaresque. Analysis and characteristics.	505
6.1.	Autodiegesis and autobiography.....	522
6.2.	The master or parental figure.....	534
6.3.	Learning process	545

6.4.	Social Commentary.....	560
6.5.	Delinquency, mockery, and disguise	574
6.6.	The honorable rogue	601
6.7.	Social determinism, hunger, and survival.....	610
6.8.	Travel.....	628
6.9.	Abilities.....	637
7.	Conclusions.	661
8.	Bibliografía.....	684

Summary

The objectives of this PhD dissertation are the following ones:

- To trace the evolution of the Picaresque and the figure of the rogue from the Spanish Picaresque to the videoludic Picaresque, explaining similarities and differences between the selected works.

- To demonstrate that the Spanish Picaresque is one of the fundamental pillars of the current videoludic Picaresque.

- To explain how the videoludic Picaresque is compared to the literary one, giving examples and proven connections.

- To place Spanish literature in the spectrum of Game Studies and to create a model of analysis that allows the study of literary influences in videogames.

To achieve the first objective, I will offer a historical-literary explanation that takes into account the expansion of the Picaresque both within and outside Spain. This evolution highlights the processes of pollination between cultural media throughout history. Therefore, the theories of Umberto Eco, Gérard Genette or Roland Barthes, among other scholars, are used to explain the expansion of the Picaresque from the Spanish Picaresque novel to the fantastic Picaresque of the 20th century thanks to the cross-fertilization of the myth of the rogue and the influence of previous hipotexts. Likewise, the theories of Jay Bolter and Richard Grusin on the process of adaptation between cultural media and other Game Studies' theories will be used to explain the evolution from literature to the ludic and videoludic world. This evolution takes into account approximately thirty Picaresque novels in Spanish and English combined with additional academic bibliography and a list of the expected characteristic of Picaresque Literature made using the theories of the great experts on this academic field. The results of this research show that, thanks to the myth of the rogue, we can trace back the influence of the Spanish Picaresque from the 16th century to the 20th century in novels such as *The Hobbit*, but also in contemporary videogames.

To demonstrate the important role of the Spanish Picaresque in the development of tabletop role-playing games (TRPG), videogames and the contemporary videoludic Picaresque, an analysis of the state of the TRPG industry from the 1970s and the 1980s will be performed. This study looks for indicators that show the interest for the rogue and Picaresque Literature in more than 300 magazines and fanzines created by TRPG developers, TRPGs and supplements of TRPGs. The results of this analysis show that there was a revival of the literary rogue and Picaresque fiction due to the necessity of

improving the role of the rogue in TRPGs. This was possible through the inclusion of Picaresque characteristics contained in the myth of the rogue thanks to the joint efforts of developers, players, and fantasy fiction writers.

The influence of the TRPG Picaresque pollinated their digital variant and shaped videoludic Picaresque. This research analyses more than 20 videogames to study the differences and coincidences between videoludic Picaresque and Picaresque Literature. The results show that videoludic Picaresque is a natural evolution of the Spanish Picaresque.

Finally, this thesis proposes a model of analysis that has been applied effectively to the study of Picaresque Literature across history and its adaptation to a different medium such as videogames. This fulfills the fourth objective.

1. Introducción

Hace unos años, los suficientes para ser indeterminados, llegó a mis manos un ejemplar del *Guzmán de Alfarache* durante mis estudios sobre literatura española. Siempre había sido más del *Lazarillo* y *El Buscón*, tal vez por su simpleza o por la facilidad de acceder a ediciones sobre ellas en las librerías cercanas, por lo que enfrenté esta obra con una intención puramente académica, asumiendo que todo el valor que iba a encontrar en esa obra se limitaría a mejorar mi conocimiento sobre la historia de la literatura escrita en mi lengua materna. No podía estar más equivocado, pues cuando comencé a leer el texto de Mateo Alemán, este empezó a alinearse con otros textos modernos, que creía muy alejados de la novela picaresca, a los que estaba dedicando buena parte de mi tiempo libre. Hablo de textos videolúdicos, videojuegos en otras palabras menos pretenciosas. En ese momento estaba volviendo a jugar uno de los juegos que influyó en buena parte de mis preferencias estéticas y lúdicas durante mi adolescencia, *Fire Emblem: Genealogy of Holy War*. Este juego, que ofrece el drama de una guerra que se extiende por dos generaciones de habitantes de Judgral dentro de una estética de fantasía oscura, me había atraído previamente por la complejidad de las relaciones personales entre sus personajes y los conflictos morales que planteaba en cada uno de sus episodios. Nunca antes me había parado a dirigir mi atención sobre dos jóvenes personajes, de dos generaciones distintas, que suelen tener relación de parentesco dependiendo de las decisiones del jugador: Dew y Patty. Cuando me reencontré con el joven Dew, de forma simultánea con mis estudios sobre picaresca, algo extraño pulsó un interruptor en mi cerebro. Este joven ladrón me recordaba al joven Guzmán, pero también a Lazarillo, a Pablos e incluso a los pícaros del patio de Monipodio. Dew nunca habla de sí mismo como un pícaro, pero su situación, al encontrarlo tras escapar de una cárcel, y su teatralidad al ser un joven rufián que aspiraba a ascender socialmente a través del latrocinio, ofrecieron unas conexiones que podía detectar, pero no concretar. Sin embargo, fue su posible hija, Patty, la que terminó por incendiar el caos de conexiones que había establecido. Coincidió con mi primera lectura de *La Pícaro Justina*, tras la lectura del *Guzmán*. Esta joven huérfana explica que se vio abocada a robar para sobrevivir junto a sus hermanos del orfanato, esto volvió a activar las conexiones con los pícaros de otros textos. Pero cuando observé que era una pícaro cargada de sentido del humor e ingenio, que había conseguido robar un arma sagrada estafando y engañando a los grandes villanos de ese videojuego y que, además, tenía tendencia a hablar por los

codos, me di cuenta de que estaba ante algo que debía estudiar en algún punto de mi vida. Es más, empecé a recordar cómo había nombrado como “pícaros” a múltiples personajes de videojuegos durante toda mi vida, no solo yo, sino también los desarrolladores de los juegos de rol que tanto me interesaban. Había asumido su existencia como común en los textos videolúdicos que frecuentaba, cosa que había generado una leve teoría personal que conectaba la picaresca española con pícaros videolúdicos. Desde el pícaro Zidane de *Final Fantasy IX*, que explora el sentido de su vida en un viaje sin aparente final, hasta Jackal de *Bravely Default*, el joven pícaro del país desértico de Ancheim que trabaja robando para un maestro cruel a cambio de comida, agua y calderilla con los que alimentar a otros niños, todo empezaba a encajar. Me di cuenta de que había establecido conexiones hipertextuales entre medios culturales considerablemente alejados que parecían llevar a un fenómeno mayor. La lectura del *Guzmán* y *La Pícaro Justina*, combinados con el reencuentro con Patty y Dew, provocaron una conciencia y una certeza sobre ello basada puramente en una intuición personal combinada con mi superficial conocimiento filológico del momento. Esta es la motivación que me llevó a considerar la posibilidad de llevar a cabo una tesis que intentara explicar por qué era capaz de conectar en el siglo veintiuno dos pícaros creados por desarrolladores japoneses en la primera mitad de los años 90 con los pícaros que habitan obras escritas entre los siglos XVI y XVII. No obstante, en el momento en el que llegué a esta consideración quise comprobar si era el único que había conectado los pícaros de videojuegos con la picaresca española del Siglo de Oro. Para mi sorpresa, no solo no había ningún artículo académico que estableciera esta conexión, sino que no había ninguna mención a la posibilidad de que estos pícaros tuvieran orígenes españoles. Por ello, consideré que debía ser yo quien enfrentara la tarea de conectar mundos tan distintos y separados en el tiempo.

Los pícaros no son extraños en los textos videolúdicos, parece claro por mis últimas palabras, especialmente en los videojuegos de rol, que serán aquellos que ocupen buena parte de esta investigación. Es común utilizar etiquetas como “ladrón o *thief*” y “pícaro o *rogue*” para los personajes que entran dentro de una serie de características muy diluidas que solo conocen las personas que acceden a los juegos que los suelen incluir. Muchas veces, estas etiquetas las colocan los propios desarrolladores, a través de un sistema de “clases” que define la profesión de los personajes de un determinado videojuego. Sin embargo, esas características no parecen atribuidas mediante una conciencia de pertenencia a una corriente temática literaria particular. Los desarrolladores y jugadores conocen los términos y qué implican, pero no de dónde

vienen. Estudios como los de José Zagal y Sebastian Deterding (2018) o Jon Peterson (2012), que tienen en cuenta la inspiración literaria detrás de los juegos de rol, parecen acercarse a una posible conexión literaria que vaya más allá de la literatura fantástica en lengua inglesa del siglo XX, pero no realizan un estudio filológico-lúdico detallado que justifique las conexiones. A su vez, la presencia de estos pícaros suele conllevar la inclusión de episodios picarescos que recuerdan considerablemente a los mismos que podemos encontrar en textos de picaresca española, aunque nunca han sido señaladas las posibles conexiones entre ambos.

Los *Game Studies*, la disciplina que estudia los juegos analógicos y digitales, no desprecia las posibles conexiones que puedan existir entre la literatura y el objeto de su estudio. Lo podemos observar en los estudios anteriores, pero también en otros como los de Mary Fuller y Henry Jenkins (1995), Janet Murray (1997), Marie-Laure Ryan (2000, 2006), Michael Tresca (2011), Emma Vossen (2020) o Joshua Goldfond (2021). Las conexiones estructurales y temáticas entre el medio literario y el videolúdico son claras. Por ejemplo, la construcción de relatos videolúdicos enmarcados o el uso de mitos como los clásicos grecolatinos (la saga *God of War*, *Age of Mythologies*, *Assasins Creed: Odyssey*, etc.) o el romance caballeresco (la saga *Dragon Quest*, la saga *Dark Souls*, etc.) lo demuestran. No obstante, si estas son señaladas, sobre todo desde el punto de vista temático, las conexiones suelen ser mencionadas a través de generalidades o usando obras limitadas ligadas casi exclusivamente a la lengua inglesa, cosa que no permite establecer conexiones firmes y certeras en algunos casos.

La intencionalidad de esta tesis necesita establecer conexiones literarias y lúdicas que se extienden durante siglos entre diversas culturas para dar explicación a un fenómeno de transmisión literaria extremadamente complejo y variado. Por ello, esta tesis es esencialmente distinta al establecimiento de conexiones superficiales entre literatura y videojuegos para complementar un análisis narrativo o técnico de un texto videolúdico. Con esta investigación se busca arrojar luz y establecer contactos sólidos entre un corpus determinado de videojuegos y obras literarias con las que poder demostrar, no solamente la posible conexión entre ellos, sino la naturaleza de la transmisión cultural que ha ocurrido. Los puntos en común o en los que difieren, los momentos clave durante la evolución de la picaresca, el papel que tuvo la picaresca en esos juegos o en la industria que los rodeaba, etc. Todo esto se debe tener en cuenta para poder afirmar que, efectivamente, existe una relación rastreable entre la picaresca española y el medio videolúdico.

Pero no todas las problemáticas se limitan al videojuego, el campo de la picaresca española e internacional es extremadamente complejo, como demuestran los variados estudios de autores como Claudio Guillén (1962), Joseph Laurenti (1968), Marcel Bataillon (1969), Francisco Rico (1970), Alexander Parker (1971), Gustavo Correa (1977), Christopher Eustis (1986), Erwin Haverbeck (1986), Florencio Sevilla (2001), Jannine Montauban (2003), Fermín Sierra (2004), Mireia Baldrich (2019), Florencia Calvo (2019) o Sabyasachi Mishra (2021). Estos estudios suelen poner en el centro la dificultad que supone definir la novela picaresca española, o la picaresca española en general, debido a la enorme variedad de obras que la componen. Una de sus problemáticas es trazar una evolución de la picaresca española desde su creación hasta su disolución, pues no suele haber un criterio fijo sobre las características de esta y las obras que lo componen. Para conseguir establecer la conexión entre la actualidad videolúdica y el pasado español picaresco, es necesario enfrentar problemas semejantes a estos autores y construir una evolución histórico-literaria desde los orígenes de la picaresca que tenga en cuenta una serie de características compartidas entre todos los textos picarescos que sirvan de puntos de anclaje para buscar semejanzas y diferencias entre ellos. En el caso de esta tesis, se buscará extender la evolución más allá de las fronteras españolas una vez se considere, siguiendo a estos autores, que la picaresca española pierde importancia frente a la internacional. Por ello, la evolución se extenderá desde la literatura española a la picaresca internacional hasta dar el salto a la picaresca en la literatura fantástica del siglo XX, los pícaros en los juegos de rol de finales de ese siglo y la picaresca videolúdica.

Por estas razones, me propongo los siguientes objetivos en esta investigación:

- Rastrear la evolución de la picaresca y de la figura del pícaro desde la picaresca española hasta la picaresca videolúdica, ofreciendo semejanzas y diferencias entre las obras seleccionadas. Para ello, se tratará de ofrecer una explicación histórico-literaria que tenga en cuenta la expansión de la picaresca fuera de las fronteras españolas tras la disolución de la novela picaresca española y ponga en valor los procesos de transferencia entre medios culturales a lo largo de la historia. Esto se debe a que las conexiones explícitas entre los videojuegos que incluyen pícaros y la literatura se producen a través de textos del siglo XX con pícaros en lengua inglesa.
- Demostrar con esta evolución que la picaresca española es uno de los pilares fundamentales de la actual picaresca videolúdica. Asimismo, se tratará de

explicar por qué la Literatura Española pudo jugar un papel fundamental en los primeros pasos de los juegos y los videojuegos de rol.

- Explicar cómo es el pícaro videolúdico en comparación al literario, dando ejemplos y conexiones probadas.
- Colocar a la literatura española en el espectro de los *Game Studies* y crear un modelo de análisis que permita estudiar influencias literarias en los videojuegos.

Estos objetivos conllevan la creación de una tesis multidisciplinar que tenga en cuenta no solo disciplinas de la teoría literaria como la historia de la literatura, la literatura comparada o la teoría de la literatura, sino también diversas disciplinas contenidas en los *Game Studies* como la narrativa videolúdica, estudios sobre simulación y estudios sobre la agencia¹ del jugador. Debido a esto es necesario construir un marco teórico sólido y una metodología que pueda combinar esta variedad de disciplinas para que se complementen la una a la otra, teniendo en cuenta los objetivos planteados para esta investigación. Por ello, el capítulo 2 de esta tesis supondrá el establecimiento y desarrollo de este marco teórico acompañado de una serie de argumentaciones que conectarán esos conceptos con los objetivos de esta tesis y expondrán el proceso de transmisión literaria entre medios artísticos y culturas. La primera parte del capítulo estudiará los conceptos que parten de las disciplinas literarias que son importantes para la investigación, como “hipertextualidad” de Genette, la “enciclopedia compartida” de Eco o el mito de Barthes, para acabar introduciendo el concepto de “remediation” como el proceso que permite el estudio de la transmisión de características literarias al contexto videolúdico. La segunda parte ahondará en conceptos de *Game Studies* como “gameplay”, “mecánica”, “simulación” y “agencia”, combinados con una explicación teórica de las especificidades de la narrativa videolúdica. Al final de esta segunda mitad, a partir de una explicación sobre las características de los videojuegos de rol y su importancia para esta investigación, se introducirá el corpus de obras videolúdicas seleccionadas.

En la primera parte del capítulo 3, se expondrá el corpus de obras picarescas seleccionadas para su análisis. El grueso de este capítulo se encargará de explicar con detalle cuáles son las características generales de la picaresca que han influido en la selección de ese corpus y que se tendrán en cuenta en los análisis de las obras, creando

¹ La agencia, préstamo traducido directamente del inglés *agency*, es un concepto utilizado en *Game Studies* para definir la capacidad del jugador de un videojuego concreto para alterar elementos de su mundo virtual, incluida la narrativa.

una tipología picaresca que podrá aplicarse a cualquier texto para comprobar cuáles son sus semejanzas con otras obras picarescas. Una vez sean explicadas estas características se llevará a cabo una explicación de las obras seleccionadas o no para el corpus que pueden ser consideradas como polémicas, con el objetivo de aclarar cualquier duda al respecto.

A partir del capítulo 4 se trazará la evolución de la picaresca española hasta la publicación de las novelas con pícaros pertenecientes al género de espada y brujería en lengua inglesa. El primer apartado comenzará con los orígenes de la picaresca española. Estos orígenes tratarán de explicar aquellas obras previas que provocaron el nacimiento de la picaresca, explicando la deuda internacional de este tipo de ficción literaria. El segundo apartado se centrará en la producción de la picaresca en España entre el siglo XVI y el siglo XVII, cubriendo desde el nacimiento de la novela picaresca hasta la disolución de este tipo de novela en España, como señal del fin de la producción de obras picarescas española con influencia en el panorama internacional. Siguiendo las teorías de los autores anteriores, se dividirá la producción de textos picarescos, incluyendo novelas picarescas y novelas con pícaros, según periodos histórico-literarios donde las obras seleccionadas presentan características comunes. Por ejemplo, el primer periodo constará de los años entre la publicación del *Lazarillo* a la segunda parte del *Guzmán de Alfarache*, siendo un periodo que podría denominarse como seminal. Tras esto, se dará el salto al panorama de la picaresca internacional para trazar la expansión de la picaresca principalmente en países de lengua inglesa, debido a que son estos los que producirán la picaresca videolúdica actual. En primer lugar, se centrará la atención en la importancia de las traducciones para la expansión de la picaresca y qué efecto generaron en dos literaturas, principalmente: la inglesa y la francesa. Tras esto se analizarán las obras de picaresca inglesa seleccionadas desde el primer texto picaresco original en inglés hasta finales del siglo XIX. Finalmente, se analizarán las obras picarescas o con pícaros en lengua inglesa desde finales del siglo XIX hasta el siglo XX, incluyendo los textos de los géneros de alta fantasía y de espada y brujería seleccionados. Esto supone que el último apartado del capítulo 4 analiza textos en inglés del continente americano y de Reino Unido.

El quinto capítulo centrará su atención en la influencia de las obras picarescas analizadas en la evolución histórico-literaria previa en el nacimiento de los juegos de rol de mesa entre los años sesenta, setenta y ochenta del siglo XX en Estados Unidos. El capítulo comenzará explicando el nacimiento de este tipo de juegos de mesa, para después

estudiar la introducción de la clase “*thief*” en la industria de juegos de rol de mesa en 1974. Esta clase fue usada para calificar a los pícaros al comienzo de este tipo de juegos y supuso el origen de una revolución lúdica y literaria que revivió la popularidad pasada del pícaro y la picaresca, dando lugar a una ola de jugadores y desarrolladores que estaban interesados en el pasado literario del pícaro.

En el sexto y último capítulo antes de las conclusiones se analizarán los videojuegos seleccionados a partir de la tipología de características picarescas producidas en el capítulo tres y empleadas en los capítulos cuatro y cinco. Este capítulo finalizará de trazar la evolución de la picaresca y el pícaro desde la picaresca española hasta el medio videolúdico, a la vez que explicará cómo es el pícaro en este medio cultural. Por otro lado, la combinación del quinto y sexto capítulo buscará demostrar que la picaresca española es uno de los pilares fundamentales de la picaresca videolúdica, pero también del nacimiento de los juegos y los videojuegos de rol. Finalmente, las conclusiones recabarán todos los resultados de esta investigación doctoral para demostrar si se han cumplido o no los objetivos, dotando de importancia a la literatura española dentro de los *Game Studies* y creando un modelo de análisis de influencia literaria en textos lúdicos y videolúdicos aplicable a cualquier literatura.

2. Marco teórico y metodología

Para entender la evolución de la picaresca a través del tiempo entre distintas literaturas, géneros y medios culturales, es necesario elaborar un marco teórico sólido que asiente los conceptos básicos que respalden un proceso semejante unido a aquellas teorías que permiten vincular de forma efectiva literatura analógica, literatura digital y narrativa videolúdica. Las bases teóricas seleccionadas serán lo suficientemente flexibles y certeras para poder indagar en la idea de que el tejido poroso que caracteriza a la literatura permite la difusión orgánica de las características de un determinado género o mito literario a distintos medios o distintas culturas en diferentes periodos de tiempo.

Del mismo modo, es necesario explicar conceptos clave propios de los *Game Studies* para entender cómo funciona la narrativa y ciertos aspectos relevantes del medio videolúdico. Dentro de la narrativa en juegos analógicos o digitales, existen ciertos elementos únicos a su medio que influyen en el desarrollo y recepción de las narrativas desarrolladas en ellos. Conceptos como *gameplay* o *mecánicas* serán aclarados ya que poseen un papel fundamental en el desarrollo narrativo de este medio, así como la interacción del jugador y su capacidad para influir en la construcción del relato contenido en juego o videojuego. La idiosincrasia de la narrativa videolúdica, si bien se asemeja en algunos puntos a la observada en la novela y otros tipos de textos narrativos, posee su propia forma de construir relatos, normalmente con el apoyo del jugador, por lo que estas individualidades serán, también, objeto de este marco teórico.

2.1. Literatura y su relación con otros medios

Es conveniente señalar que en esta investigación se manejará un concepto de género que bebe de la visión de Claudio Guillén en *Entre lo uno y lo diverso* (1985, 163-167) y la concepción de García Berrio y Huerta Calvo de los géneros literarios. Estos teóricos afirman que dentro los géneros épico-narrativos, que pueden ser en verso o en prosa, podemos encontrar la novela y, en ella, una separación en géneros temáticos basados en modalidades temáticas (García & Huerta 2006, 171). La visión temática del género según estos autores presta una mayor atención al contenido de la novela que a otros aspectos formales. Estos pueden ser relevantes, pero no son tan determinantes para ellos como la temática. Al regirse más por el fondo que por la forma, esta concepción de género novelesco como género temático permite dividir libremente la novela en diversos tipos como la novela de aventuras o la novela bizantina. A través de esta definición se

puede afirmar que la novela picaresca se incluye en los géneros novelescos temáticos. Por ello, y con el propósito de facilitar la mención de la “novela picaresca” a lo largo del texto, se hablará de ella como un género novelesco temático y, de esta manera, será adjetivada como “género” y no como subgénero, estilo u otras posibles variables. Esta definición, propia de la literatura comparada, nos permitirá poner en común las características de la novela picaresca con otras obras de distinto género o en distintos medios. “Picaresca”, por otro lado, englobará a la novela picaresca y otras expresiones literarias que incluyen pícaros a la vez que reproducen la temática o estética desarrollada por la novela picaresca. De este modo, la novela picaresca española es una expresión, la primera, de la picaresca, que posteriormente se extenderá por distintos medios y literaturas a través del mito del pícaro. No obstante, para esta expansión fue necesario un proceso de difusión inicial de la picaresca entre el público culto y popular que asimilara este género y produjera nuevos ejemplos de este, generando una base de obras que inspiran directa o indirectamente en la producción de textos picarescos a lo largo de los siglos.

2.1.1. Hipertextualidad

Uno de los principales teóricos en llevar a cabo un análisis práctico y teórico de este tipo de situaciones en las que una obra, o conjunto de ellas, establece una relación con otra posterior fue Gerard Genette en su afamada obra *Palimpsestos* (1982). Para ahondar con mayor exactitud en este tipo de relación entre textos, este académico parte de una definición de “transtextualidad” llevada a cabo en otro estudio previo como “todo lo que pone el texto en relación secreta, o no, con otros textos” (Genette 1989, 9-10). Aunque Genette centra su análisis en la literatura, es necesario destacar que, si seguimos esta definición, sus ideas pueden ser aplicados a géneros o incluso medios culturales diferentes.

Esta concepción de transtextualidad es profundizada a través de su división en cinco tipos dependiendo de la interacción entre textos que representen. En primer lugar, la “intertextualidad”, término acuñado por Julia Kristeva en su obra *Sèmeiòtikè* (1969), que implica la mención explícita de una obra u obras en otra ya sea mediante una alusión o citación, directa o indirecta (por ejemplo, incluir una cita de obras picarescas previas explícitamente en una nueva). A continuación, la “paratextualidad”, que supone una relación de elementos no diegéticos como el título, las dedicatorias o los pie de página con otro texto (por ejemplo, repetir el formato de los títulos de capítulos en la mayor parte

de novelas picarescas). La tercera división es nombrada como “metatextualidad”, que supone la crítica y reflexión en un texto sobre otro texto ya sea citándolo o no; este es el caso del juicio que Cervantes realiza sobre el *Lazarillo de Tormes* y el *Guzmán de Alfarache* usando la voz de Ginés de Pasamonte, el pícaro del *Quijote*. La cuarta relación entre textos que suscita cierto interés es la de “architextualidad”, que representa la relación taxonómica entre textos, es decir, la relación genérica. Es aquella relación que ocurre entre novelas picarescas o entre, por ejemplo, poesías épicas y que marca su pertenencia a un determinado conjunto de obras. Esta architextualidad, por supuesto, puede presentar relaciones previas como la paratextualidad o la intertextualidad y posee un factor profundamente subjetivo sujeto a la opinión del público o la crítica (Genette 1989, 13). Tres de estos tipos de transtextualidad no son de nuestro interés a la hora de tratar la relación entre el medio videolúdico y el literario, salvo excepciones. Estos son la intertextualidad, la paratextualidad y la metatextualidad. Por otro lado, la architextualidad es interesante para tenerla presente durante el análisis de las obras que competen a esta investigación, pero sin acarrear mayor énfasis en su utilización.

La relación entre textos que suscita el mayor interés y que es uno de los pilares teóricos para esta investigación es la acuñada por Genette como “hipertextualidad”. Esta ocurre entre un texto anterior llamado “hipotexto” o texto A y un nuevo texto llamado “hipertexto” o texto B (Genette 1989, 14). En relaciones de hipertextualidad, el texto anterior aparece de formas no explícitas, normalmente de manera velada, y requiriendo un esfuerzo superior por parte del lector para rastrear la presencia del antecedente. Genette crea una definición que cubre hasta los casos en los que el hipertexto no presenta ningún rastro del hipotexto, pero no podría existir sin este. Este es el caso, por ejemplo, de la novela moderna respecto a *Don Quijote*, o de textos videolúdicos de picaresca actuales respecto a las novelas picarescas del siglo XVII.

El teórico francés observa que la hipertextualidad conlleva cierto grado de imitación consciente o inconsciente entre las dos obras implicadas. Existe un proceso que recrea características del antecedente en el nuevo texto hasta el punto de generar un modelo imitador. Por ello, esta operación requiere normalmente cierto dominio de aquello que se está imitando (Genette 1989, 16), por ejemplo, el conocimiento general sobre la figura del pícaro a la hora de crear uno nuevo actualmente. Esta base teórica previa consciente o inconsciente del creador del nuevo texto protagonizado por un pícaro implica un grado de conocimiento suficiente que permite ejecutar e imitar aquello que se espera por parte de un personaje de este tipo dentro de un texto de picaresca. Del mismo modo,

esta base se habrá generado mediante la producción histórica de hipertextos que, a su vez, se han convertido en hipotextos para los producidos nuevamente.

A veces, este proceso que relaciona textos previos con uno moderno mediante una suerte de imitación, implica la creación de una architextualidad genérica, un tipo de hipertextualidad, que implica el asentamiento de ciertas características para las nuevas obras de cierto tipo que, tras el paso del tiempo, no requieren el conocimiento previo explícito del hipotexto, pero no podrían existir sin su presencia constante e imperceptible. Esto, combinado con otros conceptos que trataremos, explicaría como, pese al paso de los siglos, la picaresca y, más concretamente, la novela picaresca, sigue presentando coincidencias entre obras a siglos de distancia que, aparentemente, no presentan una relación intertextual explícita entre ellas.

Así, la hipertextualidad presenta, según Genette, ciertos grados de semejanza entre dos textos distintos dependiendo de su cercanía o lejanía respecto al hipotexto (Genette 1989, 17). Por ejemplo, *Guzmán de Alfarache* imita al *Lazarillo de Tormes* con un grado de profundidad y semejanza muy superior al que dos textos tan lejanos como *Huckleberry Finn* y el propio *Lazarillo* presentan. De igual manera, un texto como el escrito por el estadounidense Mark Twain se nutre de una cadena de hipotextos considerablemente superior a los que la obra de Mateo Alemán puede tener en cuenta. Estos hipotextos dotan de un mayor número de matices y relaciones al texto de Twain, aunque dificulta el análisis de sus posibles conexiones hipertextuales. De cualquier modo, los hipertextos picarescos no podrían existir sin los hipotextos previos. Esta situación es la que ocurrirá a lo largo de la evolución de la picaresca o la novela picaresca a través de los siglos.

De esta forma, la hipertextualidad nos permite establecer conexiones entre textos sin limitaciones de género o medio cultural. La clave de esta es la necesidad de existir del hipotexto A para entender parte o todo el hipertexto B. Esto, aplicado a la picaresca, pone las bases por las que un videojuego como *Thief* no podría existir sin la producción literaria picaresca previa que ocupa del siglo XVI al siglo XX. Las características de su narrativa y la caracterización de sus personajes poseen una deuda considerable con la tradición literaria previa, pero poseen una relación solamente perceptible mediante un análisis detallado de estas y una conciencia de su evolución con el paso del tiempo.

2.1.2. Enciclopedia compartida

Para explicar el conocimiento subconsciente de un hipotexto determinado o del conjunto de características que podrían definir a un pícaro, es necesario tener en cuenta

un concepto clave, “enciclopedia compartida”, que desarrollado por el teórico de la literatura Umberto Eco en su famoso libro *Lector in Fabula* (1979), originalmente explicado en su *Tratado de Semiótica General* (1975). Este concepto funciona en Eco como un modelo semántico que asegura el acceso de los individuos a un conjunto de semas y conceptos más complejos relacionados entre sí en contextos determinados (el literario, el laboral, etc.) compartidos por un determinado conjunto de personas (Eco 1995, 17; Eco 1995, 29). Por ejemplo, al crear una obra de picaresca o con ciertos componentes vinculados a ella, el autor recurre a una parte de la enciclopedia para conocer parte o todas los rasgos relativos a la caracterización del pícaro o la estructura de la novela picaresca. Del mismo modo, ciertos lectores pueden conocer en mayor o menor medida estas mismas características contenidas en la estructura semántica competente a la picaresca o acceder a los semas vinculados a la delincuencia dentro del contexto literario. Así, al escribir un relato sobre un joven delincuente, el lector o el autor pueden acceder a través de la enciclopedia compartida a información relativa a la picaresca que es compartida por los miembros de su cultura, pero si poseen cierta formación filológica podrán acceder a una mayor cantidad de relaciones semánticas contenidas en sus lecturas profesionales. Asimismo, una persona con ciertos conocimientos criminales, podrá acceder a otro tipo de relaciones compartidas por aquellas personas que tengan la misma formación. El caso que aporta Eco es el de una historia de un pescador, que implica una expansión de todo aquello relacionado con los pescadores que pueda contener la enciclopedia (Eco 1995, 38). La historia del pescador puede establecer, por ejemplo, relaciones en la enciclopedia compartida desde el punto de vista profesional, si el lector o autor ha trabajado como pescador o relaciones literarias, si se han leído obras sobre pescadores o su cultura tiene una tradición de textos pesqueros. La clave reside en que todos poseemos un poso cultural al que recurrimos al producir o acceder a ciertos textos.

Eco relaciona directamente la información contenida en la enciclopedia a la tradición literaria producto de relaciones intertextuales (que aquí funciona con una acepción semejante a la de transtextualidad mencionada por Genette):

Como veremos, los mismos “cuadros” hipercodificados son el resultado de la circulación intertextual previa. La sociedad logra registrar una información enciclopédica sólo en la medida en que la misma haya sido proporcionada por textos previos. La enciclopedia o el thesaurus son el destilado (en forma de macroproposiciones) de otros textos. (Eco 1995, 38)

Según Eco, apoyado por Pierce, la enciclopedia puede expandirse o contraerse en función de necesidades de manejabilidad (Eco 1995, 69). En caso de contraerse estamos ante una enciclopedia básica que, sin embargo, permite una expansión considerable del texto al multiplicar las variantes envueltas en el desarrollo de este. De este modo, el autor de un relato sobre un joven huérfano que conozca mínimamente la tradición picaresca, tendrá ante sí la posibilidad de expandir su texto hacia la delincuencia, las burlas, etc. Estas conexiones e inferencias no necesariamente deben ser conscientes, aunque normalmente en el caso del autor lo más probable es que parte de ellas lo sean a partir de un conocimiento previo. Al poner un ejemplo con *Rojo y Negro* de Stendhal, Eco deja entrever que la interpretación sobre la Francia post-Napoleón que se refleja en la novela es subjetiva y depende de las relaciones a las que acceda el lector y a las que accedió el autor. Estas no tienen por qué ser parte de un esfuerzo consciente de profundizar en la novela meticulosamente, sino que pueden ser fruto de las impresiones del lector y de un conocimiento que reside en un poso cultural compartido. Asimismo, son subjetivas porque siempre se lee el texto con el contexto sociocultural del lector en ese momento. Sumado a esto, el italiano afirma que los conocimientos enciclopédicos del lector o el autor acerca de esta etapa del país también influirán en su recepción (Eco 1995, 70), así como en posteriores recepciones que pueden modificar la previa. En los esfuerzos conscientes de interpretación, es posible que el autor o el lector recurran a toda una serie de obras literarias vinculadas a esta época o la figura de Napoleón, aumentando de este modo la profundidad de una lectura que no deja de ser personal.

Debido a esto, un autor que lea otros hipotextos genera sus propias inferencias literarias y conexiones semánticas personales o adaptadas a su contexto histórico sobre esos textos que influirán en lo que será su futuro hipertexto. Por ejemplo, la lectura de obras de picaresca influye en la escritura de un nuevo texto relacionado con ellas ya que ese conocimiento acrecienta el poso cultural contenido en la enciclopedia compartida, que ha sido enriquecida y complementada con estas lecturas. Asimismo, estas lecturas habrán sido interpretadas de forma personal, y no necesariamente precisa, por el autor. Este tipo de episodio en el que el creador de cierto hipertexto es el lector de un determinado hipotexto que interpreta en función a su contexto social y conocimientos previos es clave para entender los cambios que devienen entre el hipertexto y los textos anteriores:

Pero bastará con que el libro de Carolina Invernizio, escrito para modistillas turinesas de finales del siglo pasado, caiga en manos del más entusiasta de los

degustadores del kitsch literario para que se convierta en una fiesta de literatura transversal, de interpretación entre líneas, de saboreado *poncif*, de gusto huysmaniano por los textos balbucientes. Ese texto dejará de ser “cerrado” y represivo para convertirse en un texto sumamente abierto, en una máquina de generar aventuras perversas. (Eco 1995, 82)

Esta situación alrededor del “lector modelo” que acuña Eco sirve a la perfección para entender cómo un lector, y potencial autor, de novela picaresca clásica en la actualidad es capaz de obtener una serie de referencias propias de su enciclopedia compartida, en las que se incluyen conocimientos literarios, contexto sociocultural, etc., muy distinta a la que otro en distintas circunstancias haría. Así, cuando Smollett reinterpretaba en el siglo XVIII la novela picaresca española a través de sus lecturas directas o a través de hipotextos influenciados por la picaresca española de cuya relación no es consciente, produce una picaresca de corte burgués, y con una serie de características propias de las biografías criminales inglesas. Esta es distinta a la de Quevedo cuando escribe su *Buscón* o Twain en el siglo XIX al producir su *Huckleberry Finn*. El lector, en este caso el autor, que visita cierta obra literaria actualiza su enciclopedia con ella, pero solo utiliza aquellas características que son de su interés, mientras que las otras quedan semánticamente incluidas, pero no explicitadas (Eco 1995, 123). La lectura ofrece, combinado a la enciclopedia compartida previa, toda una serie de conexiones semánticas que pueden usarse o no.

Dentro de la enciclopedia compartida, Eco tiene en cuenta los llamados “cuadros comunes” dentro de ciertas obras de determinado género. Estos cuadros son compartidos por la mayoría de los miembros de una cultura y determinan la concepción de estos lectores de un género basados en la repetición de una serie de características y estructuras con frecuencia (Eco 1995, 119). Así pues, estos lectores pueden suponer qué esperar de una novela detectivesca y del detective principal en términos de caracterización. Por supuesto, la estructura puede variar y, en ese caso, la obra sale del marco común, pero es incluida, causando la expansión del marco anterior. En conjunto a estos cuadros comunes, la “hipercodificación ideológica”, definida por Eco como la contribución a la enciclopedia del sistema ideológico subjetivo de cada individuo que accede ella, también es un factor que influye a la recepción de una obra y, por lo tanto, a sus posteriores hipertextos. Si observamos la novela picaresca y su tendencia a mostrar la vida de la gente que vive en los márgenes, es posible observar cierta hipercodificación ideológica de su autor en el texto según su acercamiento a esta circunstancia.

Por todo lo anterior, podemos observar cómo el concepto de enciclopedia compartida abre la posibilidad a un autor o lector de acceder a una serie de relaciones semánticas de origen literario a la hora de producir o leer una determinada obra. Esta forma de observar las relaciones entre textos nos permite tener en cuenta la posibilidad de que una serie de hipotextos contribuyan a la creación de una enciclopedia compartida por parte de la mayor parte de los participantes de una cultura. Este poso cultural compartido de orígenes determinados o indeterminados ejerce una influencia directa sobre hipertextos posteriores. Como ya se ha mencionado, el acceso a la enciclopedia compartida puede ser consciente, en un intento por entender meticulosamente aquello que se está produciendo o leyendo o inconsciente, como parte de un proceso natural de inferencias semánticas como miembro de una cultura. De este modo, los lectores o jugadores de textos picarescos pueden entender productos culturales picarescos accediendo a esta enciclopedia cultural construida por siglos y siglos de tradición literaria o pueden querer profundizar en ellos rastreando y ahondando en estas referencias culturales.

2.1.3. Mito barthesiano

Teniendo en cuenta lo anterior, cabría preguntarnos qué forma toma la picaresca y la figura del pícaro para conservarse en esa enciclopedia compartida durante siglos a través de múltiples culturas, hasta el punto de que sigan vigentes hoy en día. Por ello, esta forma tiene que haber sido lo suficientemente efectiva para asegurar una producción continua de nuevas articulaciones de este tipo de textos y personajes, a la vez que evitaba su caída en el ostracismo y en la repetición superflua o innecesaria de las mismas características empleadas sin alteraciones en situaciones socioculturales distintas. Esto quiere decir que la picaresca y el pícaro se deben haber “hecho hueco” en la enciclopedia como parte de un sistema fértil, adaptable y efectivo que se sometiera a las necesidades de los autores de distintas épocas.

Ante esto, el concepto de mito desde el punto de vista de Barthes parece el más adecuado para entender cómo se incorpora y perdura la picaresca en la enciclopedia compartida, bajo la figura del pícaro como un mito literario. Este mito es realmente un sistema semiológico formado por un significante o “forma”, que es la articulación formada a través de una lengua o sistema previo (Barthes utiliza la afirmación “Un soldado del imperio francés negro saludando a los franceses”); un significado o “concepto”, que en este caso implica la relación entre lo militar, la negritud y el imperio

francés y, finalmente, una significación que señala al referente como importante y nos ayuda a entender el significado imponiendo una visión determinada de este con todas sus implicaciones y relaciones (Barthes 1972, 115). La articulación o “forma” no es única y puede tomar múltiples expresiones con los que transmite un mismo significado y significación. De esta forma, el enunciado anterior, puede cambiar para explicar el mismo significado, pero al final la significación y el concepto trascendente tras él no deja de ser “imperialismo francés”, en este caso, un sujeto oprimido saluda a sus amos y trabaja como carne de cañón para ellos. Este mito podría haber tomado otras formas más explícitas o sutiles.

Mientras que la forma está vacía de significado, el concepto está repleto de él, siendo siempre el mismo. Esto quiere decir que la forma es maleable y depende de cada articulación, pues los conceptos que representa se encuentran contenidos en el significado, la forma es la expresión que se llena con el significado. La forma es multiplicativa, pero el concepto es único. Aunque el concepto no pueda multiplicarse, sí puede repetirse con ligeras modificaciones por una infinidad de medios culturales y cauces de comunicación bajo formas distintas. El concepto es especialmente importante porque siempre se manifiesta como una nebulosa que cuanto más densa y mayor cantidad de relaciones semánticas presenta más difícil es de abarcar (Barthes 1972, 120). De la relación entre forma y concepto nace la significación, permitiendo entender la relación entre una forma determinada y un concepto dando nacimiento al mito en su combinación. A medida que nuevas articulaciones del mito surgen, en el caso del ejemplo el imperialismo francés, más referencias contendrá el concepto, más articulaciones conocidas y su significación será cada vez más indeterminada. Como se puede observar, si la forma es extremadamente variable y el concepto es denso y difícil de discernir, no es raro que Barthes afirme que el mito es un sistema inminentemente distorsionador o ambiguo, pero jamás puede desaparecer (Barthes 1972, 120).

Barthes llama a esta situación de distorsión continua a través del mito, “deformación” (Barthes 1972, 121). Este ocurre a medida que el mito es articulado y el concepto es aplicado a distintas formas. El concepto, al ser empleado continuamente, deforma su contenido hasta que pierde su esencia y significación original. En los ejemplos aportados, la persona de color pasa a ser un mero gesto dentro de la repetición del imperialismo francés y es privado de memoria, del conocimiento y significado completo anterior. Estar privado de memoria no implica no existir, sino que, en el mito, las formas deformadas y los significados que contiene siguen permaneciendo, pero en silencio,

pasando a estar al servicio de aquel que utiliza el concepto, siempre a la espera de poder ser activados (Barthes 1972, 121). La deformación del mito no elimina, sino que distancia el significado original y las significaciones previas. El imperialismo francés como mito poco a poco irá abandonando todo lo implicaba la figura del soldado negro saludando al pueblo francés, a la espera de poder ser deformado o rearticulado.

De esta forma, el significante mítico, la forma articulada de ese mito, presenta una forma vacía, como se ha señalado anteriormente, y a la vez un significado que suele estar ausente pero que, potencialmente, está completo. El mito articulado toma cualquier forma y a la vez presenta semánticamente una serie de relaciones que pueden activarse, pero que están desactivadas en su base. Este contenido semántico se establece, en parte, cuando el significante es empleado o instrumentalizado con un objetivo concreto. No hay que olvidar que parte de esas relaciones semánticas están contenidas en la enciclopedia compartida propuesta anteriormente, que sirve como poso cultural de conexiones semánticas casi ilimitadas conscientes o inconscientes. Así, el mito implica en cierta forma el robo de una forma, un concepto y una significación y, a la vez, su restauración en nuevos contextos. El proceso de restauración, irremediamente, implica que el nuevo producto articulado nunca pueda ser igual al anterior, pues es fruto de una reinterpretación en momentos y contextos distintos (Barthes 1972, 123-124). Esta reconstrucción continua es posible a través de un intento de producir formas análogas proveídas por la historia, en nuestro caso la historia literaria (Barthes 1972, 125). De esta manera, el mito y la enciclopedia compartida funcionan de forma simultánea aportando nuevas interpretaciones y formas a la articulación de ese mito, mientras que activan toda una serie de relaciones semánticas que son subjetivas, dependientes de la interpretación de aquel que los utiliza.

Por lo tanto, dentro de este proceso de reproducciones y restauraciones análogas es natural la pérdida de características originales y modificaciones de estas hasta mantener un conjunto mínimo constante, mientras que el resto de las características anteriores, que aparecían en cada articulación anterior, quedan ausentes a la espera de una posible activación. Por lo general, el mito trabaja y articula imágenes incompletas que permitan abandonar el conjunto inabarcable de variables anteriores (Barthes 1972, 125), cosa que explica por qué es usado con tanta facilidad en géneros que se centran en mostrar una imagen superficial de ese mito; como la caricatura. Como indica Barthes (Barthes 1972, 126), el mito es un sistema en el que sus formas están continuamente motivadas por el concepto, pero nunca representan el conjunto total de posibilidades contenidas en este.

Barthes relaciona directamente el mito con la literatura (Barthes 1972, 133). La literatura es, en parte, un sistema de mitos que se van perpetuando a través del tiempo. Este tipo de expresión artística se apoya en el mito para perpetuar personajes o géneros con todas aquellas relaciones que implican. Así, y siguiendo el tema que nos compete, la picaresca, dentro de la enciclopedia compartida, se refugió alrededor del mito del pícaro, algo fundamental para nuestra investigación. Esta idea del pícaro como mito literario no es totalmente nueva, pues Claudio Guillén ya hablaba del pícaro y la picaresca en estos términos años atrás (Guillén 1962; Guillén 2001, 121). De hecho, la idea de la expansión de personajes y estructuras literarias en forma de mito también ha sido aplicada a otras obras fértiles de la literatura española como el Quijote (Canavaggio 2006; Schmidt 2016) o al Don Juan (García Berrio 1967; Watt 2003; Navarro Durán 2008). En el mito del pícaro, tras continuos procesos de imitación de la picaresca a través de la novela picaresca y otras expresiones literarias, se almacenó la caracterización del pícaro o la pícaro, todas sus posibles variantes que cada vez aumentaban más con la creación de nuevos textos y, asociado a su figura, los posibles episodios y estructuras narrativas que han sido utilizadas a su servicio. El mito permite que la picaresca se articule junto al pícaro continuamente, con extrema fertilidad, pero siempre manteniendo sus posibles variables y todas las potencialidades anteriores en suspenso, ausentes pero disponibles en cualquier momento. El proceso de conversión en mito explica, por ejemplo, por qué el modelo de la novela picaresca que veremos próximamente se diluyó tan rápidamente pese a su éxito. Esto se debe a que, precisamente por su popularidad, el pícaro se convirtió en un mito literario que pasó a habitar en la enciclopedia compartida de participantes de innumerables culturas. La deformación propia del mito llevó a que, en un contexto de mayor gusto por la delincuencia literaria, la picaresca inglesa pusiera un énfasis en las motivaciones y acciones delictivas del pícaro, así como en su capacidad para defenderse; mientras que la francesa se centraba en articular un pícaro en un contexto protoburgués. El mito permite crear un pícaro en un contexto tan distinto al de Guzmán en el sur del Mississippi, la Londres del siglo XIX o, incluso, en mundos irreales como la Tierra Media de Tolkien o Nehwon de Leiber. A su vez, esta fertilidad y flexibilidad permite llevar al pícaro literario, y la picaresca que contiene en su mito, a medios culturales tan distintos como los videojuegos o el cómic. El mito del pícaro, como sistema semiológico difuminado, permite una mayor producción de textos picarescos al no estar constreñidos por estructuras genéricas necesarias y fijas que limitan su expansión. Por ello, podemos observar el mito como el sistema semiológico en el que se asentó el pícaro y la picaresca

tanto en la tradición literaria popular, como en la culta. Bajo mi punto de vista, como se verá durante esta tesis, que la picaresca se difundiese bajo este formato durante siglos facilitó la polinización de la picaresca en otros géneros y medios culturales, así como permitió localizar pícaros en contextos muy variados.

2.1.4. *Remediation*

La polinización de obras o géneros literarios entre medios culturales se ve influida por la fertilidad del mito, la disponibilidad de la enciclopedia compartida y las relaciones de hipertextualidad entre textos. Sin embargo, cómo se expresa la conexión hipertextual entre dos obras pertenecientes a medios distintos solo puede explicarse teniendo en cuenta una serie de procesos de adaptación entre uno y otro medio, sujetos a sus propias idiosincrasias y limitaciones. Estos fueron estudiados en la obra pionera de estudios transmedia de Jay David Bolter y Richard Grusin, *Remediation* (2000).

Estos autores denominan el proceso de transfusión de ciertas características o elementos de un medio a otro o, en otras palabras, la representación de un medio en otro como *remediation* o “remediación” (Bolter & Grusin 2000, 5; Bolter & Grusin 2000, 45). Destacan que, claramente, esto no es algo que ocurre solo entre medios digitales y analógicos, sino que el proceso ha estado presente y ha sido una clave cultural a lo largo de la historia. Una de sus claves es el intento de hacer como si no existiera el medio anterior, al hacer la obra “remediada” lo suficientemente sólida en el nuevo medio (Bolter & Grusin 2000, 11). Ellos ponen de ejemplo la relación entre un cuadro realista, una fotografía y un espacio virtual realista modelado en tres dimensiones, donde se intenta que cada una de las formas se mantenga por sí misma sin atender a los otros medios. Sin embargo, sí que señalan que la novedad en el paso de un medio a otro en la actualidad reside en la variedad de métodos de adaptación y en el nuevo acercamiento a este proceso que se da en los medios digitales (Bolter & Grusin 2000, 15), que dejan patente que ningún medio puede sobrevivir en completo aislamiento.

Los medios culturales son expuestos como sistema de signos que pueden ser imitados en otros usando sus propias herramientas (Bolter & Grusin 2000, 19). Así, por ejemplo, los expertos en gráficos hechos en ordenador afirman sin dudar que buscan alcanzar el “fotorrealismo”, una categoría que aparentemente procede de otro medio (Bolter & Grusin 2000, 28). La clave del fotorrealismo llevado a cabo por ordenador, afirman estos teóricos, no es que quiera copiar la realidad, sino que quiere copiar un género de pintura muy concreto que, a la vez no podría existir sin la fotografía. Al realizar

unos gráficos fotorrealistas a través de gráficos de ordenador se tiene en mente en primer lugar, el género de pintura que recibe ese nombre: “To achieve photorealism, the synthetic digital image adopts the criteria of the photograph.” (Bolter & Grusin 2000, 28).

Alejándonos de los medios visuales y pasando a la literatura, Bolter y Grusin afirman que los medios actuales también han intentado adaptar con frecuencia las grandes obras literarias de la literatura (Bolter & Grusin 2000, 44). Utilizando las adaptaciones de los clásicos de Jane Austen al cine, ambos teóricos explican que el paso a un nuevo medio implica el reconocimiento del original, aunque este nunca es reconocido en el producto final. El propósito no es más que asegurar que el espectador no tenga que realizar el complejo proceso de comparar ambos medios y la necesidad de conocer la obra general, siendo esto algo que asumen que ocurre con el resto de las adaptaciones cinematográficas. Sin embargo, como señalaban anteriormente con otros medios culturales, este proceso no es único en nuestra época, pasaba entre medios culturales analógicos mucho antes de la revolución digital; por ejemplo, entre los géneros narrativos y las artes escénicas. Lo interesante de los medios digitales es que intentan desaparecer como tal de la percepción de los usuarios, normalmente no se busca que sean conscientes del proceso de “remediación” que ha ocurrido, sino que perciban el producto adaptado final como parte del medio original (Bolter & Grusin 2000, 45). Las referencias o consciencias de origen se pierden durante el proceso, dejando finalmente un nuevo ejemplo de un producto cultural semejante a los anteriores.

A pesar de ello, siendo esto el punto que nos interesa, hay otro grupo de creadores alejados de los que persiguen el fotorrealismo digital en los medios digitales que dejan patente el proceso de adaptación, con el que más que imitar, buscan acomodar el medio original en el medio digital final para explotar nuevas posibilidades de expresión. Utilizan las diferencias para marcar el cambio de medio y a la vez señalar al original. El ejemplo que estos autores emplean (Bolter & Grusin 2000, 46-49) es relativo a las enciclopedias en formato papel y en formato digital, ambas son distintas y llevan a cabo sus procesos de búsqueda de forma diferente, pero en esencia buscan lo mismo y la versión digital nunca trata de ocultar su deuda con el medio original. En cierta forma es un modo de redefinir el propósito del medio original en uno distinto. Los videojuegos, un medio digital de considerable complejidad respecto al anterior, se convierten así en un tipo de “hypermedia” (Bolter & Grusin 2000, 54), un medio que aglutina características de varios, que hace referencia a múltiples medios anteriores y hace uso de ellos con el propósito de readaptarlos y, a su vez, ofrecer una experiencia única.

En su exploración de los distintos procesos de transformación y difusión de un medio a otro, Bolter y Grusin observan tres características propias de este proceso. La primera es que toda forma de remediación no deja de ser un proceso de adaptación de un texto de otro medio cultural que posiblemente adaptaba otros tantos (Bolter & Grusin 2000, 56). Esto tiene sentido si tenemos en cuenta los conceptos explicados en apartados anteriores, que aseguran la continua relación entre textos sin limitación del cauce de representación, así como sistemas semiológicos que benefician el traspaso de elementos a través de géneros y distintas formas de expresión artística. La historia de las producciones culturales no es más que una historia de préstamos, modificaciones e imitaciones; al fin y al cabo, para Bolter y Grusin un medio cultural es todo aquello que “remedia”, es decir, que adapta obras de otros medios (Bolter & Grusin 2000, 65). La segunda de las características indica que, independientemente del grado de adaptación o la cantidad de obras de distintos medios que se hayan utilizado, el texto o producto final siempre es real (Bolter & Grusin 2000, 58), pese a su naturaleza híbrida. Esto es especialmente importante a la hora de enfrentarnos a medios digitales, pues su condición de virtualidad puede llevarnos a afirmar que este tipo de expresiones no tienen consecuencias en el mundo real. Todos los objetos creados a través de medios digitales son reales y producen efectos en sus receptores y en el sistema social, económico y cultural en el que son producidos. Finalmente, la tercera característica ostracismo (Bolter & Grusin 2000, 59-60) indica que, durante el proceso de adaptación a un nuevo medio cultural, especialmente si se trata de medios interactivos, se espera que el acto de adaptación implique cierto grado de reforma e innovación. En cierta forma, con este proceso se consigue rehabilitar textos anteriores que podrían considerarse obsoletos o que sufren cierto. En algunos casos hay un intento de justificar la adaptación a través de un intento de “mejorar” el texto anterior, pese a las diferencias que pueda haber, siendo este un caso que se puede encontrar con frecuencia en las adaptaciones de obras literarias en la gran pantalla. En el caso de la actualidad, medios como el cine, la fotografía o la televisión han pasado a formar parte del grupo de medios que contribuyen a una cadena de adaptaciones que ahora siguen los medios digitales interactivos como los videojuegos o el cine interactivo (Bolter & Grusin 2000, 62).

Los medios culturales entran así en un sistema donde la adaptación entre ellos es una constante, formando redes de conexiones e influencias entre ellos (Bolter & Grusin 2000, 65-66). Es irremediable que el teatro influya en la novela, que esta a su vez vuelva a influir en el teatro y que, a su vez, también influya en el cine o en el videojuego. En la

actualidad estas líneas se han reforzado ante la creación de proyectos transmedia, que se extienden en distintos medios, relacionados con ciertas franquicias o productos culturales mostrando así la capacidad de adaptar un mismo texto o sus derivados en múltiples medios con eficacia. Un ejemplo de ello es lo ocurrido con la franquicia *Star Wars* que se extiende por el medio cinematográfico, videolúdico, literario, escénico e incluso produce sus propios productos para decorar el hogar. Algo semejante sucedió, como veremos, con la figura del pícaro presente en el juego de rol de mesa *Dungeons & Dragons* (1974), que se extendió no solamente en el medio lúdico analógico, sino que tuvo múltiples expresiones literarias, digitales y artísticas.

En el paso de la novela y otras expresiones literarias a los videojuegos, hay un elemento fundamental que influye en el proceso de adaptación que es la posibilidad de llevar a cabo un texto videolúdico interactivo (Bolter & Grusin 2000, 81). Si algo caracteriza la diferencia fundamental entre estos medios es que la sensación de inmediatez y agencia del receptor en el medio digital es considerablemente superior a la de su medio originario. Los videojuegos plantean un nuevo propósito cultural y una nueva serie de herramientas que enriquecen visitar ciertos géneros o personajes literarios desde una nueva perspectiva (Bolter & Grusin 2000, 92). La relación entre el jugador y el texto que está consumiendo difiere de aquella observada en los medios en papel, pudiendo proponer, por ejemplo, que el jugador tome la iniciativa de actuar como un pícaro literario. A su vez, el medio videolúdico nace de la combinación y adaptación de muchos de sus antecesores. Literatura, música, lenguajes de programación, arte digital, arte analógico, todos confluyen en crear un producto con múltiples capas de significación y conexiones culturales profundas con obras anteriores. Asimismo, en relación con el uso de la perspectiva en literatura al paso al medio videolúdico, estos teóricos (Bolter & Grusin 2000, 235-236) señalan como una de las claves la oportunidad de observar el entorno desde distintos puntos de vista y distintos ángulos, no hay un punto de vista estático ni la imagen creada como tal es estática. Esto es observado como un nuevo proceso de adaptación y mejora de lo ofrecido por un medio anterior.

Utilizando el videojuego de aventuras *Myst* (1993), Bolter y Grusin se dan cuenta de la pretensión de los hermanos Miller, sus creadores, de crear un texto videolúdico que recordara a la literatura escrita en papel y superara ese medio, pues se incluyen una multitud de textos literarios para explicar el mundo recreado en el videojuego que emplean las particularidades del medio videolúdico. La utilización de una narrativa con múltiples finales o el paso de descripciones literarias a una suerte de mundo interactivo

supone, desde el punto de vista de estos teóricos (Bolter & Grusin 2000, 96), un intento de actualización y mejora de los textos literarios analógicos; característica propia del proceso del proceso de adaptación entre medios culturales, como se ha señalado anteriormente. Del mismo modo, *Myst* también destaca como un caso de *remediation* de los textos cinematográficos, pues la influencia de los usos de este medio en la cámara en varias escenas es clara. Sin embargo, los teóricos que nos ocupan, afirman que los autores de *Myst* no son conscientes de este proceso de adaptación de la literatura y el cine en su videojuego cuando emplean las características propias de los medios “remediados”, pese a que esto es patente para el jugador. La clave, afirman (Bolter & Grusin 2000, 97-98), es que es el conocimiento del jugador acerca de literatura y cine el que lo hace consciente de que se están revisitando métodos de otros medios culturales en *Myst*. Además, en este y otros juegos, la figura del jugador y el uso de narrativas interactivas en las que este pueda participar tomando el rol de un personaje aportan un nuevo método para explorar la tarea del lector/jugador de cubrir los vacíos del texto que tanto ha sido desarrollado en literatura (Bolter & Grusin 2000, 99). De nuevo, en una adaptación entre medios hay una continua pretensión de visitar herramientas y métodos propios de aquel que sirve como fuente.

Teniendo esto en cuenta, y en relación con el tema de nuestra investigación, el proceso de adaptar la picaresca, propia del medio literario, al medio videolúdico presupone una actualización de las características contenidas en la expresión literaria del mito del pícaro. Características únicas de los textos videolúdicos tales como la interactividad, la inmediatez o las reglas de juego influyen en cómo adaptar un mito literario como el del pícaro. Este proceso sigue la idea de rehabilitación de las características de un medio en otro con la posibilidad de observarlo desde un nuevo punto de vista al ofrecer nuevos acercamientos a la picaresca o incluso a la novela picaresca. Un uso similar de este concepto en las relaciones entre literatura y videojuegos ha sido llevado a cabo por Lorenzo Servitje en relación a la adaptación de la *Divina Comedia* en el videojuego *Dante's Inferno* (Servitje 2014), por Ivan Girina y Andra Ivănescu en relación a los textos cinematográficos y videojuegos (Girina 2013; Ivănescu 2019) o Ewan Kirkland, Natalie Corbett, Robin Sloan y Jonathan Kincade, entre otros muchos, que estudian las relaciones entre más de un medio cultural y los videojuegos usando las teorías de Bolter y Grusin (Kirkland 2008; Corbett 2009; Sloan 2014; Kincade 2019).

2.2. Conceptos y teorías de *Game Studies*

El estudio entre distintos medios culturales requiere conocer sus características únicas en profundidad. Comprender los elementos concretos que hacen a los textos videolúdicos distintos a los textos literarios implica conocer las individualidades de los videojuegos a la hora de construir narrativas, caracterizar personajes o construir entornos afines a lo narrado en las obras literarias originarias. Si bien los conceptos literarios anteriores y otros propios de la teoría de la literatura como el narrador o la perspectiva se mantienen, es necesario conocer los cimientos que forman parte de la construcción de los videojuegos o juegos analógicos y que son de interés para esta investigación. Un acercamiento únicamente filológico a la comprensión de la narrativa y las influencias literarias en los videojuegos ofrecería una visión sesgada que ignoraría buena parte de las especificidades videolúdicas. Los videojuegos poseen una idiosincrasia única que necesita ser tomada en cuenta para su análisis. Conceptos como las *mecánicas* de un videojuego, su *gameplay* o su sistema de reglas básicas son necesarios para explicar cómo se pueden trasladar ciertos elementos literarios a este formato mediante el uso de reglas implícitas o de acciones disponibles para el jugador.

El peso de estos aspectos de la estructura del texto videolúdico en la construcción narrativa ha sido estudiado por varios teóricos como Marie-Laure Ryan (2006), Jan-Noël Thon (2009) o Souvik Mukherjee (2015). Esta se ve influenciada por la capacidad del jugador de actuar de una determinada forma, las posibilidades que ofrece el mundo para construir una narrativa o la elaboración de una serie de personajes que refuercen una temática concreta. Todo ello debe facilitar la comprensión del texto videolúdico como receptor de una influencia concreta al mostrar conexiones con, en nuestro caso, un mito literario y un género temático determinado o bien como campo de juegos que permita la simulación por parte del jugador de narrativas o episodios extraídos del pasado literario.

2.2.1. *Gameplay* y mecánicas

Los videojuegos y los juegos analógicos pueden ser definidos como sistemas conformados por unas reglas concretas que determinan cómo funciona un juego. Salen y Zimmerman afirman esto mismo en *Rules of Play* (Salen & Zimmerman 2004, capítulo 11, 1-2), señalando que son estas reglas la clave para comprender el funcionamiento de cualquier juego. Del mismo modo, Clara Fernández-Vara mantiene una postura similar a la hora de tener en cuenta este aspecto de los juegos (Fernández-Vara 2019, 104-105).

Esta autora considera que estas reglas se encuentran vinculadas a un conjunto de objetivos que se deben cumplir para, bien acabar el juego o bien alcanzar un estado del juego óptimo para sus jugadores. Zubek añadirá el adjetivo *dinámico* a estos sistemas de reglas, cosa que contribuye a una definición de juegos como “máquinas con las que se puede jugar” (Zubek 2020, 3). La visión de Zubek sitúa como una clave de este dinamismo la interacción de los jugadores con las reglas del juego, que supone a su vez su reconocimiento como un sistema que permite un tipo de actuación concreta.

Para Salen y Zimmerman las reglas presentes en todo tipo de juegos presentan una serie de características muy concretas (Salen & Zimmerman 2004, capítulo 13, 2). En primer lugar, las reglas “limitan la acción del jugador”, contribuyendo a una forma de actuar relativamente controlada por su parte. Del mismo modo, estas reglas no son exclusivas de un único jugador, sino que se aplican y se comparten con todos los jugadores de un mismo juego y, necesariamente por ello, deben ser claras y concisas. Debido a estas circunstancias, las reglas deben de poder repetirse en cualquier circunstancia y deben suponer una adhesión a ellas sin discusiones, en otro caso no se estaría jugando al mismo juego. Estas condiciones del sistema de reglas garantizan una experiencia semejante para los jugadores en los aspectos más básicos del juego, pues una vez comienza la interacción entre el sistema y el jugador la experiencia es única para cada jugador. Fernández-Vara añade que las reglas del juego aseguran a su vez sesiones de juego cargadas de sentido, ya sea lúdico o de otro tipo, para aquellos que experimentan el juego (Fernández-Vara 2019, 105-106); algo no muy alejado a lo que ocurre con la lectura de obras literarias, por ejemplo, que es una actividad que también porta y produce cierto sentido valioso para el receptor. No obstante, si en algo destacan los videojuegos como sistema de reglas sobre otras actividades culturales con reglas menos complejas es que gran parte de ellas están implícitas u ocultas para el jugador hasta que comienza a jugar. Reglas como “el cursor que aparece en la pantalla responde al movimiento de tu ratón” o “este juego debe ser instalado previamente” no son especificadas, pero siempre están presentes (Salen & Zimmerman 2004, chapter 13, 7).

Si las reglas permiten entender cómo funciona el juego, las *mecánicas* establecen cómo el jugador participa en el juego. Como indica Fernández-Vara, las mecánicas podrían identificarse como los verbos que el jugador puede ejecutar dentro del juego (2019, 108). Por ejemplo, en *Super Mario Bros.* los verbos disponibles son correr, saltar y recoger, mientras que las reglas del juego dictan cómo los enemigos se mueven, las limitaciones del jugador en su desplazamiento, etc. Estos verbos pueden combinarse entre

sí para desarrollar actividades más complejas, por ejemplo, en los juegos de lucha, la mezcla entre golpear con puños o patadas puede dar lugar a combinaciones de golpes determinadas que también son parte de las mecánicas del juego. A estas combinaciones de verbos pertenecientes a las mecánicas para dar lugar a acciones complejas, Heussner y otros diseñadores narrativos las denominan *dinámicas* (Heussner et al. 2015, 25) y, bajo su punto de vista, aumentan la profundidad de las mecánicas en el ámbito puramente lúdico, pero también ludonarrativo. Estos diseñadores también señalan la importancia capital que tienen estos verbos, las mecánicas, en el desarrollo de la narrativa de un videojuego. Por ejemplo, los verbos que acarrea un videojuego del género *shooter* son, normalmente, apuntar, disparar y cubrirse. En este caso, la narrativa desarrollada por un juego de este tipo suele implicar la muerte de ciertos enemigos o su eliminación, es decir, cierta agresión entre dos partes enfrentadas en un conflicto armado suele estar implícita en ella. Mientras que los verbos de un juego de plataformas o *platformer* como *Super Mario Bros.* suelen limitarse a correr y saltar, cosa que puede implicar narrativas totalmente distintas. En relación con esta tesis, podríamos pensar que, como mínimo, las mecánicas desarrolladas en un videojuego que incluya a personajes pícaros deben incluir la posibilidad de robar, engañar, esconderse, abrir cerraduras o moverse ágilmente.

Salen y Zimmerman llaman a las mecánicas principales, que posteriormente formarán dinámicas, *core mechanics* o mecánicas principales:

Every game has a core mechanic. A core mechanic is the essential play activity players perform again and again in a game. Sometimes, the core mechanic of a game is a single action. In a footrace, for example, the core mechanic is running. In a trivia game, the core mechanic is answering questions [...] However, in many games, the core mechanic is a compound activity composed of a suite of actions. In a first-person-shooter game such as *Quake*, the core mechanic is the set of interrelated actions of moving, aiming, firing, and managing resources such as health, ammo, and armor. [...]

A game's core mechanic contains the experiential building blocks of player interactivity. It represents the essential moment-to-moment activity of players, something that is repeated over and over throughout a game. During a game, core mechanics create patterns of behavior, which manifest as experience for players. The core mechanic is the essential nugget of game activity, the mechanism through which players make meaningful choices and arrive at a meaningful play experience. (Salen & Zimmerman 2004, chapter 23, 4).

Como se puede observar, las mecánicas son clave para diseñar la experiencia y narrativas que propone un videojuego. Zubek añade a estas consideraciones que, normalmente, las mecánicas implican la existencia de objetos o personajes con los que utilizar esas acciones, a las que llama *acciones de juego*, y unas reglas que aseguren los resultados de esas acciones (Zubek 2020, 16). Estas reglas, tal y como sucedía como las reglas más básicas que constituyen un juego o videojuego, pueden ser implícitas o explícitas. Por ejemplo, en un juego donde robar carteras sea una de las mecánicas básicas, es necesario que exista el objeto cartera, la implementación del verbo robar y se deben estipular las consecuencias del robo sometido basadas en unas reglas. Las consecuencias pueden ser el aumento del dinero virtual del jugador o contribuir al aumento de una invisible lista de robos con consecuencias futuras en el juego. Para facilitar la comprensión de la relación entre los objetos del juego, las acciones de juego y las reglas antes mencionadas, Zubek utiliza la metáfora del lenguaje (Zubek 2020, 17), donde iguala los objetos a *nombres*, las acciones a *verbos* y las reglas a la *gramática* que rige el juego en cuestión. Del mismo modo, para asegurar que el sistema plantea unas mecánicas flexibles, la existencia de objetos similares de distintas características implica el uso de *adjetivos* (una cartera rebosante de dinero frente a otra vacía), los *adverbios* modifican las características de esas acciones (robo rápido frente a robo lento) y las *preposiciones* la interacción del jugador con el espacio virtual que lo rodea, por ejemplo, el robo de un objeto sobre una mesa o bajo ella.

A su vez, Zubek desarrolla un árbol de tipos de mecánicas dependiendo del género de videojuego que tengamos ante nosotros (Zubek 2020, 20). Para nuestra investigación tendremos en especial consideración las *mecánicas de progresión* y las *mecánicas de gestión de recursos* pues son clave en el tipo de videojuegos en los que se centra esta investigación, los juegos de rol digitales o *digital RPG (role-playing games)*. El primer tipo de mecánicas suponen un indicador para el jugador de su progreso en el juego, este progreso puede ser directo o indirecto (Zubek 2020, 22). El progreso directo suele ir indicado por niveles de experiencia adquirida, que desbloquean nuevas mecánicas o contenido del juego, y el indirecto supone todo tipo de progreso no indicado como tal explícitamente por el juego. El primero nos interesa porque un personaje de RPG que aumenta su nivel actuando como un pícaro o perteneciendo a una clase² equivalente al pícaro suele profundizar en mecánicas que beneficien a la simulación de una experiencia

² Condición que indica la “ocupación” que tiene el personaje en el juego, modificando sus capacidades individuales.

picaresca. Por otro lado, el segundo tipo es de interés ya que el progreso indirecto puede suponer una expansión del espacio de juego, por ejemplo, insertando nuevas ciudades, el aumento de personajes secundarios con los que interactuar o el desarrollo de la historia. Esto conlleva el aumento de oportunidades para crear experiencias picarescas, conocer personajes pícaros o de desarrollar narrativas propias de la literatura de este tipo.

El segundo tipo de mecánicas que son de interés son las de gestión de recursos (Zubek 2020, 23), claves para los videojuegos que ocupan esta investigación, los RPG digitales. Estas mecánicas implican la gestión de recursos, como objetos o personajes, por parte de los jugadores que pueden ser mejorados o intercambiados a través de diversas acciones. En los RPG los recursos más importantes giran en torno a los personajes principales, que son más limitados que en otros juegos, pero poseen una mayor profundidad y detalle. Los personajes de RPG suelen poseer una clase determinada que influye en sus estadísticas y habilidades. Las primeras definen cómo ejecuta sus habilidades en el juego un determinado en el personaje o su capacidad para participar en combates u otras actividades de forma exitosa en el mismo. Las estadísticas son clave en la caracterización de los personajes pues también afectan a la percepción de los talentos de estos y, en algunas ocasiones, incluso van ligadas a su personalidad. Un personaje con la clase pícaro poseerá estadísticas que afecten a su destreza para robar, estafar o moverse sigilosamente, entre otras acciones. En estos casos la información que representan estas características se encuentra relacionada con las conexiones semánticas contenidas en el mito del pícaro y la enciclopedia compartida, que parten de diversos hipotextos picarescos. De esta manera las características expresan una determinada percepción sobre el personaje creado.

Las habilidades también participan en la caracterización de los personajes y se ven afectadas por las clases, estas se desbloquean a medida que sube el nivel del personaje y habilitan la posibilidad de que un personaje realice ciertas acciones en el juego como robar o esconderse sigilosamente. En este sentido, un personaje pícaro será el único capaz de realizar este tipo de actividades o, como mínimo, tendrá una mayor facilidad para llevarlas a cabo que otro personaje que se acoja a otro tipo de caracterización. Asimismo, los personajes de RPG que siguen el modelo contenido en el mito del pícaro suelen participar activamente en historias y narrativas emergentes (que serán explicadas más adelante) propias del mismo, desarrollando un pícaro cuya definición en el videojuego más allá de sus habilidades, que siguen siendo importantes, depende de una historia determinada única para él. De este modo, los personajes que podemos manejar en los

juegos de esta investigación suelen estar caracterizados como pícaros a través de su personalidad, historias, habilidades y estadísticas. Todas, en su conjunto, explicitan una deuda con la literatura picaresca.

Más allá de las reglas y las mecánicas hay otro concepto que debe tenerse en cuenta para el desarrollo de esta investigación, este es el conocido como *gameplay*. Como explican Salen y Zimmerman (Salen & Zimmerman 2004, capítulo 22, 1), el concepto de *play* o juego, las reglas son solo un medio para conseguir la experiencia de juego. Para estos autores (Salen & Zimmerman 2004, 3), el *gameplay* es producto de la interacción que ocurre cuando los jugadores siguen las reglas y experimentan el sistema, utilizando las mecánicas sujetas a las reglas, a través de la propia actividad de jugar. Zubek, por otro lado, matiza esta definición y la expande:

Gameplay is what happens when we participate in an ongoing interaction with the game's mechanics and systems and potentially other players in multiplayer games. Gameplay is the dynamic activity that emerges out of player's interaction with mechanical elements, and participating in this interaction creates a certain experience for the player. (Zubek 2020, 62).

Como vemos, el *gameplay* es una actividad dinámica producto de la participación de uno o más jugadores utilizando las mecánicas dentro del sistema de reglas del juego. Esta interacción provoca que el jugador cree una experiencia concreta que es parte del *gameplay*. Esta experiencia motiva ciertas actitudes en el jugador y determina su percepción sobre las distintas posibilidades que ofrece un determinado juego, lo que permite que se hable de la existencia de experiencias picarescas en los juegos que analizaremos en este texto. Así, a través de mecánicas y el *gameplay* es posible introducir acciones propias de los pícaros literarios en el video juego. Por ejemplo, un juego donde las mecánicas permitan robar o estafar, justificado por el contexto social de su personaje, está muy cerca de generar en el jugador una experiencia picaresca que recuerde, aunque sea superficialmente, a los relatos ofrecidos en literatura picaresca.

Un acercamiento semejante, en el que las mecánicas son estudiadas como elementos clave en la caracterización de diversos personajes o la expresión de unas determinadas ideas ha sido llevado a cabo en estudios aplicados a videojuegos de suspense o terror (Anyó & Pons 2017; Habel & Kooyman 2013), a la interpretación que se puede tener de ciertos videojuegos (Kleinman, Carstendottir & El-Nasr 2018; Jagoda 2018; Carstendottir, Kleinman & El-Nasr 2019) y a la narrativa de este medio (Elson et al 2014; Koenitz 2018; Suter, Bauer & Kocher 2021).

2.2.2. Narrativa videolúdica

Junto a las mecánicas, reglas y *gameplay* en los videojuegos, la narrativa que vertebra buena parte de los textos videolúdicos es clave en esta investigación para entender qué formas puede tomar la picaresca dentro de ellos. La narrativa videolúdica ha sido motivo de interés para las investigaciones de diversos autores, como Murray (1997), Jenkins (2004), Ryan (2000; 2006; 2008; 2014) o Thon (2014; 2016) hasta construir un acercamiento específico a la literatura digital en diversos medios culturales. Siguiendo a Ryan, debemos afirmar que el concepto de narrativa no debe considerarse en *Game Studies* como limitado a narraciones en formato de texto escrito, sino como un modo de desarrollar historias que puede manifestarse a través de texto, mecánicas, arte visual y música, entre otras (Ryan 2006, 197). De esta manera, la narrativa puede ser expresada mediante el texto escrito o puede desarrollarse en múltiples niveles. Esto ocurre en los videojuegos que, además, pueden girar en torno a la narrativa que quieren desarrollar, siendo esta la que da forma a todo el juego, o bien ser un elemento secundario de juegos que no tienen propósito narrativo (Ryan 2006, 199).

Según esta autora y Katherine Hayles (2008, 9), la interacción entre el juego y el jugador tiene especial importancia en la narrativa de los videojuegos. Ryan destaca diversos tipos de estructuras narrativas interactivas que pueden aparecer con frecuencia en videojuegos y tienen puntos en común con las de otros medios como la Literatura. Entre ellas, estructuras como la arborescente o la laberíntica cobran especial importancia porque tienen en cuenta la capacidad del jugador de tomar elecciones que influyan en la resolución de la historia (Ryan 2000, 248-251). Del mismo modo, las lineales o encadenadas, muy frecuentes en las novelas también pueden ser encontradas en videojuegos, aunque estas van en detrimento de las posibilidades interactivas del jugador. No obstante, Ryan señala como la principal estructura narrativa de los juegos que incluyen un mundo virtual lo que denomina *épica errante* o *epic wandering* (Ryan 2000, 255), ya que está basado en el acto de vagabundear y explorar espacios virtuales³. Esta estructura se caracteriza por tener en cuenta la interactividad en primer plano, gestionada por el jugador, que decide a dónde ir y cómo interactuar con el entorno y un segundo plano donde se encuentra la historia principal que se desarrolla a ritmos discontinuos. Cuando el jugador llega a ciertos puntos del mundo del videojuego, este le arrebató el control para comenzar el desarrollo de etapas concretas de la historia que contiene el texto

³ Esto, como se explicará en el capítulo 6.8., se puede conectar con la picaresca.

videolúdico. Todos estos tipos de narraciones pueden ser utilizados en la narrativa propia de los videojuegos y presentan una relación determinada con la interactividad, desde la linealidad a la libertad controlada del modelo errante. Por supuesto, los juegos que tiene en cuenta esta investigación podrán presentar diversos tipos de narrativas interactivas con consecuencias determinadas en cómo la picaresca es representada con ellas.

Ryan, profundizando más en la importancia de la interactividad, destaca cuatro direcciones que puede tomar el acercamiento a esta en diversos tipos de narrativa digital (Ryan, 2006, 107-121), semejante a la representación de los puntos cardinales sobre una rosa de los vientos como se puede observar en la ilustración 1. Los parámetros que orientan estas direcciones parten de dos pares de conceptos contrapuestos. El primer par introduce la oposición entre la interactividad interna y la externa, siendo la participación del usuario o jugador dentro del mundo virtual lo que define a la interactividad interna, mientras que en la externa se influye en el mundo virtual desde fuera de él. En el caso del segundo par, encontramos la oposición entre un acercamiento ontológico y un acercamiento exploratorio. En el primer caso las decisiones del jugador pueden influir en la historia desarrollada en el mundo virtual, mientras que en el segundo no es posible influir en ella. Siguiendo este razonamiento, tenemos cuatro acercamientos con puntos intermedios entre ellos: interno-ontológico (videojuegos de aventura o rol), interno-exploratorio (videojuegos focalizados en la exploración), externo-exploratorio (ficciones hipertextuales) y externo-ontológico (videojuegos de simulación en los que el jugador actúa como un dios, controlando al resto de personajes). Los distintos tipos de interactividades videolúdicas se encuentran en la mitad construida desde el extremo externo-ontológico al interno-exploratorio, dejando fuera el externo-exploratorio, propio de ficciones que usan estructuras hipertextuales, que no competen a esta investigación.

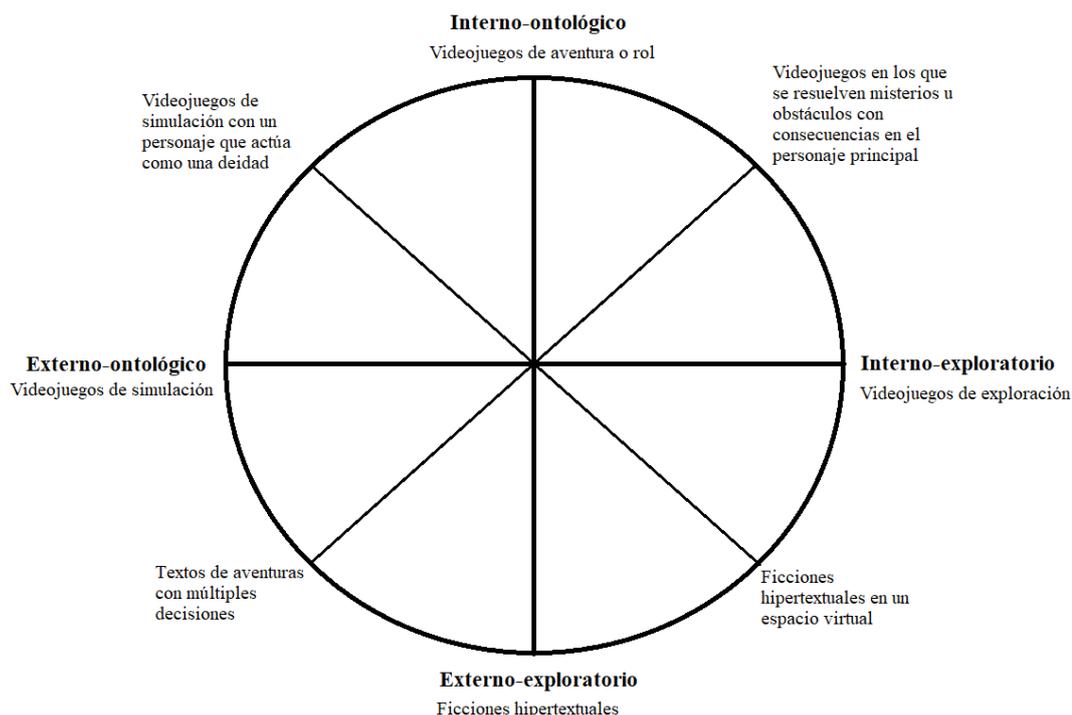


Ilustración 1. Tipos de interactividad según Ryan (2006, 121)

Como se puede observar, hay un gran énfasis en la exploración de mundos virtuales en la narrativa videolúdica. Esto se debe a que, como indica Jenkins, estamos ante un tipo de *arquitectura narrativa* en la que desarrolladores de videojuegos crean espacios o mundos ficcionales que los jugadores atraviesan y exploran siendo parte de ellos (Jenkins 2004, 118). De esta forma, la relación del jugador con el entorno es clave en el desarrollo de una determinada narrativa. Como afirma Jenkins “Game designers don’t simply tell stories; they design worlds and sculpt spaces” (Jenkins 2004, 121). Entre los videojuegos que utilizan este tipo de estructura narrativa, Jenkins destaca los videojuegos de rol, que es el género videolúdico en el que esta investigación se centra.

La arquitectura narrativa motiva lo denominado como *environmental storytelling*, que podría traducirse como narración ambiental, que define a la utilización del entorno de un determinado mundo virtual como un modo de reforzar la narración de un determinado texto videolúdico. Así, un juego que trate sobre un pícaro, puede incluir localizaciones donde el entorno represente decadencia, haya pintadas denunciando la opresión de los más poderosos o se hable de una alta tasa de corrupción en periódicos. Del mismo modo, localiza tres modos de relatar que pueden encontrarse en los textos videolúdicos: *enacted narratives* (narrativas representadas), *embedded narratives* (narrativas insertadas) y *emergent narratives* (narrativas emergentes). Las primeras

responden a los casos en los que hay una historia principal que se ve reforzada a lo largo del juego mediante episodios que desarrollan la trama central, otros episodios narrativos o usando, por ejemplo, narraciones ambientales que refuercen la narrativa y atmósfera del texto videolúdico (Jenkins 2004, 124-125). La trama principal, y otras secundarias, suele desarrollarse por etapas que se centran en el desarrollo de la historia que se encuentran entre episodios de juego mecánico que contribuyen a la narrativa general del texto videolúdico. Cuando el jugador llega a un punto en el que se desarrolla la trama principal, suelen sucederse episodios con escenas y texto que llaman la atención del jugador para que se centre en el desarrollo de historia, hasta el punto de eliminar la posibilidad del jugador de interaccionar con el entorno. Las narrativas insertadas suelen ser parte de esos otros episodios narrativos que encontramos en las narrativas representadas y pueden aparecer ya sea mediante episodios secundarios enmarcados, diálogos, descripciones de objetos... (Jenkins 2004, 126-127). En los videojuegos que se analizarán en esta tesis, las narrativas insertadas suelen tomar la forma de *quests* o misiones secundarias que desarrollan historias de menor importancia a través de personajes secundarios que o bien contribuyen a la historia principal u ofrecen episodios variados que brindan episodios de distintos tipos. Normalmente, estas *quests* incluyen recompensas para el jugador, de modo que se fomenta su participación en desarrollar el texto videolúdico al completo. Finalmente, la narrativa emergente es la más frecuente en aquellos videojuegos que dotan al jugador de libertad y depende de este y las oportunidades ofrecidas por los desarrolladores (Jenkins 2004, 128-129). Por ejemplo, si un jugador decide robar a un personaje y después acaba en la cárcel, aunque esto no sea parte de narrativas preestablecidas, construye una narrativa emergente de corte picaresco o delictivo que es parte de las oportunidades que ofrece el juego, pero no es imprescindible en su desarrollo narrativo. No obstante, las narrativas emergentes refuerzan las principales y pueden llegar a construir una experiencia única para el jugador, distinta entre varios jugadores.

La visión de los juegos como mundos narrativos es destacada por Fernández-Vara (2019, 116), el propio Jenkins (2004, 118) o Ryan (2000, 91-95) como uno de los elementos distintivos de los videojuegos, pues este medio presenta una especial complejidad en el desarrollo de sus narrativas. Hayles (2012, 183) afirma que los textos narrativos videolúdicos son tan complejos debido a la interactividad y a la multiplicidad de líneas narrativas abiertas, emergentes o no, que se expanden durante las sesiones de juego. En el caso de Fernández-Vara, esta académica considera que la existencia del mundo narrativo es clave para entender la vinculación de un determinado juego con

determinadas corrientes culturales previas, entender la narrativa que se desarrolla y evocar en el jugador una serie de experiencias únicas que resuenen con la estructura narrativa construida. Un juego que presente un mundo narrativo vertebrado en la estética o narrativa esperable dentro de los relatos de caballerías permite una relación inmediata con ese tipo de literatura.

La metáfora del videojuego como una ventana a un mundo narrativo es semejante a la que podemos observar en teoría de la literatura con frecuencia, no en referencia a los mundos posibles de Eco (1995) o Hintikka (1989), que se refieren a otro tipo de relaciones semánticas basadas en las posibilidades lógicas que infieren los lectores al relacionarse con el texto, sino a las que afirman que una novela, por ejemplo, nos permite acceder a un mundo de diferente al nuestro con nuevas posibilidades. Ryan afirma que, a diferencia de lo ocurrido en la teoría de la literatura, que debe limitarse al lenguaje, los videojuegos realmente ofrecen un mundo virtual distinto, aunque limitado, habitado por personajes y objetos con los que se pueden establecer relaciones interactivas (Ryan 2000, 91).

Por ello, los mundos narrativos que ofrecen los videojuegos suponen una de las principales razones por las que Ryan argumenta que también ofrecen una experiencia inmersiva semejante, e incluso más profunda, a la que encontramos en la literatura en texto escrito (Ryan 2000, 95). Esta teórica sitúa parte de los motivantes de la inmersión en un proceso de “lucha y descubrimiento” (Ryan 2000, 97), que sin duda presentan los mundos narrativos creados para videojuegos, que implica la exploración del espacio y el esfuerzo activo del jugador para ello. El espacio transitable que presenta este medio en buena parte de sus producciones permite desarrollar la idea de una inmersión espacial del jugador en los espacios narrativos propuestos mediante la relación estrecha del jugador y aquello que ocupa el espacio virtual (Ryan 2000, 122). De esta manera es posible desarrollar una narrativa que genere en el jugador cierta sensación de inmersión, dependiendo de su interacción con el entorno y la profundidad de la narrativa desarrollada. Ryan destaca la importancia de la interacción con el entorno para la creación de experiencias inmersivas igualándola a lo que denomina mapeado figurativo parafraseando a Hillis Miller (Ryan 2000, 123). La importancia de los espacios en literatura es tal que, normalmente, cuanto más detallado es el espacio descrito en el que ocurre la acción, por ejemplo en la novela realista o en los grandes textos de fantasía, más información obtiene el lector (Ryan 2000, 124-128). Este comenzará a realizar las mencionadas relaciones semánticas entre objetos hasta construir un mundo que, en el caso de los videojuegos, es habitable. El potencial narrativo de estos espacios es tal que una

sola mención de ellos puede producir procesos de construcción semántica en la mente del lector o jugador, que comienza a reconstruir lo que conoce de ellos a través de la información adquirida anteriormente.

La mimesis también juega un papel clave en el desarrollo de la narrativa videolúdica, lo que Kendall Walton (1990) denomina juego del *make-believe* o imitación, que también tiene relación con la suspensión de la incredulidad que desarrolla Coleridge en su *Biographia Literaria* (1817). En diversos videojuegos, el centro de su acción y narrativa se centra en imitar actitudes del mundo real *como si* fueran reales, buscando reacciones en el jugador semejantes a las que suceden en el mundo real. En los videojuegos, como en otros medios, también podemos encontrar procesos de imitación de acciones o actitudes presentes en personajes concretos de literatura o géneros literarios. Así, es posible crear una narrativa picaresca en videojuegos, con su correspondiente experiencia picaresca, apoyando el diseño de este en la imitación de las actitudes observadas en los pícaros clásicos de la literatura, que a la vez imitaban a los pícaros de la vida real. Del mismo modo, el jugador puede intentar imitar a los pícaros de ficción siempre y cuando el diseño del juego se lo permita. Este juego de imitación tiene mucho que ver con los procesos de simulación de narrativas y experiencias presentes en diversos videojuegos.

2.2.3. Simulación y agencia

Siguiendo esta idea, podemos observar cómo el papel del jugador es clave en el desarrollo de las narrativas videolúdicas y la inmersión en estas. Al fin y al cabo, el medio videolúdico es puramente interactivo, por lo que se espera la participación del jugador en el desarrollo de la posible historia que puede contener un videojuego, así como en el proceso de inmersión e imitación que se intenta implementar. Un videojuego, para conseguir que el jugador sea capaz de introducirse en el mundo virtual y pueda llevar a cabo su proceso de imitación, debe incluir la posibilidad de simular un mundo concreto y unas acciones en él que desarrollen relaciones con la carga semántica suficiente para producir experiencias narrativas concretas. Ryan define simulación como un mecanismo productivo que genera distintas situaciones para el jugador utilizando parámetros fijos, preestablecidos por los desarrolladores y variables, fruto de la interacción del jugador (Ryan 2006, 13). La simulación contribuye a la posibilidad de producir episodios narrativos con frecuencia a través de acciones cargadas de significado dentro de las posibilidades ofrecidas por los desarrolladores, ya que estas situaciones ofrecen la

posibilidad de influir en historias principales o secundarias o crear nuevas historias emergentes utilizando el sistema. De este modo, la acción de jugar se introduce con frecuencia en un contexto de creación de nuevos episodios narrativos, dentro del marco ficcional creado en el texto videolúdico (Ryan 2006, 182). En este marco, la interactividad, la construcción del mundo virtual y los procesos narrativos se combinan e integran para producir una experiencia de simulación e inmersión óptima.

No obstante, como bien indica Ryan (2000, 113), el concepto de simulación no es nuevo ni único al medio videolúdico, sino que aparece en la tradición literaria desde Aristóteles, quien recomendaba poner en práctica ese proceso de simulación e imitación en las obras dramáticas. Lo mismo ocurre con lo observado en la teoría sobre la novela, donde se insiste en hacer que los personajes imiten actitudes reales o participen en relaciones que recuerden o simulen lo ocurrido en la vida real. El medio videolúdico trata de hacer evolucionar este acercamiento ya clásico a la ficción mediante el uso de la interactividad como su característica principal.

Gonzalo Frasca parte de una definición semejante a la de Ryan para afirmar que aquellos juegos que permiten simular experiencias pueden transmitir una determinada idea cultural dependiendo de las acciones permitidas y la naturaleza de la relación entre ellas y el mundo narrativo creado (Frasca 2001, 168). De este modo, este teórico afirma que un videojuego como *Los Sims* (2000), que permite simular el día a día de personajes y familias manejados por el jugador, acarrea una determinada experiencia simulada de corte capitalista, ya que el progreso del juego a través de las mecánicas permitidas por el sistema solo es contemplado como una acumulación de bienes económicos y materiales.

Si seguimos esta forma de pensar, podemos llegar a la conclusión de que mediante la simulación se pueden reproducir episodios picarescos siempre y cuando el sistema del juego se lo permita al jugador, que es una de las condiciones indicadas por Ryan (2006, 190-191). Por ejemplo, si un juego permite al jugador vender bienes robados o estafar a otros personajes mediante el uso de ciertas mecánicas y narrativas, la simulación de una experiencia picaresca ocurrirá. De este modo entra en juego el concepto de agencia, que define Leanne Taylor-Giles, siguiendo a Janet Murray, como la habilidad o posibilidad del jugador de sentir que sus acciones tienen un impacto en el mundo del juego (Taylor-Giles 2020, 197). Tanto esta autora como Murray o Ryan, consideran clave el papel de las acciones del jugador en la producción de experiencias narrativas videolúdicas, pues solo participando en el mundo virtual el jugador podrá experimentar de primera mano su participación fruto de la interactividad y podrá desarrollar las posibilidades narrativas del

mismo. En una situación ideal, el jugador sería capaz de generar experiencias de determinado tipo de forma ilimitada si no estuviera obstaculizado por las limitaciones de diseño incluidas en el sistema y reglas del juego. Estas experiencias pueden ser narradas y, por lo tanto, forman parte del proceso narrativo videolúdico natural en los videojuegos que incluyen estos tipos de simulación y agencia. Si el jugador roba un dulce de un personaje que habita el mundo virtual, esta sucesión de acciones puede ser contada y funciona como un relato emergente dentro del mundo narrativo. No obstante, el hecho de poder ser narrado no es lo único que lo convierte en un proceso narrativo, cualquier videojuego conlleva un proceso de narración, como afirma Murray (2004, 2; 1997, 143-144), ya sea a través de sus acciones u otros métodos, lo que ocurre es que la posibilidad de poder contarlo muestra claramente el valor narrativo de los resultados narrativos de la agencia del jugador. Siguiendo a Fernández-Vara (2019, 138), cabe señalar que la simulación no implica necesariamente una contraparte del mundo real exacta, sino que supone la participación del jugador en un mundo que habita y en el que puede participar.

Como indica Taylor-Giles (2020, 305), es imperativo indicar al jugador de forma implícita o explícita cuáles son los límites de sus acciones y las consecuencias que pueden tener; solo de esta manera el jugador podrá tener pleno control de la experiencia que quiere producir. Normalmente, siguiendo lo afirmado por Jørgensen, los desarrolladores marcan un camino favorecido o *favoured path* apoyado por ellos mediante el diseño del juego (Jørgensen 2015, 211) que el jugador es capaz de reconocer y que es el que indica cómo debe comportarse el jugador con las herramientas que tiene. Este camino no es otro que el creado mediante las pistas que dejan los desarrolladores durante el progreso del videojuego, como hacen los escritores con sus lectores, que le indican cómo debe comportarse y qué herramientas tiene a su disposición en un determinado momento. A mayor interactividad y papel del jugador en la construcción de las narrativas que puede producir el juego, mayor número de herramientas y menos restricciones de diseño tendrán los jugadores. De este modo, un jugador al que se le indica que cierto personaje ha acumulado muchas riquezas y que el personaje que controla es diestro escondiéndose y robando puede inferir perfectamente el camino que debe seguir, entre otros innumerables ejemplos.

Como se puede observar, estas acciones acarrearán una carga semántica y narrativa destacable. Según Bodi y Thon (2020, 158-165), distintas actuaciones de este tipo por parte del jugador pueden producir hasta cuatro tipos de intervenciones del jugador de las que tres influyen especialmente en la construcción de experiencias y narrativas. La

primera de estas tres es la agencia espacial-exploratoria, que indica la capacidad del jugador de interactuar y explorar el entorno mediante mecánicas concretas, estableciendo relaciones significativas en el mundo narrativo. Por ejemplo, si el jugador puede saltar, moverse silenciosamente, robar o engañar. También ayuda a establecer el límite real del mundo narrativo representado en el videojuego. La segunda es la agencia configurativa-constructiva, que indica la capacidad de influir en la personalización del personaje del jugador en el ámbito mental (estableciendo sus inquietudes y personalidad), físico (manipulando su aspecto visual) y social (influyendo en sus relaciones con otros personajes y el entorno). Este segundo tipo de agencia es clave para los videojuegos que se analizarán en esta tesis, pues parte de ellos implican la posibilidad de influir en la configuración del personaje protagonista, que es considerado un *avatar*. Taylor-Giles define el avatar de la siguiente forma: “An avatar is an empty shell waiting to be defined by the player’s action. This type of character works well in simulations because they are rarely voiced, meaning they never impose their opinions on or add unexpected nuance to the player’s experience of the game.” (Taylor-Giles 2020, 300).

El avatar funciona como una hoja en blanco que el jugador puede rellenar configurando su físico, su personalidad y sus relaciones a lo largo del juego. De esta manera, es posible crear un personaje con un contexto sociocultural semejante al esperado en los pícaros literarios, un aspecto físico que siga lo planteado en las obras picarescas y construir una serie de relaciones con los personajes y objetos del juego que evoquen a las interacciones e historias de este tipo de personajes. La figura del avatar es extremadamente potente y es una de las bazas de los juegos que la incluyen para construir una narrativa que siga el estilo y gusto personal de los jugadores.

Finalmente, el tercer tipo de agencia que es de nuestro interés es la agencia narrativo-dramática, que define la posibilidad del jugador de influenciar en la resolución de las tramas principales o secundarias incluidas en el videojuego. Para ser capaz de llevar a cabo esto, el jugador debe ser capaz de tomar decisiones con consecuencias narrativas concretas durante las escenas o eventos en los que se desarrollan las distintas tramas que pueblan el mundo narrativo. Este tipo de agencia es gradual y puede ir desde una interacción nula del jugador en los eventos desarrollados, que solo pueden ser presenciados como en narrativas lineales, o una agencia casi total en los videojuegos con múltiples ramificaciones de la trama y múltiples finales. La posibilidad de decidir o elegir tomar una decisión por parte del jugador es clave en este y el resto de los tipos de agencia,

pues demuestran la posibilidad de participación del jugador y refuerzan la inmersión narrativa de este.

2.2.4. Los videojuegos de rol y selección de videojuegos

Siguiendo lo visto anteriormente, para esta investigación se necesitan videojuegos que permitan el desarrollo de narrativas picarescas con efectividad, tanto por parte de los desarrolladores, como por parte de los jugadores. Los videojuegos que Zubek (2020, 65) señala como aquellos que permiten un equilibrio entre la historia impuesta por los desarrolladores, las variables que puede desarrollar el jugador mediante su agencia y la importancia de simular un mundo narrativo rico y profundo son los videojuegos de rol (RPG). El equilibrio entre estos componentes es independiente de un enfoque centrado en la acción, la exploración de un mundo abierto o una estructura narrativa algo menos libre. Este autor identifica dos tipos de juegos de rol, aquellos que presentan un personaje protagonista preestablecido y aquellos con un protagonista avatar que el jugador debe configurar; todos ellos acompañados de personajes secundarios con cierta profundidad y una trama sólida. Junto a esto, los juegos de rol suelen estar ambientados en mundos narrativos de corte fantástico que pueden ir desde ligeros elementos fantásticos en un mundo que se asemeja al real hasta mundos completamente distintos de diversa naturaleza. La clave de esto es que la variedad de entornos y realidades que expresan abren la puerta a la introducción de historias y personajes que beben de distintas tradiciones literarias. Esto permite la introducción de mitos literarios como el del pícaro y el uso de ciertos hipotextos a través del acceso a la enciclopedia compartida.

Estos videojuegos siguen, principalmente, los modelos narrativos desarrollados en las grandes obras de fantasía del siglo XX como las obras de Tolkien o Leiber, que a su vez beben de una extensa tradición literaria de diverso origen, incluida la picaresca, que será detallada durante los capítulos 4.4, 5 y 6. Usando el videojuego de rol *The Witcher 3* (CD Projekt Red, 2015), Zubek define los videojuegos de rol de la siguiente forma, a la que podríamos añadir lo dicho recientemente:

This main story and the variety of side stories are written, designed, implemented, and placed in the world for the player to discover, typically expressed as a combination of story cut scenes, story goals, and challenges. In addition to explicit story elements, role-playing games like *The Witcher* also tend to include a variety of story-friendly systems like quests and crafting to support the player's progression through the narrative. (Zubek 2020, 74)

Estos juegos, como se vio en el apartado sobre las mecánicas, son especialmente susceptibles de incluir mecánicas de progresión y de gestión de recursos a través de la gestión de los personajes manejables por el jugador, ya sea uno o varios, que se incluyen en un marco narrativo determinado que se ve reforzado por las acciones que el jugador puede llevar a cabo. Recordemos que las mecánicas de progresión ayudan a recompensar al jugador a medida que avanza en el videojuego y pueden ser directas o indirectas. Nos interesan especialmente las directas en este tipo de juegos, pues suelen conllevar subir el nivel de los personajes controlados por el jugador y, con esa mejora, se puede acceder a nuevas habilidades o mejora aquello en lo que destacan en el ámbito mecánico, ayudando a definir la experiencia narrativa que fomentan. Las mejoras indirectas, que suelen acarrear el acceso a nuevas zonas, también habilitan nuevas misiones secundarias o principales con las que expandir el mundo narrativo. Los nuevos espacios desbloqueados también pueden dar lugar a narrativas ambientales o emergentes que nos ayuden a detectar la influencia de diversas corrientes literarias. Por otro lado, las mecánicas clave son aquellas que nos permiten gestionar nuestros recursos en RPG implican gestionar una serie de personajes que podemos caracterizar a nuestro gusto manipulando sus estadísticas y habilidades a las que tienen acceso, o que vienen preestablecidos con unas características muy concretas que los caracterizan de un modo determinado. De este modo podemos crear personajes que reflejen a un pícaro o una pícara a través de sus estadísticas y habilidades o que el juego nos ofrezca un personaje que se corresponda con la definición de pícaro.

Este foco en los personajes y la composición narrativa del texto videolúdico es especialmente en los RPG, pues implican la creación de un sólido mundo narrativo habitado por numerosos personajes principales o secundarios, recordando en cierto modo a esas *novelas mundo* de autores como Balzac o Clarín. La abundancia de personajes y localizaciones aumenta la posibilidad de introducir capítulos de narrativa emergente o misiones secundarias con las que desarrollar una historia determinada. Además, como se ha indicado en el apartado sobre narrativa videolúdica, los RPG, generalmente, plantean una narrativa compuesta de múltiples historias secundarias que refuerzan la historial principal y abren la puerta a caracterizar con mayor profundidad a sus personajes. La historia principal también se verá apoyada por el contenido semántico que pueden cargar las mecánicas introducidas en el videojuego. Esto implica que en los RPG haya una probabilidad mucho más alta de encontrar personajes relacionados con la picaresca de un modo u otro que en juegos de géneros distintos en los que la importancia de la narrativa

es menor, como los videojuegos de simulación de estrategia o puzzles. Sumado a esto, como se explicará en el quinto y sexto capítulo, la inspiración literaria detrás de los RPG digitales y analógicos es tal que los hace un caso especialmente interesante para explorar las conexiones literarias dentro de un texto videolúdico.

Siguiendo a Zagal y Deterding (2018, 21), realmente se pueden distinguir cuatro vertientes de los RPG: analógico o de mesa, *live-action* o con actores reales, digital y multijugador. Esta investigación se centrará en dos tipos, los RPG analógicos, en forma de juegos de mesa (también llamados TRPG, *tabletop RPG*), y los digitales (también llamados CRPG, *computer RPG*), que serán videojuegos a los que sumamos su versión multijugador sin realizar distinción en su naturaleza dependiendo del número de jugadores que participen. Esto se debe a que las especificaciones que puedan diferenciar a los RPG digitales de un solo jugador o de varios jugadores no suponen un elemento diferencial para analizar la influencia picaresca que pueda haber en ellos. Para facilitar la comprensión de estas variaciones, conviene señalar la definición de estos autores de TRPG debido a su detalle y certeza:

TRPGs, usually played by a group sitting around a table, are arguably the common ancestor of all forms. Players typically each create and then control a fictional character within a shared fictional game world, maintaining character information (possessions, specific abilities, etc.) on a piece of paper commonly called a character sheet. Player characters' abilities are generally quantified (e.g., strength is 15, driving skill is 12). One special player – called the referee, game master, judge, dungeon master, or something similar – is the arbiter and manager of the game. The referee enforces the rules of the game, enacts the fictional world by telling the players what their characters perceive and what the non-player characters (NPCs) do. Players verbally describe what they want their characters to do, and the referee tells them the results of those actions – typically using a combination of improvisation and the game's rules, where dice are often used to determine the outcome of certain actions. (Zagal & Deterding 2018, 27)

Lo mismo ocurre con la eficacia de su definición de CRPG, a la que añado su concepción de los RPG multijugador o MORPG/MMORPG:

CRPGs can be described as TRPGs that are played alone on a computer: one player controls all player characters, and the computer acts as the referee, displaying the game world through monitor and speakers. Their rules are often similar to those in tabletop games, though many CRPGs involve real-time play,

testing the player's reflexes. CRPGs are arguably distinguishable from tabletop games in that they enable easy single-player play; emphasize storylines and rules, which can become much more complex and involved as they are maintained by the computer [...].

MORPGs can be thought of as tabletop games in which players log in to a computer who handles all of the usual referee responsibilities. Conversely, they could be considered multiplayer CRPGs in which players play together in a shared world online, each controlling only one character. In MORPGs, the fictional game world is persistent: it continues to exist and change, even when (individual) players are not logged in. MORPGs also often allow for the coexistence of a massive numbers of players, in which cases they are usually called massively MORPGs (MMORPGs). (Zagal & Deterding 2018, 28)

De este modo, para la selección de obras videolúdicas que serán utilizadas en esta investigación se han tenido en cuenta únicamente RPG. Los videojuegos seleccionados tratan de seguir una evolución temporal de este tipo de videojuegos y buscan que haya variedad en las narrativas y en los pícaros que se incluyen entre sus personajes. Así, se utilizarán para el análisis de las características del pícaro videolúdico los siguientes videojuegos: de la saga *Final Fantasy*, ⁴*Final Fantasy VI* (Square, 1994), *Final Fantasy IX* (Square, 2000), *Final Fantasy XII* (Square Enix, 2006) y *Final Fantasy XIV: A Realm Reborn* (Square Enix, 2013); de la saga *Thief*, *Thief: The Dark Project* (Looking Glass Studios, 1998) y *Thief* (Eidos Montréal, 2014); de la saga *Baldur's Gate*⁵, *Baldur's Gate* (BioWare, 1998), *Baldur's Gate 2* (BioWare, 2000), del que se usará su versión remasterizada *Baldur's Gate II: Enhanced Edition* (Beamdog, 2013), y *Baldur's Gate III* (Larian Studios 2023); de la saga *Dragon Age: Origins* (BioWare, 2009), *Dragon Age 2* (BioWare, 2011) y *Dragon Age: Inquisition* (BioWare, 2014); *The Elder scrolls V: Skyrim* (Bethesda Game Studios, 2011); *Divinity Original Sin* (Larian Studios, 2014); *Pillars of Eternity* (Obsidian Entertainment, 2015); de la saga *Fire Emblem*⁶(Intelligent Systems), *Fire Emblem Generalogy of Holy War* (Intelligent Systems, 1996), *Thracia 776* (1999), *Binding Blade* (2002), *Blazing Blade* (2003), *The Sacred Stones* (2005), *Path of Radiance* (2005), *Radiant Dawn* (2007), *Fates* (2015) y *Three Houses* (2019); *Dragon*

⁴ Los juegos de la saga *Final Fantasy* podrán ser nombrados como *FF* y el número del juego en numerales romanos a partir de ahora.

⁵ Los juegos de esta saga podrán mencionarse con sus siglas: *BG*, *BG2* y *BG3*.

⁶ Los juegos de la saga *Fire Emblem* podrán ser referidos como *FE* acompañado del subtítulo de la entrega.

Quest XI (Square Enix, 2017); *Octopath Traveler* (Square Enix, 2018) y *Octopath Traveler II* (Square Enix, 2023) y, finalmente, *Chained Echoes* (Matthias Linda, 2022).

Como podrá observar un lector que conozca los RPG en profundidad, se han seleccionado tanto RPG occidentales como los popularmente conocidos como JRPG o *Japanese Role-Playing Games*, es decir, videojuegos de rol de origen japonés. En esta investigación, pese a que es un tema de discusión candente, no se realizará distinción entre RPG y JRPG. Siguiendo las teorías de Blom (2022, 77-78), los JRPG han sido tradicionalmente vinculados a una historia lineal poco interactiva con personajes preestablecidos y una estética propia del *manga* japonés, que se opone a la estética realista y mayor libertad del jugador en los RPG occidentales. Esta académica señala que esta concepción es simplista, pues las formas de las estructuras narrativas, personajes o la estética difieren considerablemente entre obras. Esto es claramente perceptible en el caso de sagas de videojuegos de rol creados en Japón como *Dragon Quest* (narrativa lineal, protagonista generalmente preestablecido, estética manga) o *Dark Souls* (narrativa fragmentada, protagonista personalizable y estética realista). Usando a Schules, Peterson y Picard (2018, 107-108), Blom destaca que los JRPG tienen su origen en los RPG digitales occidentales, que a la vez tienen su origen en los RPG analógicos occidentales, por lo que tiene poco sentido separarlos en categorías casi enfrentadas cuando tienen tanto en común. Del mismo modo, señala que la diferenciación entre los dos “géneros” es propia de comunidades de internet conformadas por colectivos no-académicos que, sobre todo, buscan oponer su producto favorito, ya sea JRPG o RPG, al que consideran su oponente (Blom 2022, 77). Rachael Hutchinson (2019, 104) comparte una visión similar al destacar que el género JRPG es utilizado principalmente por sectores fan y periodísticos para diferenciar productos, pero sin una base teórica justificada, lo que lo hace inaplicable a una distinción real. Blom (2022, 78) continúa señalando que este acercamiento a los RPG japoneses parece un intento de apartar de la discusión principal sobre juegos de rol a una serie de videojuegos populares de origen no-occidental, dotándolos de una especificidad injustificada, perpetuando una visión orientalista, en el sentido de Edward Said (2008, 19-21) como visión exótica de occidente hacia oriente, de sus productos culturales.

Junto a esto, no hay que olvidar que esta tesis plantea una concepción dinámica de la polinización cultural entre comunidades de personas con contextos socioculturales distintos. El proceso de transmisión que se ha explicado deja claro que las fronteras políticas son traspasadas con naturalidad por la naturaleza expansiva de los productos

culturales. Si bien, como ya se ha señalado, hay pruebas directas de la influencia de los RPG occidentales sobre los japoneses, no sería extraño que las relaciones semánticas establecidas por estos RPG en la enciclopedia compartida pudieran llegar a Japón por medio de una expansión indeterminada de mitos, costumbres y narrativas relacionadas con ellos. De hecho, los TRPG occidentales, a través de su influencia en Japón como hipotextos, serán los que transmitirán el mito del pícaro a los CRPG japoneses como se explicará en los capítulos 5 y 6. Por esto y la explicación anterior esta investigación no tratará de forma diferente los RPG procedentes de países occidentales y RPG de origen japonés.

A modo de cierre, es necesario insistir en qué tipo de proceso de transferencia cultural a través del espacio y tiempo se desarrollará en esta tesis, pues demuestra que las teorías seleccionadas responden a una visión concreta sobre este proceso. En primer lugar, los textos literarios picarescos funcionan como hipotextos de otras producciones literarias picarescas y textos lúdicos y videolúdicos. El concepto de hipertextualidad de Genette es importante porque tiene en cuenta la posibilidad de que la identidad de los propios hipotextos puede ser desconocida por aquel que produce un nuevo hipertexto. La conciencia sobre el origen de los hipotextos de un determinado género se diluye con el paso del tiempo, pero estos textos contribuyen a crear un poso cultural de relaciones semánticas compartidos por los miembros de una cierta comunidad contenido en su enciclopedia compartida. A medida que el tiempo avanza, estos hipotextos pueden crear un mito literario como el del pícaro, que se caracteriza por ser especialmente fértil y por estar nutriéndose continuamente de sus nuevas articulaciones como potenciales opciones para otras en el futuro. Este mito contiene no solamente todas las características vinculadas al personaje concreto, sino también los episodios y contextos socioculturales en los que participa en sus textos. El mito posee una naturaleza que difumina sus orígenes, siendo cada vez más indeterminado, mientras que fomenta la utilización de todas sus variantes cada vez que es articulado. De este modo se da explicación a que hoy en día no se reconozcan sin un arduo trabajo filológico los orígenes hispánicos de las obras picarescas y personajes pícaros que se encuentran hoy en día. Por ello, es necesario trazar una evolución de la picaresca justificada apropiadamente desde sus orígenes hasta la actualidad. Cuando el mito es readaptado a otros medios culturales como el videolúdico, con sus otras relaciones semánticas contenidas en la enciclopedia compartida y sus hipotextos, sus características son traducidas y expresadas mediante las herramientas únicas de este medio. Para dar explicación a este proceso, el concepto de *remediation*

entra en juego, que centra su atención en cómo se pueden traducir elementos únicos de un medio en otro. Dentro de la idiosincrasia única del videojuego, encontramos el uso de las mecánicas como un elemento diferenciador dentro de la caracterización de los distintos personajes y experiencias que se proponen en un determinado videojuego. Del mismo modo, la narrativa que encontramos en estos textos está especialmente relacionada con la exploración de espacios virtuales y la combinación de narrativas emergentes, enmarcadas o insertadas y representadas. Los videojuegos proponen mundos narrativos donde los jugadores pueden ejercer su influencia mediante distintos tipos de agencia que pueden servir para expresar, junto a los elementos anteriores, una determinada articulación del mito del pícaro. Todo esto puede llevar a una simulación de experiencias picarescas o a la construcción de episodios picarescos que poseen una relación rastreable con la picaresca española e internacional utilizando los procesos de transmisión explicados previamente. Así, uno de los principales puntos de interés de esta tesis es que teoriza sobre el proceso de transmisión literaria entre medios culturales diferentes distanciados en el espacio y en el tiempo, creando un método de análisis que podrá ser aplicado a todo tipo de mitos literarios, medios y culturas.

2.2.5. Selección de juegos de rol de mesa

Para el capítulo 5 de esta tesis, es necesario dirigir la atención a los juegos de rol de mesa o analógicos para analizar la huella de la picaresca en ellos. Este paso es fundamental ya que, según mis hipótesis, son estos juegos los que influenciaron los primeros videojuegos de rol, así como los primeros en incorporar referencias literarias explícitas por parte de sus desarrolladores y sus jugadores. Esta parte del análisis tendrá en cuenta el estado de la industria de los juegos de rol de mesa entre los años 1970 y 1986, pues son los que Peterson (2012; 2020) y Zagal y Deterding (2018) consideran fundamentales al tratarse de los primeros años de este tipo de entretenimiento. El año 1974 es especialmente importante para ello, ya que es el año en el que se incluyó la figura del pícaro como arquetipo jugable bajo la etiqueta del “*thief*”, trayendo consigo múltiples cambios en la industria. Asimismo, estos autores señalan *Dungeons & Dragons* o *D&D* (1974) como la franquicia de juegos de rol de mesa fundamental, por lo que se tendrán en cuenta especialmente los juegos y suplementos de esta franquicia hasta 1989, año en el que asienta definitivamente la etiqueta pícaro para la antigua clase denominada *thief*. Se tendrán en cuenta *D&D* (1974), *Advanced D&D* o *AD&D* (1979) y la segunda edición de *AD&D* (1989). Los suplementos de estos juegos que se analizarán son, principalmente,

Greyhawk (1975), *Blackmoor* (1975), *Monster Manual* (1977), *Fiend Folio* (1981), *Unearthed Arcana* (1985), *The Complete Thief's Handbook* (1989) y *The Complete Bard's Handbook* (1992). Adicionalmente, se tendrán en cuenta otros juegos como *Tunnels and Trolls* (1974) o *RuneQuest* (1978). En estos juegos y suplementos se analizará el tratamiento del pícaro y el uso de conexiones literarias como fuente de inspiración para este tipo de personajes.

No obstante, como indica Peterson (2012; 2020), la industria de los juegos de rol de mesa, en sus inicios, tenía una particularidad muy clara, que era la imbricación entre los desarrolladores y los jugadores para crear productos en los que los ambos lados son partícipes de la creación de nuevas mecánicas o narrativas para los distintos juegos de rol del momento; a esto me permito añadir la participación activa de escritores de ficción en el proceso. Por esto, es muy importante tener en cuenta la situación de las comunidades en las que se participaba activamente bajo el formato de revistas mensuales o semestrales en las que desarrolladores y jugadores discutían sobre futuras mejoras para los distintos juegos de moda del momento, criticaban nuevos productos o escritores de ficción presentaban relatos de fantasía para la comunidad. Esto ocurrió principalmente en Estados Unidos, país en el que me centraré para este análisis, pero no hay que olvidar las comunidades *indie* de países como Reino Unido en las que también se reflejaban estas motivaciones. Sabiendo esto, he seleccionado 376 revistas escritas principalmente desde Estados Unidos de distintas editoriales entre los años 1974 y 1986. Estas revistas se pueden encontrar en repositorios online temporales creados por fans con el objetivo de conservarlas. Se han analizado todos los ejemplares publicados por la revista *Dragon* de la editorial TSR entre estos años (un total de 116), la misma que producía *Dungeons & Dragons*, debido a la relevancia de esta revista en la comunidad de juegos de rol de mesa de la época. El resto de las revistas son las siguientes: *Adventure Gaming* (Menzakk Publishing, 13 números), *Different World* (Chaosium, 40 números), *Imagine* (TSR UK, 30 números), *Pegasus* (Judges Guild, 12 números), *The Space Gamer* (Metagaming/The Space Gamer/Steve Jackson Games, 76 números), *The Strategic Review* (TSR, 7 números) y *White Dwarf* (Games Workshop, 82 números). Estos números son analizados uno a uno en busca de aclaraciones sobre el pícaro en juegos de rol, consecuencias de su introducción en la industria, explicaciones de los desarrolladores sobre el uso del pícaro, obras de ficción con elementos picarescos contenidas en las revistas y declaraciones de los escritores de ficción fantástica sobre la picaresca. Por ello, no todas las entregas serán relevantes, pues se busca detectar el cambio esquivo/difícil de detectar o *elusive shift* que

implicó la introducción del pícaro en los juegos de rol de mesa, como denomina Peterson (2020, 256-257) en relación con este y otros cambios.

Junto a estas revistas, no hay que olvidar dos importantes suplementos que se centraron en la picaresca y la figura del pícaro en los juegos de rol de mesa con el objetivo de mejorar a estos personajes en el contexto lúdico y, además, mejorar el acercamiento narrativo superficial que tenían estos juegos en sus primeros años. Estos suplementos son *Thieves' Guild* (1980-1984) y *Thieves' World* (1981), ganadores de múltiples premios como se verá en el capítulo 5. En estos suplementos trabajaron codo con codo desarrolladores y escritores de ficción fantástica para reflejar adecuadamente a los pícaros desde una óptica literaria en estos juegos de mesa. Asimismo, son el reflejo del culto alrededor del pícaro que comenzó en 1974, y se extiende hasta hoy en día, en los juegos y videojuegos de rol, pues son la repuesta a las reclamaciones de la comunidad de jugadores, que pedían un pícaro más cercano al modelo literario que habían experimentado en la literatura picaresca fantástica y clásica.

En general, el proceso de análisis de este extenso corpus se centra en examinar el estado de la industria de juegos de rol de mesa alrededor de la figura del pícaro a través de la exploración de revistas, juegos y suplementos oficiales con el objetivo de diagnosticar si el pícaro y la picaresca habían recibido un papel privilegiado en los juegos de rol de mesa, qué consecuencias tuvo esto y cómo se reflejaba esta preocupación por este tipo de personaje literario. Si los resultados obtenidos son positivos, esto implicará que la picaresca española e internacional tuvo un papel fundamental en la construcción de los juegos de rol analógicos y digitales como los conocemos hoy en día.

3. Selección de corpus picaresco e introducción a la picaresca

Junto a la selección previa de los videojuegos utilizados en esta tesis, uno de los puntos clave es la selección de un corpus de obras que sean útiles para trazar una evolución lógica y argumentada de las características de la picaresca española hasta la picaresca videolúdica que podemos encontrar en esos y otros videojuegos. Para eso, se seleccionan obras de diversas épocas y tradiciones literarias que demuestran una transferencia de determinadas características a lo largo de siglos de literatura hasta el salto a medios distintos como los juegos de rol y los videojuegos.

En este corpus situamos el límite en el pasado en el Siglo de Oro español. Como se verá en el apartado 4.1., se pueden encontrar precedentes, pero no obras que puedan

considerarse picarescas como tal. El primer texto de este corpus que se utiliza como una herramienta válida para el proceso evolutivo es, como se podría esperar, el *Lazarillo de Tormes*, es decir, la considerada como primera novela picaresca española siguiendo a Francisco Rico (1970, 15-16). Esta elección se basa en diversas características, que serán explicadas en este apartado, que definen la picaresca española como el primer género literario en el que encontramos al pícaro en su máxima expresión alrededor de una poética definida y con aquellos elementos que serán los que perdurarán a la actualidad. Se considerará que, aunque es posible encontrar personajes o narrativas apicaradas en la literatura universal anterior, no es posible encontrar personajes que posean todas las características que definen al pícaro. En otras palabras, esta investigación propone que es durante el Siglo de Oro cuando la picaresca obtiene identidad en sí misma y es reconocida por la literatura y reconocible por los lectores como parte de un género de la narrativa en su nacimiento y parte de una tradición literaria tras la desaparición de este. No obstante, en esta tesis se tienen en cuenta aquellas narrativas previas que permitieron la consolidación de la picaresca, que serán estudiadas en el siguiente capítulo.

Una vez situado uno de los extremos, colocamos el restante en los finales del siglo XX, momento en el que se da el salto de la novela a los juegos de rol y los videojuegos. Entre ambos extremos se emplearán obras de la literatura española del Siglo de Oro empezando por el *Lazarillo* y de la literatura inglesa y estadounidense del siglo XVII al XX. El hecho del interés en la literatura en inglés tras el Siglo de Oro español se debe a que será esta literatura la que influirá de forma directa a los juegos de rol de mesa de origen estadounidense. Estos juegos de rol influenciaron las narrativas y personajes que podemos encontrar en los videojuegos de rol, como se verá a lo largo de esta tesis.

Para filtrar múltiples siglos de literatura en busca del pícaro y la picaresca es necesario, en un primer lugar, establecer una serie de características que permitan este proceso de selección. Para construir esta lista de características, esta tesis ofrece una lectura personal, atenta, pero también panorámica de tantas obras como sea posible que formen parte de la novela picaresca española o contuvieran un pícaro propio de esas novelas. Para obtener esa lista de elementos que permitan el filtrado, es necesario leer un conjunto inicial de obras que aporten la base para detectar más obras de interés que las nutran y justifiquen. Por lo tanto, se presenta la siguiente encrucijada: para poder seleccionar el corpus se necesitan unas características que lo filtren que a la vez se definen tras la lectura de obras de ese mismo corpus para establecerlas. Debido a esta situación, es conveniente servirse de diversos textos críticos de expertos de la novela picaresca para

delimitar un primer conjunto de obras que sirvan de casilla de salida. Recurrimos a Francisco Rico (1970) y Lázaro Carreter (1972) para seleccionar estas primeras obras, que, según indican, no son otras que el *Lazarillo de Tormes* y el *Guzmán de Alfarache*. Ambas obras son definidas como las obras constituyentes de la novela picaresca española (Rico 1970, 114; Carreter 1972, 228).

Una vez se analicen estas dos obras, se establecerá un primer conjunto de características de la novela picaresca y el pícaro que servirá para facilitar una lectura atenta de todas las obras que puedan contener picaresca de una forma u otra en la literatura española del Siglo de Oro. Estas obras son, en primer lugar, seleccionadas mediante la revisión de historias de la literatura española como la *Historia de la Literatura Española* publicada en Ariel cuyo libro dedicado al Siglo de Oro está escrito por R. O. Jones (1984) o la *Historia de la Literatura Española* de Jean Canavaggio (1994), junto a la selección de textos picarescos de Florencio Sevilla (2001). Con ello se crea el corpus áurico que definirá las características iniciales de la picaresca que se utilizan en esta investigación.

Este corpus no se limita únicamente a la novela picaresca y se pueden encontrar obras que pueden ser adscritas a otros géneros, como el de la novela cortesana. Rico afirmaba que las novelas con pícaros o pícaras que no siguieran el esquema autobiográfico del *Lazarillo* y el *Guzmán* debían considerarse como “novelas con pícaro” (1970, 132). En el caso de esta investigación, por motivos de claridad (y no solamente por la ausencia de autobiografía del protagonista como realiza Rico), se considerará como “novela apicarada” o “con personajes pícaros” a aquellas novelas que sigan parte del modelo mito del pícaro, pero se encuentren fuera del género de la novela picaresca ya sea por ser posteriores a la desaparición del género específico, o por tener una frontera muy difusa entre ese tipo de novela y otras. Del mismo modo, al usar el sintagma “con personajes pícaros” no limito el interés en una u otra novela en la existencia de un protagonista pícaro, sino que también son de interés aquellas en las que hay personajes secundarios que podrían considerarse como tal.

Si bien se apoya la existencia del concepto de “novela con personajes pícaros” que desarrolla Rico, no puedo apoyar en la misma línea la “novela picaresca idealista” acuñada por David Mañero (2012, 80-82). Este teórico afirma que en *La Pícaro Justina* y en obras posteriores ya no se sigue el esquema de la novela picaresca española porque es central el esquema autobiográfico, reduciendo a “novelas idealistas” el resto de las obras distintas al *Lazarillo* y el *Guzmán*. Si con esto Mañero intenta evitar el uso de conceptos demasiado generales, no parece percatarse de que está cayendo en el mismo

error que quiere evitar, pues engloba en la novela idealista la novela cortesana, la de caballerías, la pastoril, etc. En otras palabras, si ya tenemos un concepto para referirnos a distintos tipos de géneros, ¿es necesario crear otro término que sirva de saco para todas ellas? A lo largo de esta investigación se estudiarán numerosas obras que Mañero situaría en la novela picaresca idealista. En esos análisis se comprobará que a lo que este teórico se refiere no es otra cosa que una novela picaresca con episodios o estrategias tomadas de otros géneros. Debido al concepto de género manejado en esta tesis, no se considerará que manipular las estrategias formales o ciertos temas de las obras base de la novela picaresca española signifique necesariamente abandonar el género, sino que son intentos de innovar y de darle un giro distinto, sin abandonarlo. En esas obras es perceptible la deuda directa con la novela picaresca española y el uso de sus estrategias narrativas. Por lo tanto, se descarta incluir esas obras en un género distinto. Las novelas apicaradas, en cambio, plantean lo picaresco como algo temático desligado de la mayor parte de las estrategias formales de la novela picaresca española, aunque el debate para incluirlas en las novelas picarescas o no es más que razonable. Las fronteras entre las novelas apicaradas y la novela picaresca española, como se observará en el capítulo sobre la evolución de la picaresca, se difuminan considerablemente una vez superada las dos primeras décadas del siglo XVII.

Así, las obras del corpus picaresco áureo que se utilizarán en la investigación son: *Lazarillo de Tormes* (1554); las dos partes del *Guzmán de Alfarache* (1599-1604) de Mateo Alemán; la segunda parte apócrifa del *Guzmán de Alfarache*, conocida como *Segunda parte de la vida del pícaro Guzmán de Alfarache* (1602) de Mateo Luján de Sayavedra; *El Guitón Onofre* (1604) de Gregorio González; el *Libro de entretenimiento de la pícaro Justina* (1605) de Francisco de Úbeda (1605); *La hija de Celestina* (1612) de Alonso Jerónimo de Salas Barbadillo; *Rinconete y Cortadillo*⁷, *El coloquio de los perros* y *La ilustre fregona* de las *Novelas Ejemplares* (1613) de Miguel de Cervantes; las *Relaciones de la vida del escudero Marcos de Obregón* (1618) de Vicente Espinel; *La desordenada codicia de los bienes ajenos* (1619) de Carlos García; la *Segunda parte del Lazarillo de Tormes* (1620) de Juan de Luna; el *Lazarillo de Manzanares* (1620) de Juan Cortés de Tolosa; *Alonso, mozo de muchos amos* (1624-1626) de Jerónimo de Alcalá Yáñez; *El Buscón* (1626) de Francisco de Quevedo; *Las harpías en Madrid y coche de*

⁷ Las novelas cortas incluidas en un libro como las *Novelas Ejemplares* serán reflejadas en cursiva siguiendo el estilo de citación Chicago. Es el caso de novelas cortas dentro de un ejemplar mayor que pueden leerse y publicarse de forma independiente.

las estafas (1631); *La niña de los embustes, Teresa de Manzanares* (1632), *Las aventuras del bachiller Trapaza* (1639) y *La garduña de Sevilla y anzuelo de las bolsas* (1642) de Alonso de Castillo Solórzano; *El siglo pitagórico y vida de Don Gregorio Guadaña* (1644) de Antonio Enríquez Gómez, *La vida y hechos de Estebanillo González* (1646) y *Periquillo, el de las gallineras* (1668) Francisco Santos.

Tras la lectura de estas obras, el pícaro y la picaresca pueden ser definidos con precisión, facilitando la selección de las obras narrativas picarescas en lengua inglesa. Para acotar el primer grupo de obras de picaresca inglesa, que beben directamente de la novela picaresca española (Parker 1971, 155-158), se utilizará *Los pícaros en la literatura: la novela picaresca en España y Europa* (1971) donde Alexander Parker traza un barrido preliminar por la literatura picaresca europea derivada de la española. En esa obra destaca la importancia de *The English Rogue* (1665) de Richard Head y *The Life and Death of Mr. Badman* (1680) de John Bunyan como novelas picarescas. En el siglo XVIII destaca *Moll Flanders* (1722) y *Colonel Jack* (1732) de Defoe, de las que se seleccionará *Moll Flanders* como representativa de la picaresca de Defoe, y *The Adventures of Roderick Random* (1748) del ciclo de novelas picarescas de Smollett. Por lo tanto, en el corpus literario de esta investigación se incluirán: *The English Rogue*, *The Life and Death of Mr. Badman*, *Moll Flanders* y *The Adventures of Roderick Random* como obras clave en la transmisión de las características picarescas a la lengua inglesa. *Roderick Random* se ha seleccionado como representativa de las novelas picarescas de Smollett, aunque es preciso destacar la importancia de todas sus obras, especialmente *The Adventures of Peregrine Pickle* (1751). Se descartarán, *Tom Jones* (1749) o *Joseph Andrews* (1742) de Fielding por no ser suficientemente útiles para esta investigación, aunque, tras su lectura, se puede destacar que existen personajes y episodios de corte picaresco.

Para las novelas con influencias picarescas en lengua inglesa del siglo XIX buscaré aquellas obras que, consultando historias de la literatura en lengua inglesa como las de Frank Chandler (1913) y Richard Gray (2012), puedan conllevar características picarescas. Tras esta consulta, se considera oportuno incluir en el corpus las siguientes novelas: *Oliver Twist* (1837-1839) de Charles Dickens, *The luck of Barry Lyndon* (1844) de Thackeray y, finalmente *Huckleberry Finn* (1884) de Mark Twain.

Ya en el siglo XX se dará un cambio completo al tipo de novela utilizado para rastrear la picaresca y se seleccionarán *The Hobbit* (1939) de Tolkien y la saga de *Fafhrd and Grey Mouser* (1939-1988) de Fritz Leiber como parte del corpus. Esta elección se debe a que Gary Gygax, el desarrollador principal del juego de rol de mesa clave en el

capítulo 5 de esta investigación (*Dungeons & Dragons*), explica en su famoso *Appendix N* (Gygax 1979, 224) que las obras de ambos autores forman parte de su lista de influencias literarias. Tras consultar el conjunto de obras de este texto de Gygax, considero pertinente incluir el conjunto de novelas mencionadas por poseer claras características picarescas heredadas de la tradición áurea española y ser clave en la evolución del género al videojuego como explicaré más adelante.

3.1. Características de la picaresca y del pícaro

Como se ha mencionado anteriormente, para el proceso de selección del corpus picaresco es necesario construir una lista de características de interés que filtren la masiva cantidad de obras literarias que pueden enmarcarse en la picaresca dentro del mito del pícaro. Esto requiere la definición de esas propiedades de interés, tanto de la picaresca como del pícaro. Aunque en el capítulo 4 se explicarán en detalle en los cambios de estas características, es conveniente aclarar en este momento esas características dentro de un marco teórico para que en todo momento se tengan presentes en las distintas etapas de esta tesis. Cabe destacar que en esta investigación se realiza una diferenciación entre picaresca y pícaro, aunque ambos están contenidos en el mito literario del pícaro. El primer sustantivo sirve para señalar la construcción de un mundo ficcional concreto común a los textos de este tipo, una serie de personajes determinados y aquellas características narrativas provenientes de la novela picaresca española que, una vez ese género literario se estableció, y posteriormente desapareció, siguieron vinculadas a la figura del pícaro. Un ejemplo de estas características sería el hecho de que el pícaro suela estar incluido en historias con cierto grado de itinerancia o aquellas que tratan de reflejar de alguna manera la vida de las clases más desfavorecidas.

De esta manera podemos considerar que hay picaresca en *Rinconete y Cortadillo* de Cervantes o en obras tan alejadas en el tiempo como *El Hobbit*. En esta tesis, mundo ficcional se refiere al conjunto de personajes secundarios, historias y contexto social en el que se encuentra el personaje pícaro en sus historias; elementos que permiten que el pícaro lo sea. El segundo sustantivo, el pícaro, hace referencia al personaje masculino o femenino que aparece en tramas picarescas y posee una determinada caracterización. Ambos sustantivos conforman lo que se denomina en esta investigación como el “mito del pícaro” que es el resultado de aunar en un mito barthesiano un tipo de personaje determinado acompañado de ciertos episodios, personajes y técnicas narrativas que

pueden aparecer de forma íntegra o alteradas. La separación se utiliza por transparencia. Esta sirve, principalmente, para no mezclar características de forma y fondo que puedan oscurecer el texto. El hecho de que picaresca y pícaro sean parte del mito del pícaro indica que son partes de un todo, por ello cabe destacar que esta distinción es artificial con el único propósito de la claridad.

En estrecha relación con esto, Rico (1970, 110-112) afirma que el pícaro, al comienzo, se encontraba vinculado a una forma narrativa concreta, siendo esta la novela picaresca española. Bajo su punto de vista, en este género el pícaro debe ser definido como personaje y esquema literario al mismo tiempo. Considero que es esta una de las razones por la que el mito literario no se limita únicamente al personaje y su contexto en la historia, al llevar consigo ciertas estructuras narrativas que se repetirán junto al personaje al incluirlo en una determinada producción cultural. La creación de un género estrechamente ligado a un determinado tipo de personaje con un mundo ficcional concreto, conlleva que tanto personaje como estructura se transmitan como un todo en la natural evolución y difuminación del género. En este caso perviviendo en forma de mito posteriormente. De hecho, según Rico (1970, 112), el propio Cervantes avisó de que si el pícaro no se vinculaba de forma más estrecha con sus estructuras narrativas el género se difuminaría y desaparecería tal y como se conocía, cosa que ocurrió en menos de un siglo.

Volviendo a esas características que se utilizarán como clave en la transmisión del mito del pícaro, es necesario destacar que algunas de ellas pueden ser controvertidas dentro del campo de los estudios sobre picaresca y novela picaresca española. Estos casos necesitan una aclaración justificada y desarrollada que se encontrará principalmente en el subapartado 3.2. En el actual se procederá a definir las características usadas para buscar, filtrar y calificar textos como picarescos en esta investigación. No obstante, será en la evolución de la picaresca a lo largo de los siglos donde podrán conocerse con total profundidad y detalle.

Como se ha mencionado anteriormente, estas características son producto de una lectura atenta de las obras que fueron incluyéndose en el corpus, partiendo del *Lazarillo* y el *Guzmán*, sin excluir bibliografía académica complementaria sobre ellas. Estas cualidades de los textos y el personaje pícaro constituyen aquello que *puede* incluir la articulación del mito tras el asentamiento de este. No son excluyentes ni funcionan como una lista que debe presentarse al completo para que estemos ante un fenómeno picaresco, sino que funciona como un listado dinámico. El propio concepto de mito implica dinamismo, permitiendo la entrada y salida de diversas características que se acercan o

se alejan del prototipo o de lo que se puede esperar de lo picaresco. Por supuesto, muchas de estas características nacieron con la novela picaresca española y, dentro del género, pueden tener su propia idiosincrasia. De hecho, la novela picaresca española es definida como dúctil y dinámica por Florencio Sevilla (2001, X), Mireia Baldrich (2019, 125) y Fernando Lázaro Carreter (1972, 198-199). Esto quiere decir que no estamos ante un género de características cerradas y limitantes, sino ante un género con un amplio número de características posibles que mutaron con rapidez y, probablemente, llevaron a su desaparición como tal antes de lo esperado. Esta flexibilidad es necesaria para poder analizar la multiplicidad y variedad de obras que tuvieron en cuenta a la novela picaresca española o lo picaresco, en general, en su construcción.

Siguiendo un razonamiento parecido, Lázaro Carreter considera que es necesario concebir la novela picaresca no como un conjunto inerte de obras relacionadas por unas características comunes excluyentes que aparecen en una o dos obras seminales, sino un corpus con dialéctica propia en el que cada obra supuso un acercamiento distinto a una misma poética. Este teórico insiste en que las características clave fueron percibidas como iterables o transformables; son elementos manipulables por cada autor para así demostrar su acercamiento a la picaresca. De este modo, Lázaro Carreter distingue entre dos niveles dentro del corpus “aquel en el que surgen determinados rasgos, y un segundo, en el que se advierte la fecundidad de aquellos rasgos, y son deliberadamente repetidos, anulados, modificados o combinados de otro modo” (Lázaro Carreter 1972, 198). Existe, en otras palabras, para Carreter, una etapa en la que se establecen las bases del género y las características que podían percibirse como las más destacables, frente a otra en la que esos elementos son alterados y deformados al gusto de los autores con el propósito de crear su propia versión de ese tipo de novela. De hecho, destaca que “la primera fase, de tensión constituyente, cesa cuando termina la aparición de motivos o artificios formales repetibles” (1972, 199). Esta afirmación deja claro que, para Lázaro Carreter, y también en mi opinión, las características formales y temáticas que después serán alteradas de múltiples formas en el género de la novela picaresca española se establecen con el *Lazarillo de Tormes* y el *Guzmán de Alfarache*.

La novela picaresca, en la forma de sus obras principales, actúa en este caso como plano de referencia para la composición de nuevos hipertextos. Cada autor elimina, altera o copia estrategias teniendo en cuenta ese plano. No por ello hay que pensar que los autores de la novela picaresca española están en esos casos fuera del género, sino que siguen “en el ámbito de un género mientras cuenta con su poética, mientras la aprovecha

para su propia creación, cualesquiera que sean las maniobras a la que la someta. Por el contrario, se sale de él cuando no cuenta con aquella poética.” (Lázaro Carreter 1972, 200). Es decir, estas obras salen de la poética de la novela picaresca cuando la materia que usan de referencia ya no es la misma o esta no tiene en cuenta la tradición. Destaca, por lo tanto, que una disidencia parcial a la forma o a la materia no supone salir del género. En el caso de lo que ocurre con el siglo XVIII inglés, como veremos, la poética ya es otra. Aunque la materia picaresca sigue ahí a través del mito del pícaro y la presencia de distintos hipotextos difuminados en la enciclopedia compartida, las estrategias formales utilizadas son, en su mayoría, propias de nuevas corrientes literarias, dando lugar a un nuevo acercamiento a la picaresca.

Tras la desaparición de la novela picaresca española como tal, no obstante, lo que quedará es el mito y sus potenciales características alteradas por el paso del tiempo y la influencia de otros textos; causando la ausencia de alguna de ellas. Por ejemplo, si la autodiégesis del pícaro protagonista puede considerarse una característica *sine qua non* de la novela picaresca española, no es así en el mito establecido tras la disolución del género. En su lugar, es sustituido como factor principal, pero no excluyente, por el determinismo social. Realmente, gracias al mito del pícaro veremos más adelante cómo la picaresca sigue viva, pues “la picaresca cesa allá donde sus motivos y artificios constructivos han dejado de ser operantes [...], es decir, cuando dichos elementos han perdido fuerza generadora” (Lázaro Carreter 1972, 228). Si algo podremos comprobar es que muchos de esos elementos siguen poseyendo fuerza generadora bajo el amparo del mito.

Tras estas aclaraciones es necesario realizar un pequeño barrido por las distintas teorías que intentan definir el género de la novela picaresca. Debido a que estas son clave en el proceso de definición de la lista que incluyen qué características conforman la picaresca. Algunas de estas teorías serán rechazadas o aceptadas a lo largo del capítulo dependiendo de la lectura de las fuentes principales.

Dentro de los estudios sobre la novela picaresca hay distintas corrientes que centran sus análisis a partir de puntos de vista concretos que se ocupan de una o dos características principales, siendo el resto accesorias o complementarias. Siguiendo a Mireia Baldrich (2019) y, tras la investigación de diversas fuentes primarias y secundarias como Rico, Bataillon o Sevilla, las corrientes más destacables tienen en cuenta lo siguiente como la característica principal: la autodiégesis del protagonista picaresco (Américo Castro 1926; Francisco Rico 1970; Blanco Aguinaga 1957; David

Mañero 2012; Fernando Cabo Aseguinolaza 1988; Lázaro Carreter 1972); la función didáctico-moral, tan presente en el *Guzmán de Alfarache*, que se desarrolla por el arrepentimiento o el mal ejemplo del pícaro (Miguel Herrero 1937); las motivaciones de conversos y la limpieza de sangre como característica definitoria (Alberto del Monte, 1957); el tema de la honra en el antihéroe como eje temático principal (Marcel Bataillon 1969; Maurice Molho 1972); la temática hampesca (Alexander Parker 1971) y, finalmente, el pícaro como reflejo de la realidad de una sociedad decadente (Alois Nykl 1929; Frank Chandler 1913).

Entrando más en detalle en las distintas perspectivas de investigación en torno a la novela picaresca se pueden encontrar teóricos como Nykl (1929) y Chandler (1913) que consideran a la novela picaresca desde un punto temático nacional un tanto reduccionista. Argumentan que responde a las únicas circunstancias españolas del momento y al carácter nacional español. Limitar la argumentación del porqué del nacimiento de una determinada producción cultural a la nacionalidad de sus primeros representantes es uno de los pocos enfoques que se consideran erróneos en esta investigación, pues si algo se podrá observar en el capítulo 4 es la fecundidad y fácil adaptación del género a diversas lenguas y contextos culturales sin estar subordinado a una especie de “espíritu del pueblo” que limita el análisis y la multiplicidad de lo picaresco.

Por otro lado, Ludwig Pfandl (1933), que en cierta manera también insiste en ese discutible espíritu del pueblo español, decide dividir la caracterización de la novela picaresca española por la intencionalidad del autor. En ello también insiste en su análisis de las costumbres españoles del Siglo de Oro, donde se intenta mostrar que la picaresca era un reflejo de la realidad del momento (1994, 123-129). Así, encontramos obras: idealístico-satíricas (*Guzmán, Buscón*), realístico-optimistas (*Pícara Justina, Estebanillo González*) y novelesco-descriptivas (*Marcos de Obregón, Teresa de Manzanares*). Este análisis deja a la vista la enorme variedad de acercamientos a la picaresca que han desarrollado diversos teóricos a lo largo del tiempo.

Alan Francis (1978), siguiendo este acercamiento según la intencionalidad del autor, divide las obras en conformistas e inconformistas. A su vez, estas obras pueden situarse en una la trayectoria determinada del género que se divide en dos: iniciadora, en el sentido de que es básica para el género, y decante o pseudopicaresca, que representa a obras que ya no siguen fielmente el esquema de la novela picaresca española. Así el *Guzmán* es una novela picaresca iniciadora e inconformista, mientras que *La Pícara*

Justina es iniciadora y conformista. En el segundo grupo, el de seudopicaresca encontraríamos según este autor al *Estebanillo González* como inconformista y el *Alonso, mozo de muchos amos* como conformista.

Herrero (1937) se limita en su teoría al análisis del *Lazarillo* y el *Guzmán*, especialmente la segunda, como obra fuente; lo que ya señala su acercamiento limitado a estas novelas. Considera la novela picaresca como una combinación de picaresca y ascetismo, siguiendo un modelo que define el género casi como una variación de los sermones de la época. De este modo, lo didáctico-moral, para este teórico, pasa a ser lo central de la novela picaresca. Es otra teoría que por su falta de fuentes directas en el análisis considero poco efectiva para esta investigación. Si una teoría solo se basa en el *Guzmán*, bajo ese punto de vista la novela picaresca se limitaría a un único modelo usado como fuente; cosa que no es cierta como se verá a lo largo del capítulo 4.

Ángel Valbuena (1978) y Vásquez de Prada (1963) siguen esta corriente, aunque amplían de forma limitada sus fuentes. El primero identifica un tipo de picaresca sin sermones, cuya obra principal es el *Lazarillo de Tormes*; otra en la que existe perfecta fusión de ética y picaresca, cuya obra principal es el *Guzmán de Alfarache* y, finalmente, una picaresca donde existe una fusión superficial o anecdótica entre ética y picaresca, con *La Pícaro Justina* como máximo exponente. El segundo también divide las obras en distintas etiquetas, aunque difiere con Valbuena en algunas consideraciones. Así Vásquez observa: novelas que presentan una fusión perfecta entre ética y picaresca (*Lazarillo*); novelas que separan ética de picaresca (*Guzmán*); novelas que sitúan las reflexiones independientemente (*Alonso, mozo de muchos amos*) y aquellas con escasez de elementos morales (*Estebanillo González*).

Gustavo Alfaro (1977) centra su análisis en función de dos parámetros: la condición antiheroica de los protagonistas de las diversas novelas que analiza y cómo se presenta la cronología de los acontecimientos narrados. Gracias al primer parámetro se pueden definir personajes pícaros, antipícaros y bufones. Del mismo modo, mediante el segundo parámetro encontramos narrativas lineales, digresivas y mixtas. El valor de esta teoría es que es la primera que considera que hay una escala dentro de los pícaros y que no todos se construyen de la misma manera. No hay dos pícaros semejantes ni en la novela picaresca ni en la picaresca en general, cosa que es importante a la hora de generalizar en su caracterización.

Oldřich Bělič (1969) señala tres parámetros para definir el género: la utilización del viaje en la obra; la presencia de varios amos que influyen en la vida del pícaro y la

autobiografía o autodiégesis del personaje picaresco. Según se acerque una novela más o menos a estas características podríamos encontrar novelas picarescas (*Guzmán*),seudopicarescas (*La Pícaro Justina*) y antipicarescas (*Marcos de Obregón*).

Parker (1972) limita, por otro lado, el análisis a la aparición temática del mundo de la delincuencia y el hampa. Para él, las novelas picarescas son novelas de criminales en menor o mayor escala. Debido a esta consideración, Parker considera que solo *Guzmán de Alfarache* y otras pocas novelas como el *Estebanillo*, o *Moll Flanders* en Inglaterra, pueden considerarse novelas picarescas por eso mismo. De hecho, debido a esto, Parker llega a afirmar que el *Lazarillo* no es más que un simple precursor. Como se verá, la delincuencia es una de otras muchas características. Aunque sin duda irá tomando un papel cada vez más protagonista en la acción del pícaro, hay personajes de este tipo que se limitan a las burlas sin consecuencias legales.

Bataillon (1969) considera la honra como el tema principal del género y su característica definitoria. Este tema es el que abre la posibilidad y permite desarrollar situaciones tan variadas como los conflictos a causa del determinismo social de sus protagonistas, la limpieza de sangre, la ambición de medrar, etc. La selección de esta característica como principal abre la puerta para tener en cuenta diversas obras que solían dejarse de lado, como el ciclo de novelas con pícaras de Castillo Solórzano. Molho (1972) también sigue un camino parecido, pero se centra en el pícaro como encarnación del antihonor, lo que lleva a limitar la cantidad de novelas picarescas a dos: el *Lazarillo* y el *Guzmán*.

Samuel Gili Gaya (1953) plantea el género de forma distinta, no centrado en una o dos características excluyentes, sino como una conjunción de características de forma y contenido que tienen su origen en el *Lazarillo*. No se limita a agrupaciones taxonómicas, sino que sitúa a las obras de la novela picaresca en un proceso dinámico e inclusivo. Llegando a afirmar que, dentro de este proceso, las disgregaciones o modificaciones de los elementos picarescos no son sino un desarrollo de las semillas plantadas en el *Lazarillo*. Por ejemplo, el uso o abuso de las acciones delictivas en la picaresca posterior tiene su origen en los personajes moralmente cuestionables a los que sirve el propio Lázaro. Esta visión es cercana a la que se tendrá a lo largo de esta investigación.

Esta idea se asemeja a esa concepción del género como dúctil y dinámico que, como ya fue señalado, tienen presente Lázaro Carreter, Baldritch o Sevilla. En esta misma línea se encuentra Alberto del Monte (1971), que además distingue entre el “género picaresco” y el “gusto picaresco”, siendo el segundo parte de una estética que bebe del

género, pero no necesariamente forma parte de él; distinción semejante a la que realiza anteriormente entre el género de la novela picaresca y lo picaresco.

Lázaro Carreter (1972) y Francisco Rico (1970) siguen la línea de Gili Gaya que tiene en cuenta múltiples características, aunque con distinciones. El primero critica especialmente a aquellos teóricos que siguen únicamente el punto de vista temático a la hora de clasificar una obra como novela picaresca o no, abandonando el foco estructural, aunque tiene en cuenta la evolución dinámica. Para él, las características formales son de importancia capital y señala como obras que las asentaron e institucionalizaron el género al *Lazarillo* y al *Guzmán*. La selección de estas obras y la importancia de lo formal llevan a Lázaro Carreter a limitar en cierta medida, pese a su insistencia en el dinamismo del género, la cantidad de obras que puedan considerarse novelas picarescas. Junto a él, Francisco Rico insiste en la importancia de la primera persona y el punto de vista del protagonista en la narración de las novelas picarescas. Rico afirma que es ese punto de vista el que llevó a la novela española del siglo XVII a acercarse a la novela moderna del siglo XIX, pues los protagonistas debían inspeccionar su interioridad y explicar su estado. Rico, al igual que Lázaro Carreter, considera que lo estructural es clave para entender el género y señala al *Lazarillo* y al *Guzmán* como únicas obras que saben explotar el punto de vista adecuadamente en su narración. Cabe decir que este acercamiento formal y centrado en la autobiografía como característica clave es muy limitante y, como se verá, poco representativo de la totalidad de obras del género, al igual que de lo que se puede considerar picaresca. Esto no significa que se olvide la importancia de la estructura en las transmisiones iniciales del mito.

En una línea un tanto diferente, Sevilla (2001) apoya el dinamismo y ductilidad de la novela picaresca y afirma que este género dará pie a un “patrón” imperecedero (2001, 5), que sería adecuado llamarlo conjunto de características posibles, siendo estas constituyentes del mito del pícaro. En otras palabras, Sevilla detecta que a partir de las características variadas que conforman la novela picaresca se llegó a establecer un patrón o modelo que se transmitirá con fecundidad de ahí en adelante, aunque no llega a identificar la importancia del mito. Para Sevilla, esas características temáticas o formales son las siguientes: autobiografía; servicio de varios amos; compromiso ideológico; alternancia entre narración y digresión; sátira y, finalmente, problemas éticos y sociales del momento tales como la limpieza de sangre, la mendicidad, la delincuencia, el impacto de la contrarreforma, etc. Sevilla quiere alejarse del concepto de “esencia” o “elemento principal”. No quiere que su corpus de rasgos formales limite en exceso el rango de las

novelas que pueden abarcar. De ese modo, se enfrenta al modelo de estudio de la novela picaresca demasiado centrado en el *Guzmán* como prototipo principal de novela picaresca. Siguiendo a Cabo Aseguinolaza, llega a afirmar que el “género no puede ser un modelo y mucho menos un modelo inalterable” (2001, 11). Esto quiere decir que las características dejan de verse como un factor limitante y pasan a ser parte de un espectro de posibilidades cuyos elementos pueden, o no, aparecer en las distintas novelas picarescas. Debido al acercamiento innovador de este académico, es preciso detenerse con mayor profundidad en sus estudios sobre picaresca.

Para el corpus, Sevilla sitúa los límites del género en el aspecto temático y una transmisión de los elementos de la picaresca que los difumina con el paso del tiempo. Dentro de esto, las características son totalmente flexibles: permitiendo adenda, supresión, ampliación, reducción, inversión, caricaturización, etc. Esta es la única manera de construir un corpus suficiente que ilustre de verdad la flexibilidad de la novela picaresca. Esta lógica que sigue Sevilla será la misma que guiará esta investigación y el intento de acceder a tantas obras como sea posible para el corpus.

De hecho, Sevilla llega a considerar, frente a otros teóricos, características en la poética de la novela picaresca no limitadas a rasgos formales o temáticos. La primera característica que observa es que las novelas picarescas suelen estar escritas por novelistas inexpertos o de una sola novela, cosa que para él es una clara consecuencia de la ductilidad y fecundidad del aspecto temático picaresco:

Se desprende de ello, sin necesidad de mayor pesquisa, que, si se sintieron atraídos por este patrón genérico y no por los demás, no sería precisamente fascinados por la novedad de su factura narrativa, ni llevados por su afán de renovación genérica experimental, sino más bien atraídos por la naturaleza semántica de sus temas y, acaso, por la ductilidad de su esquema novelesco (Sevilla 2001, XII).

Sevilla también parece detectar cierto compromiso ideológico dentro de las novelas picarescas y lo sitúa como una de las características externas de este género, pues, en su opinión, la pertenencia de los autores a clases sociales variadas permitía tratar diversas problemáticas propias de esos estamentos. La siguiente característica, que es la del uso de personajes antihéroes, tiene una relación muy estrecha con esta última, aunque bajo mi punto de vista esta característica debería haberla añadido a la lista de características temáticas. Para Sevilla son antihéroes en tanto en cuanto se oponen a los héroes tradicionales de la literatura, pero no necesariamente por ser malvados

delinquentes. De hecho, reconoce que hay pícaros bonachones, aunque se muevan por ambientes cuestionables. Lo importante es que sus personajes pertenecen a las clases más desfavorecidas y tratan de medrar frente a la adversidad con más o menos éxito. Por ello, este académico (Sevilla 2001, XIII) descubre que los autores de la novela picaresca española están muy interesados en el determinismo ambiental y el contexto social negativo del pícaro.

La siguiente característica que destaca es la autobiografía, a la que llama “seudoautobiografía”, pues tras el *Guzmán* se convierte en una simple fórmula narrativa sin hacer hincapié en la interioridad del personaje. Finalmente, señala que la novela picaresca presenta un diseño dialogístico, en el sentido en que existe un gran número de intercambios dialogados en las novelas, así como una estructura de “pregunta-respuesta” en ellas, como en la *Desordenada codicia de los bienes ajenos*. Esta última característica parece un tanto forzada e innecesaria si tenemos en cuenta el corpus completo de las posibles novelas picarescas, donde son excepción y no norma.

La última teórica que se tendrá en cuenta en el recorrido del estudio sobre la novela picaresca es Baldrich (2019), que centra su trabajo alrededor de la pícara y la novela picaresca femenina. Esta autora sigue el ejemplo de Lázaro Carreter, Cabo o Sevilla y considera la novela picaresca como un género dinámico con características no-limitantes, aunque sí considera que los autores son conscientes de que existen obras ejemplares que pueden seguir. Afirma lo siguiente:

En mi opinión, quizá sea más apropiado hablar de evolución y experimentación de una corriente literaria que va mutando, un ente vivo, dinámico y poroso en constante perfeccionamiento que absorbe la originalidad individual de cada creador, sin perder nunca de vista la convención ortodoxa del género, es decir, las constantes definitorias de la vida del pícaro. (Baldrich 2019, 125)

De esta manera, Baldrich tiene en cuenta las siguientes características en el análisis de la novela picaresca: autobiografía; moralización de casos de conversión (si los hay, o, en el caso de la picaresca femenina, no hay ninguno); genealogía abyecta; hurtos, estafas y medro social; nomadismo del pícaro (otra forma de señalar el viaje como característica principal) y episodios en sarta.

Se puede observar cómo en los estudios sobre la novela picaresca ocurre con frecuencia la selección de aspectos formales o temáticos como característica principal del género. Esto parece señalar que no existe una concepción clara de qué es lo que convierte a una serie de novelas de una corriente estética en un género literario, sobre todo cuando

sus autores no buscaban, aparentemente, copiar un modelo estructural-temático puro. La función de esta tesis no es aclarar si lo principal para tener en cuenta a la hora de categorizar la novela picaresca es lo temático o lo estructural, sino saber identificar lo picaresco en estas novelas y otras. No obstante, es necesario destacar que esta falta de consenso no es debido a una equivocación al emplear una perspectiva u otra, sino que lo que muestra es la ductilidad y multiplicidad de la novela picaresca. Estas teorías no se deberían oponer entre sí, sino complementarse entre ellas, pues todas señalan acertadamente elementos que hay que tener en cuenta en lo que fue la novela picaresca y que luego podrán percibirse en el mito del pícaro. Lo estructural y lo temático están claramente ligados en la novela picaresca, no se oponen entre sí. Separarlos supone un flaco favor para su análisis y la posterior identificación de las características picarescas en la evolución y transmisión a lo largo de los siglos del mito del pícaro. Para esta tesis, la novela picaresca es considerada como un género dúctil, múltiple y dinámico que, precisamente por esa multiplicidad, una vez se diluye a favor de la picaresca contenida en el mito del pícaro, fecundó múltiples géneros y medios culturales a lo largo de los siglos.

Por supuesto, una vez realizado este barrido, y tras la lectura de las fuentes mencionadas anteriormente, se ha desarrollado una lista propia de características de la picaresca que pueden ser aplicadas también a la novela picaresca española. No obstante, hay que tener en cuenta de que al ser características de un mito son menos específicas que si se centraran en el género en sí mismo, que requerirían algunas específicas como la miscelánea o mixtura. Además, es necesario destacar que las características que se explican a continuación no son necesarias, en el sentido de fundamentales, para crear un relato picaresco. Cuantas más se cumplan más cerca de la picaresca se encontrará un producto cultural determinado, mientras que un menor número de características presentes podría difuminar el mito hasta hacerlo difícilmente reconocible. Del mismo modo, mi inventario de características picarescas combina elementos temáticos y formales sin que exista un criterio superior a otro. No obstante, al tratarse de un mito literario, es lógico pensar que los elementos formales resistentes son mínimos frente a los temáticos, pues la forma varía continuamente con el paso del tiempo, pero aquello de lo que se habla, el concepto, es lo que fecunda con mayor facilidad otros géneros y medios culturales. Como se indicó previamente, el mito posee características relacionadas con la estructura, las narrativas que pueden desarrollarse entorno al pícaro y la caracterización del propio personaje picaresco.

Este inventario es fruto de un análisis de frecuencia de ciertas características en las fuentes literarias citadas anteriormente. Al final de este apartado se incluirá una tabla que indicará si dichas características aparecen o no en las fuentes seleccionadas, pero el análisis obra a obra de estas se tratará en el capítulo 4 correspondiente a la evolución de la picaresca. Esta tabla fue utilizada durante la investigación para decidir las características que presentaré a continuación. Sin más dilación, en esta investigación se considera que las características de la picaresca y, por extensión, aquellas que carga el mito del pícaro son, en orden alfabético, las siguientes: la autodiégesis y primera persona; el amo o la figura parental; aprendizaje; delincuencia; determinismo social; el pícaro honorable; estafa y disfraz; hambre y supervivencia; ingenio y habilidad; sátira y crítica social y, finalmente, el viaje y la novela itinerante. Insisto en que estas no son las características de la novela picaresca española, que requieren una mayor insistencia en el apartado formal y son más concretas que las de la picaresca estudiada como parte de un mito literario.

3.1.1. Autodiégesis y primera persona

La picaresca comenzó con el *Lazarillo* con una estrategia narrativa especialmente destacable. Esta es la de la autodiégesis de su personaje principal, simulando una autobiografía. Como se ha visto anteriormente, esta característica ha sido considerada por autores como Lázaro Carreter (1972, 213), Rico (1970, 82-84; 2019, 51-53), Mañero (2012, 80-82), Cabo Aseguinolaza (1988, 34), Sevilla (2001) o Américo Castro (1926) como la principal de la novela picaresca y, en algunos casos, excluyente dentro del género. Podemos definir la autodiégesis como un relato en el que el personaje protagonista lleva a cabo una homodiégesis de su propia historia, siguiendo a José María Pozuelo (1989, 248).

No obstante, con el paso del tiempo, la novela picaresca fue abandonando la forma más ortodoxa de la autobiografía de su protagonista, que pasó a ser un mero artificio literario, utilizado únicamente en aquellas obras que querían parecerse a aquellas que sirvieron como prototipo para el nacimiento del género y que utilizaron esta herramienta narrativa: *Lazarillo de Tormes* y *Guzmán de Alfarache*. A pesar de ello, sí es cierto que el uso de la primera persona se normalizó y se encuentra con frecuencia en las obras de la novela picaresca y en otras novelas con pícaros posteriores. Pero antes de pasar a los detalles, cabría preguntarse qué tipo de autodiégesis encontramos en la novela picaresca y cómo se utiliza esa primera persona para que sea tan destacable a lo largo de los siglos.

Para dar una explicación a esto sería necesario fijarse en las dos obras que inauguran el género de la novela picaresca y que luego influirán en otras novelas picarescas o novelas con personajes pícaros: el *Lazarillo* y el *Guzmán*. Como explica Francisco Rico, las razones para el uso de la autobiografía en la novela picaresca española son variadas. No solo podemos encontrar en años anteriores a la publicación del *Lazarillo* un resurgimiento de Luciano y Apuleyo (Rico 2019, 54-61), grandes cultivadores de los textos autodiegéticos, sino que Rico afirma (1970, 27-35) que la autobiografía responde a una necesidad de verosimilitud para explicar el desarrollo psicológico de los personajes y de justificación de sus acciones. El autor del *Lazarillo*, según Rico, quería mostrar el mundo desde el punto de vista de Lázaro y así hacer comprensible la razón por la que el protagonista acepta su humillante situación actual: “el mundo solo tenía cabida en sus páginas a través de los sentidos de Lázaro y Lazarillo” (Rico 1970, 38). El autor anónimo solo nos permite acceder al mundo a través de los ojos del que ha sufrido las consecuencias de la sociedad cruel en la que vive. Todo lo contado está subordinado a esa justificación de su estado y por lo tanto nuestra experiencia queda limitada a la del pícaro. Por otro lado, en esta novela, como vuelve a explicar Rico, “la técnica narrativa queda integrada en una visión del mundo [...] y queda, además, integrada en el tema único de la novela.” (Rico 1970, 38-39). Tenemos el primer caso de integración entre una técnica narrativa y el personaje protagonista, cosa que, como he señalado con anterioridad a través de Rico y Cervantes, es clave para la pervivencia del género y el mito literario.

En el caso del *Guzmán*, Rico observa la misma intención del *Lazarillo* a la hora de utilizar la autodiégesis. De hecho, llega a afirmar que Guzmán sufre un proceso semejante al enfrentar su pasado por medio de sus memorias (Rico 1970, 79), pues lo lleva a retrotraerse a la época más oscura de su vida. Junto a esto, hay más razones aparte de la verosimilitud que justifican el uso de autodiégesis. Por ejemplo, Rico habla de la autobiografía en esta novela como un pretexto para la doctrina (1970, 82-84). Es una herramienta narrativa que permite construir un ejemplo negativo con el que desarrollar una reflexión moralista posterior con el que realizar un minucioso análisis de la interioridad del personaje protagonista.

No solo se habla de verosimilitud, Lázaro Carreter ve en el uso de la autodiégesis en el *Lazarillo* una intención de justificar la narración de los hechos de un antihéroe y la aparición de personajes de baja catadura moral:

“Como una autobiografía de tan minúsculo personaje habría carecido de toda justificación [...], el autor hubo de inhibirse y ceder la palabra a la criatura

concebida en su imaginación. El estilo autobiográfico resulta así inseparable del mismo intento de sacar a la luz del arte un tema hasta entonces inexistente o desdeñado.” (Lázaro Carreter, 1972, 20)

De nuevo se pone sobre la mesa el hecho de la imposible desvinculación del pícaro a unas características concretas. En este caso, la autodiégesis está vinculada al pícaro porque permite escribir sobre personajes hasta el momento discriminados y desdeñados que habían sido tratados como secundarios o villanos. Esta es, para esta investigación, una de las grandes razones por la que la autodiégesis fue clave en el comienzo de la picaresca: justificó la escritura de narrativas basadas en antihéroes y minorías discriminadas. De la misma forma, una vez que el esfuerzo inicial de justificación de estos personajes perdió empuje, pues ya estaba legitimado escribir sobre ellos, la autodiégesis quedó relegada a usos artificiosos, como es el caso del *Buscón* donde el tópico de la autobiografía solo aparece someramente al comienzo y final de la novela, mientras que no parece ser lógico que un personaje orgulloso como Pablos exponga sus bajezas con tanta libertad. En otro ejemplo, en *La Pícaro Justina*, la autodiégesis es utilizada para continuar la parodia del *Guzmán* y no existe siguiendo las razones anteriores. De hecho, el yo se diluye entre la sarta de relatos que le suceden a Justina, convirtiendo la autodiégesis en una estrategia usada con un propósito paródico, sin intención de caracterizar o justificar la aparición de un personaje perteneciente a una clase social menor.

Volviendo a las afirmaciones de Lázaro Carreter, este define la autodiégesis como “un dato argumental o constructivo, sujeto, bien a reiteración, bien a manipulaciones por escritores posteriores” (Lázaro Carreter 1972, 213). En otras palabras, Lázaro Carreter reconoce que esta herramienta no es esencial en el sentido de excluyente, sino que es una característica con que los autores posteriores manipularán a su antojo con propósitos variados. Fue de gran importancia en el nacimiento de la novela picaresca española y fue percibida como elemento que denotaba tradición y, precisamente por esto, digno de ser alterado hasta su desaparición. Parece lógico pensar siguiendo esta argumentación y la explicada en el párrafo anterior que sea una de las características formales menos respetadas por los autores posteriores.

Siguiendo a Rico y Lázaro Carreter, podemos entender que el objetivo de la autodiégesis en el *Lazarillo* y el *Guzmán* era exponer la abyección o humillación del antihéroe en su presente y explicarla para así justificarse y defenderse ante posibles acusaciones. Sin embargo, sí es cierto, como se verá más adelante, que Mateo Alemán se

sale de esta concepción pues su personaje cambia por completo de una página a otra al final de su novela. Alemán acaba con el Guzmán pícaro y lo convierte casi en un asceta, cuando, como indica Lázaro Carreter, ha pasado cientos de páginas indicando que no es capaz de cumplir con su palabra (Lázaro Carreter 1972, 215). El protagonista de la picaresca y el uso de la autodiégesis es utilizado con un propósito moralista por el escritor sevillano, causando que su uso no sirva para explicar su estado presente de forma tan justificada y sólida como la del *Lazarillo*. No obstante, Luis Gómez Canseco (2012, 857) insiste en que Mateo Alemán usa de forma efectiva la autodiégesis del pícaro, pese a esos momentos finales.

Todas las razones anteriores desmontan esa afirmación tan categórica de la autodiégesis del pícaro como característica principal de la novela picaresca española. Si así fuera, tan solo podríamos afirmar que dos obras, *Lazarillo* y *Guzmán* son parte de la novela picaresca, cosa que no es representativa de la variada realidad del género y su fecundidad posterior.

Esta autodiégesis del protagonista picaresco se puede encontrar de forma clara en el *Lazarillo* y el *Guzmán* como exponentes principales de la misma, pero también es utilizada como una de las estrategias principales de narración, aunque con diferente tratamiento, en *La Pícaro Justina*, *El Guitón Onofre*, *El Buscón*, *Gregorio Guadaña*, *Estebanillo González*, etc. En otras obras esta característica también está presente, aunque con menor protagonismo, por ejemplo, en *La ingeniosa Elena* o el *Marcos de Obregón*. Volveremos a esta característica con mayor detalle en el capítulo dedicado a la evolución de la picaresca, donde se pormenorizará su uso en cada una de las obras del corpus seleccionado.

3.1.2. El amo o la figura parental

La presencia del amo y de una o más figuras parentales es una de las principales características de la primera obra de la novela picaresca española y, por ello, clave en la picaresca. El *Lazarillo de Tormes* presenta una narración en la que se suceden los amos de Lázaro. Estos sirven como herramienta narrativa al ser utilizados para incluir nuevos episodios narrativos con ellos en el centro de la atención del pícaro. De esta manera, también es posible trazar las caracterizaciones satíricas de distintos estamentos de la sociedad representados por estos personajes. A su vez, son figuras clave en el desarrollo psicológico del personaje pícaro dentro de la obra a la que pertenecen. En el *Guzmán de Alfarache*, los amos son especialmente importantes en la primera parte de la novela,

aquella en la que Guzmán desarrolla su concepción inicial del mundo y sus habilidades como pícaro. De este modo, se puede destacar que es un elemento de suma importancia en las dos obras que establecen el género de la novela picaresca española e inician el largo recorrido de la picaresca.

La diferenciación entre un amo y una figura parental reside en que, mientras en la primera existe una relación de servidumbre del pícaro hacia el amo, la relación con una figura parental se suele establecer basándose en cierta confianza mutua sin ningún tipo de servidumbre. Del mismo modo, la figura parental requiere que entre el personaje que sirva como tal y el pícaro exista cierta diferenciación de edad, siendo el pícaro el más joven de los dos; en cambio, una relación amo-siervo puede darse en personajes de edades cercanas o incluso inversas, como ocurre en el *Alonso, mozo de muchos amos*. En general, la idea del amo es propia de la picaresca española clásica, mientras que en la inglesa y variaciones posteriores es más sencillo, aunque sigue habiendo amos, encontrar relaciones de tipo parental o de adopción sin necesidad de implicar cierto grado de servidumbre. Las relaciones del tipo jefe-trabajador que se encuentran en formas picarescas posteriores se podrían situar en un puesto intermedio siempre y cuando no exista esta relación de servidumbre.

De este modo, podemos observar cómo el amo es utilizado como facilitador de nuevos episodios narrativos en la novela picaresca, pero también sirve como figura parental del personaje pícaro o maestro de este. Tiene, por lo tanto, una doble función: una estructural, en la que es utilizado como elemento organizador de peripecias o episodios concretos y otra como personaje con un importante papel en el desarrollo y caracterización del pícaro. Además de ser parte, normalmente, de un sector de la sociedad que se intenta satirizar y criticar en el texto (ciegos malintencionados, hidalgos, barberos, médicos, eclesiásticos, etc.).

Como una de las características principales dentro del esquema de las obras básicas del género y del mito del pícaro, fue manipulada y desechada frecuentemente hasta ceder terreno frente a las figuras parentales, que pasaron de ser amos a casi tutores legales de los pícaros. Sin ir más lejos, en el *Guzmán* los amos pierden protagonismo rápidamente una vez que el personaje de Guzmán se ha formado y puede actuar libremente por su cuenta. En cambio, hay obras que deciden apostar por la figura del amo como vertebradora de toda la acción de la novela, por ejemplo, *Alonso, mozo de muchos amos* donde encontramos más de una decena de amos y donde la propia figura del pícaro recae en varias ocasiones más en el amo que en Alonso. El amo o la figura parental puede

tomar muchas formas y utilizarse en una o múltiples ocasiones a lo largo de la narración, puede ser más o menos importante e, incluso, puede ser familiar del pícaro o no. Lo que no es discutible es el papel activo que toman en la conformación del mundo del personaje pícaro. Lazarillo aprende por las malas, a través de sus amos, a desconfiar de la gente y descubre lo que es el hambre, el orgullo vacío del hidalgo y otras realidades crueles a las que debe enfrentarse. Estas tipo de penurias son normalmente la llave para el futuro como pícaro del personaje.

Sin embargo, como señala Bataillon respecto al pícaro en la vida real, cosa que puede ser aplicada al literario: “El pícaro no es un esclavo, propiedad personal de un amo. Es un hombre que no tiene más que sus harapos y sus brazos, que puede «alquilar» cualquiera en el acto para tareas viles.” (Bataillon 1973, 179). Esta definición es útil para entender que la figura del amo es transaccional para el pícaro. El pícaro, una vez alcanza la edad suficiente y puede valerse por sí mismo, suele decidir cuándo abandonar a su amo y a dónde dirigirse, por lo que el amo pierde importancia a medida que avanza una obra concreta hasta desaparecer por completo.

En el caso de las pícaras y la picaresca femenina encontramos una excepción a la presencia de los amos. Generalmente, la pícara no tiene un amo (Baldrich 2019, 93), pues eso supondría falta de decoro ante la sociedad del Barroco. Que una mujer tuviese un amo y recorriera caminos con él podría interpretarse como un caso de prostitución en el que el amo fuese el proxeneta, es decir, tendría connotaciones sexuales que no eran del gusto de la época. No obstante, cabe destacar, que Elena de *La hija de la Celestina* llega a tener un amo que es, sin atisbo de duda, su proxeneta con el que también mantiene relaciones sexuales. Siguiendo esta lógica, podemos encontrar a jóvenes pícaras siendo cuidadas por alcahuetas, mesoneras o criadas. Estas jóvenes pueden acabar casadas con hombres de mayor edad que ellas al ser abandonadas por sus padres, que funcionan en cierta forma como una figura parental hasta que mueren o son abandonados. En los casos en los que la joven pícara decide huir de su primer esposo se debe a que estos personajes normalmente representan a hombres celosos y agresivos.

Aunque la pícara no tenga amos, sí suele ser la ama de un séquito de secuaces de diversa calaña: alcahuetas, escuderos, pícaros enamorados, esclavas, etc. La razón por la que poseen esta corte de personajes variopintos junto a ellas se debe a que, como especifica Antonio Rey Hazas (2003, 351), no sería creíble en la época encontrar a una mujer viajando sola por los caminos. No obstante, no hay que pensar en la pícara como un personaje desvalido, sino como un personaje que es dueño de sus actos y busca

continuamente la libertad (Rey Hazas 2003, 351). En este sentido, se podría considerar a la pícaro como un personaje más independiente que el pícaro en muchas ocasiones, cosa que será observable a lo largo del capítulo 4.

En resumen, en la picaresca podemos encontrar al amo como una figura que enseña al pícaro cómo enfrentarse al mundo, mostrándole normalmente un lado oscuro de este. La pícaro no suele tener amos al uso, sino que pueden tener una figura parental femenina que la cuide hasta que tiene la edad suficiente para cuidarse por su cuenta o son casadas con un hombre de mayor edad que las trata de forma cuestionable. Esta figura parental o amo funciona, a su vez, como introductor de capítulos e intriga que dan lugar a nuevas aventuras para el personaje pícaro. La clase social a la que pertenecen estos amos es variada, pues puede ir desde altos miembros de la sociedad (no hay más que recordar al vicario o al embajador en Roma en el *Guzmán*) a delincuentes o clases sociales discriminadas (recordemos al tío de Pablos o al mismo siendo acogido por el falso mendigo en su banda de estafadores). Por lo que, a través de los amos, el pícaro suele tener acceso a distintos niveles de vida.

3.1.3. Aprendizaje

En la picaresca es frecuente encontrarnos con la siguiente situación: un niño huérfano o abandonado que tiene que aprender rápidamente sobre el mundo que le rodea para sobrevivir. Esta situación puede ser aliviada o agravada dependiendo de la existencia de un amo o figura parental con buenas o malas intenciones, pues el papel de los amos en el aprendizaje del pícaro es clave para la caracterización de este. El personaje crece y se desarrolla durante todo el texto hasta alcanzar la madurez o la vejez, por lo que suele existir algún tipo de proceso de evolución de las habilidades y visión del mundo del pícaro. El proceso de aprendizaje del pícaro puede desarrollar múltiples tipos de talentos y habilidades en ellos, con o sin ayuda de un maestro, así como puede ir modificando su visión del mundo después de ciertos episodios.

En la novela picaresca española la mayor parte de los relatos comienzan retrotrayéndose a la infancia del protagonista pícaro; trazando a partir de ese momento el camino de aventuras y desgracias que han seguido sus vidas. En el caso de que la narración comience *in medias res*, con un protagonista maduro, el texto suele referirse a la infancia de este una vez se ha introducido la situación inicial. En la literatura española existen excepciones en novelas con personajes pícaros como *Las harpías en Madrid* donde no existe un desarrollo enfático sobre la infancia de las protagonistas ni existe un

aprendizaje partiendo de juventud. En la novela picaresca también hay excepciones de este tipo como el *Alonso, mozo de muchos amos* que ya nos presenta a un protagonista maduro con poco que aprender, aunque existe el uso de la analepsis para conocer parte del pasado inexperto del protagonista.

Del mismo modo, en las novelas picarescas inglesas y novelas apicaradas posteriores podemos encontrar una situación semejante, donde se utiliza a un personaje en su infancia o adolescencia para contar una historia de aprendizaje y desencuentros. Las obras seleccionadas en el corpus de esta investigación muestran esta situación de forma clara, tanto *The English Rogue* como *Mr. Badman*, las obras más cercanas a la novela picaresca española, desarrollan a sus personajes protagonistas desde la infancia. Lo mismo sucederá a partir del siglo XVIII comenzando con *Moll Flanders*, que desarrolla la vida de una pícaro desde los primeros días de su vida.

El aprendizaje al que se someten los pícaros puede presentar variables de distinto calado en su desarrollo. El aprendizaje de habilidades que explotan sus talentos para el robo, o mejoran sus habilidades marciales o físicas es uno de ellos. A veces, para aprender a desarrollar sus habilidades criminales, deben vivir una situación que presenta un mundo cruel e injusto para ellos. El protagonista pícaro suele ser situado en un contexto social de discriminación, pobreza u orfandad (o una combinación de las tres) y comienza su aprendizaje bajo la tutela de un amo o figura parental en este contexto. Esto limita el acceso a amos o figuras parentales positivos o con acceso a recursos que puedan ayudarles a ascender socialmente y mejorar su calidad de vida. Sus enseñanzas quedan en la mano de diversos personajes secundarios que tratan de aprovecharse de la inocencia del joven pícaro bien por maldad del personaje, bien por el mundo poco ejemplar en el que se mueven. Así podemos encontrar al ciego cruel del *Lazarillo*, los familiares con oficios inmorales de Justina, la frutera estafadora en el *Guitón Onofre*, el joven señor de *Moll Flanders* o Fagin en *Oliver Twist*. Las figuras negativas en el aprendizaje de estos personajes se suceden sin cesar hasta que demuestran al personaje que los sufre que debe desconfiar de los demás, pudiendo causar dos transformaciones en él: una transformación negativa en el pícaro, con la que trate de evitar las estafas y hurtos respondiendo con los mismos crímenes contra otros personajes; o una transformación positiva, en la que el pícaro comience a dejar de serlo y trate de mantener su buen hacer alejándose del mundo de la delincuencia como se puede observar en *Marcos de Obregón* u *Oliver Twist*. Estas transformaciones en el proceso de aprendizaje no son estáticas, sino que puede haber múltiples adaptaciones durante la historia contada. Por ejemplo, Guzmán, que llega a

degradarse al máximo como pícaro, consigue transformarse al final del relato hasta alcanzar el ascetismo; por otro lado, Moll presenta una montaña rusa de degradaciones y ascenso moral temporal hasta que alcanza una vida apacible y legal.

En algunas ocasiones, la transformación puede no darse al comienzo de la vida del pícaro, pues se puede presentar a este personaje como poseedor de una tendencia natural al robo, las bromas o la estafa y, por lo tanto, no son necesarias malas experiencias para obligar al pícaro a dar el paso hacia la delincuencia. Este es el caso de, por ejemplo, Mr. Badman en la obra de Bunyan, que se presenta como un personaje inmoral desde el principio, o el propio Meriton de Head. Esta tendencia natural suele estar vinculada a concepciones xenófobas en la que ciertas etnias conllevan ciertos comportamientos asociales. Como se verá en el apartado sobre el determinismo social, el pícaro español solía tener ascendencia judía o morisca, lo que implicaba en estas narrativas una tendencia al crimen, pues se vinculaba esas etnias con la avaricia, la magia, las estafas y otras connotaciones negativas (Alemán I, 133; López de Úbeda 2012, 876; Quevedo 2016, 3-6). No obstante, en estos casos, lo que causa el proceso de aprendizaje es que se reafirme esa tendencia a las actuaciones picarescas y se establezcan como lo esperable en su modo de actuar.

La primera toma de contacto consciente con el mundo del pícaro suele causar en él la pérdida de buena parte de la inocencia inicial con la que comienza el relato. Por ejemplo, en el caso de Lázaro, esto sucede cuando el ciego lo hiere al golpearle la cabeza contra la roca; en el *Buscón* sucede en la estancia con el dómine Cabra; Elena, en *La hija de Celestina*, lo descubrirá durante su primera experiencia siendo abusada; en *Moll Flanders*, cuando Moll descubre que su señor se ha estado aprovechando sexualmente de ella o en *Barry Lyndon* cuando Barry cree haber matado a su rival amoroso. Este momento puede considerarse como un bautizo en esa sociedad negativa en la que se moverán de ahí en adelante, supone un antes y después en su modo de enfrentarse al mundo. Este episodio convierte al pícaro en un personaje desconfiado que tratará no pasar por lances semejantes de ahí en adelante. No obstante, quedarán muchos hechos desafortunados en sus vidas hasta que consiguen ser ellos los causantes de infortunios.

Considero interesante diferenciar distintas etapas en el proceso de aprendizaje del pícaro, que se encuentran muy vinculadas con la edad de este y su inserción la sociedad del crimen. A medida que el pícaro crece, tiene acceso a realidades más crueles y cae más profundo de ese pozo de indigencia en el que vive. Un pícaro niño suele tener acceso a experiencias negativas no tanto ilegales, como abusivas. Así, encontramos que sufren las

consecuencias del hambre, de la agresión física y verbal o estafas a la hora de comprar comida. Estos casos los podemos ver en las primeras obras de la novela picaresca de forma clara, el hambre y la agresión física son clave en el Lázaro más infantil, mientras que Guzmán pasa por los dos tipos de agresión, el hambre y, adicionalmente, es estafado al intentar comer en una venta. Estas etapas se repetirán en obras como el *Guitón Onofre*, *Estebanillo González* o, en siglos posteriores, *Oliver Twist*; entre otras muchas.

La segunda etapa es la del pícaro adolescente cercano a la mayoría de edad que forma parte de actividades que pueden considerarse crímenes, donde ya participa y sufre intrigas románticas y lances con armas. En esta etapa de su vida suele alcanzar el grado de criminal; tampoco queda nada de la inocencia del pícaro infante. En el caso de las pícaras, es en esta etapa de la vida cuando comienzan a poseer la capacidad de actuar por sí mismas, a veces, como el caso de Justina comienzan su andadura por el ansia de libertad y pasarlo bien, pero con más frecuencia esta situación se da comienzo tras un matrimonio forzado (*La hija de celestina*, *Teresa de Manzanares*) o al entrar al servicio de algún señor o señora de clase social alta (*Moll Flanders*).

La tercera etapa es la del pícaro como profesional en su “trabajo”, ya se han introducido por completo en el mundo criminal. Los pícaros o pícaras pueden ser expertos en estafas, seducción, lances con armas implicadas, en mendigar, en el hurto, etc. En muchas ocasiones poseen conocimiento en todas esas artes, como es el caso de Guzmán, Meriton o Pablos en el *Buscón*. En otras ocasiones pueden llegar a poseer un segundo a su cargo, más joven que ellos, que está aprendiendo el oficio. Es el caso de Sayavedra en la segunda parte del *Guzmán* o las pícaras que entran a cargo de Moll.

Si pensamos en el aprendizaje del pícaro como un progreso por etapas y las narrativas picarescas como narrativas de aprendizaje, se puede considerar que a la novela picaresca se la puede considerar una *novela de aprendizaje* o *bildungsroman*. De hecho, José Vallecillo López, realiza esta afirmación (2005, 593) señalando acertadamente que existe una conexión entre ambos géneros, siendo la novela picaresca una de sus principales influencias. Sin embargo, al contrario que en buena parte de las novelas de aprendizaje, la novela picaresca no posee un ápice de compasión por sus protagonistas. A esto habría que añadir que estos textos, al comienzo, presentaban narrativas de castigo frente a la posibilidad de reforma que se suele imponer en obras con pícaros posteriores. Por ejemplo, como cabría esperar debido a la época y corrientes literarias a las que pertenecen, novelas de aventuras decimonónicas con pícaros como *Huckleberry Finn*

presentan el final compasivo para su personaje pícaro con mayor claridad que las narrativas de siglos anteriores.

En resumen, el proceso de aprendizaje en el pícaro es clave para comprender su visión del mundo y la extensión de sus habilidades. Suelen atravesar momentos de grave dificultad que los obligan a caer lentamente en los recovecos más apartados de la sociedad o causan que intenten alejarse de ello mediante el ascenso social. Del mismo modo, los amos y las figuras parentales son importantes en la conformación de esa visión, pues suelen ser participantes de los episodios que la motivan o enseñan al pícaro sus habilidades. No sería posible entender la picaresca sin entender que un personaje llega a ser pícaro tras un lento proceso en el que juegan parte las malas influencias y la degradación de su calidad de vida.

3.1.4. Delincuencia

Vinculada al proceso de aprendizaje se encuentra la delincuencia, que es una de las características más frecuentes de la picaresca. Al pícaro se le ha asociado frecuentemente con la delincuencia por los entornos en los que se mueve y por sus propias acciones, pero esto es algo que no sucedía antes de que el término fuera acuñado en la literatura. Como señala Francisco Rico, la voz *pícaro* se usaba al comienzo para definir a un joven de “vil y baja suerte que anda mal vestido y en semblante de mal honor” (Rico 1970, 101). Al pícaro lo distinguía su falta de lazos: no tenía casa ni lugar al que volver, quizá era hijo de vagabundos, delincuentes o había huido de la tutela de un mal padre o amo. No había asociación aparente con el crimen; se le podía encontrar en grandes cocinas o como ganapán, haciendo recados o encargos para otros. El pícaro intentaba salir adelante con este tipo de trabajos inestables y usando su ingenio, normalmente intentando aprovecharse de los demás (Rico 1970, 102), pero sin caer en exceso en el crimen. Realmente, era una vida de libertad para la constreñida libertad de su época; podían dedicar su ocio a las tabernas, a seducir otras pícaras y al juego, siendo este último clave en las habilidades que llevan a cabo en la literatura y, aparentemente, en las reales según José Deleito (2014 260-263). Este académico destaca la existencia de pícaros reales que inspiraron durante años y siglos a los pícaros literarios (Deleito 2014, 179-184). Las ciudades con gran presencia de pícaros en la realidad, como Sevilla o Madrid inspiraban a múltiples autores que, además, participaron en algún caso en este tipo de actividades de dudosa moralidad (Deleito 2014, 199-201); siendo ya percibidos esta clase de personajes reales como pícaros. De hecho, Sevilla será el gran centro de la picaresca, que destacaba

por una serie de focos de delincuencia situados alrededor de los lugares principales de la ciudad, como señala Juan Ignacio Carmona (Carmona 2018).

Sebastián de Covarrubias, en el 1611, en su *Tesoro de la lengua castellana* ya incluye el término vil para definir a los pícaros y especifica que no se encuentran adscritos a ningún trabajo concreto: los pícaros no son “en particular [esclavos o criados] de nadie, sonlo de la república, para todos los que los quieren alquilar, ocupándolos en cosas viles” (Covarrubias 1611, 587). Por lo tanto, ya se puede observar que los pícaros tenían estas características en la realidad: eran jóvenes que formaban parte de minorías excluidas o de clase social baja y no están únicamente vinculados a trabajos inestables, sino que podían ejercer trabajos viles, haciendo este adjetivo referencia a trabajos de baja categoría.

Sin embargo, el concepto se transformó con el éxito de la novela picaresca, siendo el *Guzmán* el principal causante de este cambio. El término se acercó al mundo de la delincuencia tras la novela de Mateo Alemán como especifica Rico: “Tras Mateo Alemán (pero no solo por él), la imagen del pícaro predestinado a ser el héroe de un relato extenso se había incorporado a una serie de datos [...] que nunca se hubiera asociado tan regularmente con el pícaro de carne y hueso, de no haberla alzado Guzmán a la categoría de modelo.” (Rico 1970, 106).

Esos “datos” a los que nunca se hubiera asociado el sustantivo “pícaro” hace referencia a los trabajos delictivos de la época que no se hubieran vinculado al término si no hubiera sido por las novelas picarescas. Años antes de la definición de Covarrubias, ya podemos ver a Eugenio de Salazar usando el término *pícaro*, en su carta “Á un hidalgo amigo del autor llamado Juan de Castejón, en que se trata de la córte”, no solo para bordear el mundo de la delincuencia, sino que lo inserta de lleno en él: “homicidas, ladrones, capeadores, tahúres, fulleros, engañadores, embaucadores, aduladores, regatones, falsarios, rufianes, pícaros, vagamundos y otros malechores” (Salazar, 1866, 2). Mateo Alemán y sus lectores, portando esta visión de Salazar, alzan el pícaro como representación del mundo criminal y generan un personaje con un gran número de características y acciones asociadas, distintas a las que se usaban en el origen del término. Guzmán llega a tener todos esos trabajos, por lo que se convierte en la imagen fundamental del pícaro como delincuente y la picaresca. Estas acciones funcionan como oficios que se consideraban propios del pícaro y amplían el alcance del concepto, aumentando también el número de acciones que estos podían llevar a cabo en literatura. En estos casos, el pícaro comienza a sublimarse con los círculos delictivos de la época en sus contextos literarios.

Rico afirma acertadamente que: “El pícaro, así, unas veces se vio convertido en cifra de todo lo dañino y ruin [...] bastantes [veces], vuelto encarnación viva del ingenio y la sagacidad.” (1970, 104). Molho también llegó a la misma conclusión: “No pasó mucho tiempo sin que se ampliase el significado original de la palabra y se aplicase por extensión a toda clase de personajes sospechosos, sin casa ni hogar, que la ociosidad, la pereza y el vicio llevaban a la delincuencia” (Molho 1972, 15). Junto a los dos autores anteriores, Lázaro Carreter llega a la misma conclusión, reconociendo la multiplicidad semántica del pícaro y cómo el *Guzmán* gracias al *Lazarillo* dota de un nuevo valor a esa palabra (Carreter 1972, 219-220). Por lo tanto, podemos ver cómo el pícaro pasó de ser inicialmente considerado una persona joven que no tenía trabajo digno a ser un concepto que englobaba todo tipo de delincuente debido, en gran parte, al papel que jugó la novela picaresca a partir de la obra de Mateo Alemán. Así, se vuelve frecuente encontrar a pícaros como Guzmán o Pablos relacionados con los centros de delincuencia de la época, como Sevilla.

Esta visión del pícaro como criminal de variada ocupación coincide con la que tiene Parker acerca de la novela picaresca. Este teórico la entiende más bien como una novela de delincuencia, que es como pasó a entenderse la picaresca en su salto a las Islas Británicas, como veremos el capítulo 4. Efectivamente, Parker (Parker 1971, 156) señala el importante papel que tuvo la novela picaresca española y el pícaro en la popularidad de las biografías de criminales de la época; cosa que acrecentó la asimilación en el ámbito internacional del concepto de pícaro con el de delincuente.

De este modo podemos observar cómo se empieza a trazar una adscripción clara del pícaro a la delincuencia. El pícaro inicia sus andaduras en la novela picaresca española como un niño travieso de clase social baja que no comete crímenes (*Lazarillo*) hasta conformarse como un personaje que puede iniciar un descenso a la delincuencia desde su infancia (*Guzmán*, *Meriton*, *Barry*). Por supuesto, no hay que olvidar que al construirse una definición tan amplia para el concepto de pícaro como la que nació a raíz de estos fenómenos es posible llamar de la misma forma a personajes que no cometen actos criminales que a delincuentes que pueden llegar a ser violentos. Así, se abren varias posibilidades a la hora de concebir a un pícaro: uno más bien travieso e ingenioso (*Lázaro*, *Artful Dodger*, *Huck*); un pícaro que se asemeja a un criminal (*Mr. Badman*, *Barry Lyndon*) o una combinación de todas estas variables (*Guzmán*, *Pablos*). Se puede observar que esta variedad dentro del concepto de pícaro impregnará el mito y será clave

para entender las múltiples clases de pícaro que podemos detectar en producciones culturales posteriores.

En su variante como criminal no es extraño ver al pícaro vinculado con el crimen organizado, como es el caso de la cofradía o banda de ladrones del *Guzmán* o el grupo de mendigos del *Buscón*. El propio Cervantes recoge una cofradía o gremio de ladrones con Monipodio en *Rinconete y Cortadillo*. La idea del “gremio de ladrones”, aparte de su importancia en la sociedad real (Deleito 2014, 216-219), especialmente la sevillana, cobra gran importancia en la picaresca internacional. Por ejemplo, las agrupaciones con las que Meriton establece contacto, el grupo de Fagin en *Oliver Twist*, o el gremio de ladrones de Lankhmar de la saga de *Fafhrd y el Ratonero Gris (Fafhrd and the Grey Mouser)*. Por ello, hay que insistir que, desde los primeros ejemplos de la picaresca, ya existía una relación entre el pícaro y el crimen organizado. De hecho, la ciudad que será recreada como Lankhmar en la picaresca fantástica de Fritz Leiber será la Sevilla de la picaresca española. Cosa que tendrá enormes consecuencias para los TRPG y CRPG, como veremos más adelante.

No obstante, el pícaro no necesariamente tiene que ser parte de agrupaciones criminales, pues normalmente el pícaro trabaja solo y trata de realizar trabajos que no llamen demasiado la atención de la Justicia para poder medrar con relativa calma. Así, el pícaro suele tener uno o dos compañeros de crimen a lo sumo para que lo asistan en las estafas y diversas tretas si lo necesita. En caso de no necesitarlo, una vez comete su delito suele huir del lugar del crimen y cambia su identidad en otro pueblo o ciudad. Tampoco hay que olvidar la conocida dosis de ingenio y carisma requerida por parte del personaje pícaro para poder llevar a cabo sus estafas, seducciones y crímenes de diversa índole. El pícaro es capaz de engatusar con sus palabras y urdir planes de venganza, robo o estafa rápidamente, sobreponiéndose a la Justicia o a otros personajes que sospechen de ellos. Su ingenio y habilidad le permite ser un tahúr experto sin levantar sospechas, entre otras profesiones, convirtiendo el juego en una de sus principales fuentes de financiación.

Cabría preguntarse por qué la variante criminal del pícaro fue la que se asentó y tuvo mayor fecundidad entre todas las posibilidades. Rico (1970, 104) y Bataillon (1963, 485-490) responden a esta pregunta afirmando que existe un “prestigio sentimental” en torno a la figura del pícaro criminal como *outsider* que se enfrenta al orden establecido de la sociedad. El pícaro que vive en los límites de la sociedad pasa a ser reverenciado como un adalid de la libertad que personifica todo aquello que la gente de la época no se permitía ser. La vida delictiva es prestigiosa porque es representada por personajes que

no tienen miedo a oponerse al orden normal o normativo de la sociedad. En España, la rigidez que conllevaba la excesiva obsesión con la honra (Bataillon 1963, 486-488) causó que los lectores se liberaran de estas ataduras mediante la lectura de la picaresca. El propio Cervantes se sentía atraído literariamente por esta libertad y lo refleja en varias de sus novelas ejemplares (aquellas que aparecen en el corpus utilizado), como Rey Hazas explica: “Carriazo y Avendaño encarnan mejor que cualquier otro pícaro una de las claves de la concepción cervantina de la picaresca, la que más atraía, sin duda, al propio novelista: la libertad de esa vida marginada” (Rey Hazas 2003, 452).

Por lo tanto, podemos ver cómo en la picaresca y, por extensión, en el mito del pícaro, confluyen los conceptos de libertad, delincuencia e ingenio construyendo una miríada de variables que puede llegar a definir al pícaro de diversas producciones culturales a lo largo del tiempo, especialmente su aspecto delictivo. Esto permite que en la novela moderna podamos encontrar pícaros que se dediquen a viajar viviendo aventuras por el Mississippi (Tom y Huck en las novelas de Twain), a saquear tesoros de dragones (Bilbo Baggins, en *El Hobbit*) o pícaros capaces de utilizar magia dedicados al ajuste de cuentas y al robo (Gray Mouser, en la saga de Fritz Leiber). Y, como veremos más adelante, también están presentes en los videojuegos tomando cualquiera de las ocupaciones vistas hasta el momento.

3.1.5. Determinismo social

Cuando hablamos de pícaros hablamos de personajes que inician su andadura en el mundo en contextos sociales desafortunados. Son excluidos de toda estabilidad económica y laboral como una condición heredada de sus familias. Américo Castro, siguiendo esta línea de pensamiento, detectó esta característica como un elemento central en la caracterización del pícaro: “el personaje central aparece situado mediante un hereditario determinismo, prensado dentro de una clase moral, de la cual no podrá zafarse” (Castro, 1960). Junto a esto, como se ha señalado previamente, Bataillon consideraba la honra como la característica principal de la novela picaresca, a la que vinculaba estrechamente con la genealogía del personaje protagonista. El personaje pícaro parece estar condenado a estar excluido de la sociedad en la que intenta medrar desde su nacimiento; es un *outsider* como afirmaba Rico (1970, 104), es decir, alguien que no participa en la sociedad de la forma que podría esperarse. Parte de esta “maldición” proviene de su genealogía, pues el pícaro carga con las consecuencias de ser descendiente de minorías étnicas dentro de su país de origen, de delincuentes o de ambas cosas. Esta

característica podría definirse, siguiendo estas ideas, como la incapacidad de los pícaros de ascender socialmente debido a razones de etnia, clase social o género.

Estas circunstancias determinan su capacidad de ascensión social por completo y tratan de justificar por qué el personaje pícaro debe recurrir al crimen o al ingenio para internarse en la sociedad en la que vive. Lázaro Carreter dota de gran importancia a esta característica afirmando que Lázaro se erige como el primer personaje literario con “conciencia de que, en un momento de su vida, es resultado de su sangre, su educación y su experiencia” (Carreter 1972, 211). Lo mismo ocurrirá con Guzmán, Justina, Pablos, Elena, Estebanillo, Onofre, Meriton, Moll, Roderick, Mouser y un largo etcétera. El motivo de los padres viles y discriminados será utilizado continuamente para explicar la mala fortuna y condición de los protagonistas a partir del *Lazarillo de Tormes* que, como se ha señalado anteriormente, innova al razonar en el porqué de la deriva humillante y criminal del antihéroe. Gracias a estas novelas el maniqueo “blanco o negro” de las narrativas anteriores al enfrentar a personajes con ocupaciones criminales pasa a desarrollar una sombra de gris. Esto es debido a que el criminal puede tener una razón para serlo y esta puede residir en su ascendencia familiar o en las circunstancias sociales en las que se ha criado, por lo que sus acciones están justificadas hasta cierto punto.

Este determinismo social tiene una fuerte carga xenófoba con la que se da por sentado, tanto por los personajes de la obra como por los lectores, que si el pícaro es descendiente de cierta minoría étnica tiene una mayor tendencia al crimen y el engaño. El subterfugio aparece como una característica heredada y achacada a ciertos grupos de personas. En la novela picaresca española es frecuente encontrar como parte de estas “genealogías malditas” a descendientes de judíos y moriscos (familias que profesaban el islam y se convirtieron recientemente al cristianismo) principalmente; por ejemplo, Pablos es descendiente de judíos y Lázaro parece ser descendiente de una familia conversa por parte de padre y de madre. Del mismo modo, en el caso de la picaresca inglesa, el personaje excluido suele ser descendiente de irlandeses, siendo Meriton o Barry son ejemplos de ello pues se les achaca rudeza por ser irlandeses, como se verá en sus respectivos análisis.

Pero no todo se limita a la genealogía, ya que, si en algo destaca la novela picaresca española, y, después, la picaresca en general es por dar especial importancia al factor social en la determinación del carácter del personaje pícaro. Hay que destacar el concepto definido previamente como “determinismo ambiental” del que hablaba Sevilla, que explica que el mundo de ilegalidad e inmoralidad en el que crece el pícaro tiene graves

consecuencias en su capacidad para medrar. Se puede observar, por tanto, que aquello que lleva a estos personajes a recurrir al crimen o el engaño es una combinación de varios factores, siendo su entorno el principal. El pícaro crece rodeado de personajes de baja extracción social que se dedican a trabajos de dudosa moralidad y legalidad. Durante su crecimiento, el pícaro y la pícara aprenden de estafadores, ladrones, carteristas, prostitutas, asaltantes de caminos, celestinas, brujas, mendigos, tahúres, mesoneros, sangradores, etc. Estos personajes no conocen otro modo de medrar o vivir en la sociedad más que seguir siendo parte de sus bajos fondos. Durante su crecimiento pueden tener acceso a personas con labores más honradas como profesores o clérigos, pero o bien tratan mal a los jóvenes pícaros o no llevan a cabo acciones tan honorables como su empleo pueda llegar a indicar. En cuanto a sus padres, estos también suelen formar parte de ese colectivo que ejerce una mala influencia en la educación del personaje protagonista. De todos modos, sus padres pueden ser honrados, sí, pero en ese caso serían de clase social baja y, con frecuencia, morirían al poco de nacer el pícaro. Este es el caso de los padres de Onofre, que eran honrados, pero no viven mucho tiempo, o el padre de Lázaro, que era molinero, pero es ajusticiado, llevando a su madre a dedicarse a múltiples empleos, siendo uno de ellos la prostitución, y a casarse con un hombre perteneciente a una minoría étnica.

Los pícaros, tras estas influencias, no pueden concebir ascender socialmente sin poner en práctica alguno de los ejemplos que han recibido desde su infancia. Aunque al principio conservan algo de su inocencia, la determinación de su entorno, que actúa limitando su acceso a determinados empleos y bienes básicos como la comida o la vivienda, los obliga a flexibilizar su moral y hacer lo posible para garantizar su supervivencia.

Normalmente, a este determinismo ambiental hay que sumarle la ya mencionada discriminación étnica, que también ejerce su fuerza limitando a los padres de los pícaros el acceso a determinados trabajos o clases sociales, aparte de eliminar la presunción de inocencia de la ecuación en caso de cometer un crimen. Los pícaros acaban cayendo a los niveles más bajos de la sociedad por presión de una serie de circunstancias sociales de las que no pueden escapar. Rey Hazas también insiste en esta idea, dotándola de importancia capital en la caracterización del personaje principal de la novela picaresca. Para él, lo que llama “la vileza del linaje” del protagonista es clave y determina su posibilidad de ascenso social y sus experiencias (Rey Hazas 2003, 23) e insiste:

Así, pues, merced al rasgo axial de la mancha de linaje, todo pícaro está en gran medida predeterminado moralmente hacia el mal y socialmente hacia la

permanencia en su grupo, por lo cual, desde una óptica conservadora e inmovilista, la “prehistoria” picaresca sirve para explicar cabalmente la imposibilidad del ascenso ético-social. (Rey Hazas 2003, 24)

Esta misma línea de pensamiento sigue Baldritch al hablar de la importancia de la “genealogía abyecta” como característica principal de picaresca. Para ella, en su estudio sobre la picaresca femenina, se pueden encontrar con frecuencia mujeres de clase social baja (Baldritch 2019, 53), con una ascendencia vil dedicada a trabajos como los de celestina o estafadora. Por ejemplo, Elena es descendiente de una nigromante. Su madre fue esclava magrebí y posterior prostituta. Los trabajos de su madre también alcanzaban los de celestina remendadora de virgos y lavandera en el río Manzanares, río en el que, además, se congregaban busconas, lacayos, rufianes, etc. No obstante, el análisis de Baldritch no se limita únicamente a la pícara, sino que también estudia a su variante masculina y afirma, coincidiendo con teóricos anteriores: “Otro de los rasgos esenciales del género picaresco es el origen vil de su protagonista. El pícaro es un tipo infame y de baja catadura moral, en contraposición al héroe clásico y al ideal puro y noble de la épica de las novelas de caballerías y de la novela pastoril.” (Baldritch 2019, 87).

Sevilla, por otro lado, llevará el concepto de determinismo social mucho más lejos y contemplará que la clave detrás de la primera obra iniciadora de la picaresca, el *Lazarillo*, se encuentra en la lucha entre clases sociales (Sevilla 2001, XVII). Para este teórico, cada caída en desgracia de Lazarillo es una humillación para las clases superiores, pues los amos que lo cuidan no son capaces de cumplir con lo que se espera de ellos ni son capaces de ejercer sus funciones de la forma que se esperaría. Estos personajes son mediocres y con su mediocridad condenan a Lázaro a la inmovilidad social. El protagonista de esta obra será muy consciente de qué parte de su desgracia es causada por las clases sociales superiores y no dudará en culparlas, haciéndolas responsables de su humillación y bajeza moral. Esta visión de Sevilla es muy interesante porque pone sobre la mesa el concepto de “lucha de clases” que impregnará la picaresca desde el inicio. Este concepto transpira a través de las circunstancias a las que se enfrentan los pícaros y las acciones que llevan a cabo para ascender socialmente. Si no fueran discriminados, ni fueran obligados a criarse en la indigencia por su falta de capital, no tendrían que dedicarse a sus trabajos. Por ello, en muchas ocasiones, el pícaro apuntará a estafar a aquellos por encima de él, no solo para obtener beneficio, sino para usurpar su posición en la sociedad en una suerte de venganza de clase. Cabo Aseguinolaza (1988, 29), en su análisis del *Guitón Onofre*, llega a afirmar que a lo único que puede aspirar el pícaro para

medrar socialmente es a la usurpación de identidades pertenecientes a clases sociales superiores. Del mismo modo, Bataillon habla de la usurpación de estado social como la razón principal del pícaro para cometer sus crímenes (Bataillon 1969, 210). Aunque no considero que esta última afirmación de Bataillon sea muy afortunada, pues deja en segundo plano la supervivencia del pícaro como motivante principal de sus acciones, sí que reafirma la importancia de la clase social en la novela picaresca al señalar una circunstancia social como su principal característica. Esta idea de lo social como clave en el género se puede observar en la fertilidad del mito a lo largo de los siglos, pues las circunstancias de herencia “maldita” y opresión serán reiteradas con frecuencia en las articulaciones de este.

No contemplar la vida del pícaro como una lucha constante por reafirmar su posición en el mundo frente a una clase dominante que le niega sus derechos desde el nacimiento, conllevaría reducir el importante valor que tuvo la novela picaresca española. Este género inició una de las primeras corrientes literarias que puso sobre la mesa problemáticas humanas que enfrentaban la configuración de la sociedad del momento y sus consecuencias, dando un primer paso hacia la novela moderna. La novela picaresca española dio comienzo a las narrativas de los más desfavorecidos, con mayor o menor profundidad, iniciando una larga corriente que se solidificó en un mito y que hoy en día sigue siendo un acercamiento útil para explorar cuestiones semejantes.

Vinculado con esta característica, los pícaros tradicionales también representaban lo *queer* si se sigue la acepción tradicional de esta palabra inglesa como alguien o algo poco habitual. Al formar parte de minorías o clases sociales discriminadas o extrañas dentro del sistema social en el que se incluían, era frecuente en los textos literarios dotar a los pícaros de características que eran considerados como parte del libertinaje sexual y moral de la época. Elementos como las relaciones extramatrimoniales, el uso de su cuerpo para ascender socialmente o, simplemente, delinquir sin tener en cuenta conceptos como el honor eran consecuencia de esa idea de *queerness* vinculada al personaje pícaro. Algunos de los personajes pícaros también pueden atenerse a la concepción más moderna del término vinculado a algo o alguien que desafía las expectativas sociales en materia de sexualidad. Muchos pícaros, especialmente en la literatura picaresca en lengua inglesa, podían presentar sexualidades fluidas, ambiguas o relaciones que, vistas desde una óptica contemporánea, sirvan para reinterpretar ciertos pasajes siguiendo este punto de vista y motivando articulaciones del mito en la actualidad explorando esta idea. La existencia de esta posibilidad no debe hacernos pensar que estos fragmentos son *queer avant la lettre*

utilizados de forma intencional por sus autores, como indican Karolyn Dinshaw (1999) o Elizabeth Freeman (2010), sino que son útiles para entender las posibles revisiones que se den hoy en día sobre, en este caso, el pícaro en el pasado, la actualidad y sus perspectivas futuras. Si tenemos en cuenta los conceptos de la enciclopedia compartida y el mito barthesiano es lógico pensar que lecturas modernas de hipotextos pasados puedan ser actualizadas siguiendo ideales propios de los lectores de una determinada época. Como indicó Michel Foucault, lo no-normativo era introducido en esta época con el objetivo de censurar ciertos comportamientos (Foucault 1978, 3), pero la inserción de estos personajes usados para la censura implicaba la difusión y el reconocimiento de su existencia, lo que da pie a su propagación a lo largo de los siglos (Foucault 1978, 23; Foucault 1978, 142). Jane Albrecht afirma que, junto a su función censora, la ambigüedad sexual de los personajes podía servir como vehículo para crear momentos cómicos, satirizar o ironizar sobre distintas situaciones del contexto sociocultural de la época (Albrecht 1994, 31; Albrecht 1994, 103), cosa que complementa la visión de Foucault sobre el tratamiento de la sexualidad minoritarias durante el siglo XVII (Foucault 1978, 115). Esta idea de lo *queer* como parte de su determinismo social irá evolucionando hasta los pícaros que encontramos hoy en día en los textos videolúdicos. Estos personajes representan lo no-normativo en el sentido actual y tradicional de la palabra. Así, como veremos, los pícaros actuales no solo son criados en entornos desfavorables, siendo parte de clases sociales desfavorecidas, sino que se les relaciona con sexualidades no-normativas y acercamientos flexibles a la idea amor o género.

Pero el determinismo social no afecta a la picaresca únicamente en lo temático, sino también a lo formal. Cuando lo picaresco se articuló en la novela picaresca, siguiendo a Rico (1970, 138), la narrativa se vio obligada al marco cómico al desarrollar historias sobre delincuentes y gente pobre debido a que era el tipo de marco sociocultural permitido para hablar esta clase social. Además, este teórico atribuye la importancia del determinismo social dentro de la novela picaresca española a que sus autores eran personas con poco contacto con el mundo de las clases bajas (salvo contadas excepciones) los que escribían sobre pícaros con una suerte de mirada exótica hacia personajes criminales estrambóticos, sobre todo en los últimos momentos de la novela picaresca española. Según Rico (1970, 138-140), los autores habrían escrito desde una autopercebida superioridad moral y de clase que conlleva superficialidad al tratar personajes así y al inevitable uso de la comedia para ellos. No obstante, considero un error que el determinismo social pueda atribuirse únicamente a la biografía de los autores y a

una hipótesis acerca de su percepción de otras clases sociales. Es posible observar que con el *Lazarillo* ya se había abierto la puerta a tratar los temas humanos como el hambre, el hurto o la moral, cosa que continuó con las primeras obras de la novela picaresca española. Aunque es cierto que, como se ha señalado anteriormente, las primeras obras de la novela picaresca pudieron haber recurrido a ciertas técnicas narrativas como la autodiégesis o la comedia para justificar la naturaleza del protagonista de su obra, los autores posteriores no estaban tan constreñidos a la hora elegir un marco, pues el género ya se había asentado. Los nuevos autores comenzaron a explorar, sin necesidad de justificarse, estas clases bajas. Al fin y al cabo, era su responsabilidad que estos temas se trataran con más o menos suerte, mediante una perspectiva u otra. Debido a esto, es posible observar la enorme importancia que el determinismo social toma en la picaresca una vez se abandona la necesidad de justificar el uso de personajes de baja categoría social, llegando a convertirse en una de las características principales de la picaresca y el pícaro.

En esta investigación se considerará el determinismo social como la característica principal (e insisto, no excluyente ni obligatoria) que se transmitirá de la novela picaresca española y de la picaresca al mito del pícaro y transpirará a todas las articulaciones de este en distintas producciones culturales. Su presencia constante en el ámbito temático en las distintas iteraciones del mito es más que evidente. Esta característica está presente en la novela picaresca española y otras novelas señaladas recientemente, con personajes como Onofre o Pablos; en la novela picaresca inglesa con personajes como Meriton o Moll Flanders; en la literatura inglesa del siglo XIX podemos observarla en Fagin o Barry; en la literatura norteamericana con Huck y Tom; en la novela de fantasía del siglo XX con Bilbo Baggins y, finalmente, en la novela de espada y brujería estadounidense con Grey Mouser. Se considerará que el punto de unión más frecuente entre los distintos pícaros de la literatura que podemos encontrar es que forman parte de lo más bajo de la sociedad y son presionados continuamente por esta para que no puedan escapar de esa circunstancia. Estos personajes pueden formar parte de clases sociales bajas; pueden haber sido criados en entornos de cuestionable moralidad; pueden cargar con el peso de su etnia; pueden no haber recibido una buena educación, o combinar varias de estas características. Incluso en algunos casos, pueden ser personajes de clases sociales pudientes que han caído en desgracia, especialmente en articulaciones tardías del mito.

3.1.6. El pícaro honorable

Esta es una característica un tanto especial, pues es difusa por sí misma y ha sido especialmente utilizada en versiones modernas y contemporáneas del mito al materializarse el pícaro y la picaresca en contextos y narrativas distintas, partiendo de ideas que aparecían en las primeras formas de picaresca sin excesiva regularidad. Esta parte de la caracterización del personaje pícaro es difusa porque depende exclusivamente de cada texto. La honorabilidad de un pícaro varía de personaje a personaje; en otras palabras, no hay unas líneas generales dentro del mito que establezca un código de honor específico adherido al pícaro. Por otro lado, el término honorable no se refiere a que un personaje actúe con una moralidad incuestionable, sino a una faceta ética y positiva del pícaro dentro de su propia idiosincrasia y caracterización, que se ve con frecuencia en aquel que roba a las clases superiores. En resumen, se refiere a las líneas rojas que nunca atraviesa el personaje pícaro por principios.

Rey Hazas afirma que “La picaresca lleva implícita en su poética la censura de un concepto del honor totalmente falso, externo y superficial, fundado en meras y simples apariencias” (Rey Hazas 2003, 27). En los textos picarescos, empezando por la novela picaresca española, podemos observar cómo, en estrecha relación con esa lucha de clases mencionada anteriormente, el falso honor de varias clases sociales es criticado y tratado con sorna por parte de los personajes pícaros que, pese a cometer crímenes o no vivir una vida normativa, no caen en la hipocresía o hacen daño a aquellos por debajo de ellos. Sin ir más lejos, el primer ejemplo lo podemos observar con el caso del escudero en el *Lazarillo*. El escudero es un personaje que se deja llevar por una concepción de la honra y el trabajo incompatible con una vida digna. Este personaje intenta hacerse pasar por una persona exitosa por su condición de hidalgo y se cree por encima de la mayor parte de personajes que lo rodean. Lázaro responde a este falso honor demostrando su propio acercamiento al concepto, mucho más práctico, priorizando el alimento a las apariencias y consiguiendo dar comida a su propio amo, algo humillante para el escudero si se siguiera su misma ética vital. Mediante este proceso, Lázaro sirve para criticar ese honor falso y superficial del que habla Rey Hazas que, no solo es negativo para aquel que lo enarbola, sino que supone que ese orgullo es un baremo válido para creer que puedes estar por encima de otros. El joven Lázaro sí que actúa bajo unos ideales positivos, siendo estos los de empatía y esfuerzo por mejorar la condición de un semejante, en este caso su amo. El pícaro siente lástima por este esclavo del falso honor e intenta ayudarlo a pasar sus días de la mejor forma posible, consiguiendo así también mejorar su propio estado, pues no hay que olvidar que el pícaro, al fin y al cabo, busca también su propio interés. Dámaso

Alonso identifica este episodio como una de las primeras muestras de piedad del pícaro en literatura (Alonso 1965, 133), destacando el valor positivo de esta interacción, aunque llega a afirmar que la piedad es un rasgo que se irá perdiendo en pícaros posteriores. Como veremos, esto no es cierto, pues si bien la piedad o lástima no es común en la novela picaresca española, sí que tendrá protagonismo en articulaciones posteriores del mito en personajes como Alonso, Moll, Roderick o Huck.

Guzmán también puede representar al pícaro honorable en varios momentos de su obra. En primer lugar, Guzmán no roba o, en general, no actúa en contra de personajes que están por debajo de él en la escala social. Sus objetivos, tanto por motivos de interés económico como por una subyacente moralidad, se centran en aquellos personajes que se encuentran por encima de él. Ya sea jugando a las cartas, mendigando o mofándose de otro, Guzmán pone su límite en aquellos que representan la sociedad construida sobre el poder y una falsa concepción del honor. Desde el punto de vista religioso, Guzmán también establece sus líneas rojas, si bien comete acciones contra miembros de la Iglesia, en la obra queda patente que para él la Iglesia no equivale a su concepción de la religión católica, que es personal y libre como el propio pícaro. Este pícaro se arrepiente de sus pecados y es consciente de su condición respecto a los preceptos de la religión que profesa, de esa forma se puede justificar su conversión final. Del mismo modo, nunca hay una crítica a la condición que le habría sido impuesta de forma fortuita por la gracia divina.

En *La desordenada codicia de los bienes ajenos* de Carlos García, es posible encontrar a un pícaro en la figura de Andrés, que explica su trabajo como ladrón como un empleo honorable. Este personaje concibe su trabajo como clave en la distribución de la riqueza de los más ricos entre los más pobres, considerando legítima y honorable su forma de proceder en todo momento. Este es un ejemplo de cómo dentro de las propias actitudes criminales pueden encontrarse pícaros que conciben su trabajo desde una perspectiva ética muy distinta a sus compañeros de profesión.

En el caso de Moll, una pícaro creada un siglo más tarde, ya con el mito bien asentado, podemos ver cómo se aborrece a sí misma al robar a un niño durante un incendio. El personaje ha atravesado sus límites éticos y por ello se ve humillada y se arrepiente profundamente; llevándola a intentar alejarse del crimen de manera definitiva (Defoe 2011, 239-240). Anteriormente, este personaje había justificado sus robos en la necesidad de sobrevivir y tenía claros sus límites. No obstante, cuando cae en la avaricia se observa cómo el personaje se degrada al mayor nivel hasta el momento, dejando claro

que ha roto con los ideales nobles u honorables que poseía anteriormente. En esta obra se observa una evolución clara de una pícaro honorable a otra despreciable y la posterior vuelta a la respetabilidad. Del mismo modo, podemos observar actuaciones honorables por parte de Roderick, Artful Dodger, Tom o Huck. De hecho, estos últimos actúan con inocencia y respeto en todo momento, sin superar la barrera del crimen grave reiterado, que otros pícaros habían atravesado anteriormente.

Ya en el siglo XX, el propio Bilbo Baggins tiene una concepción de honor bastante clara. Bilbo, pese a sentirse atraído por las riquezas que protegía Smaug, decide participar en el fin de la guerra de los cinco ejércitos cediendo parte de estas para salvar a sus compañeros y acabar con el conflicto. Del mismo modo, Gray Mouser respeta a todo personaje por debajo de su clase social y sus objetivos suelen ser personajes deleznable que poseen una concepción del mundo retorcida e innoble; aunque el propio personaje lleve a cabo acciones inmorales para acabar sus trabajos. Los pícaros navegan esa contradicción entre ser criminales que llevan a cabo acciones poco honorables o antisociales y mostrarse como más respetables que aquellos a los que roban, que son, normalmente, representantes de la hipocresía y la injusticia. Son paladines de la lucha contra las apariencias y el falso honor. Los pícaros se muestran como genuinos y transparentes para el lector, aceptando sus defectos y cualidades positivas. Esto no deja de ser irónico, pues son expertos en usurpación y creación de falsas identidades.

Se puede observar cómo parece que, a través del paso de los siglos, ya con el mito del pícaro asentado, aparece cierta tendencia a la honorabilidad por parte del pícaro; tal vez derivada del escenario de determinismo social y lucha de clases o tal vez asociado a ese tópico de la nobleza de los más pobres. Su frecuencia irá en aumento con el paso del tiempo. De hecho, esta visión del pícaro es, como será explicado y justificado en el capítulo 6, especialmente explotada en la picaresca videolúdica.

3.1.7. Estafa y disfraz

En las anteriores características ha sido mencionado cómo los pícaros pueden llegar a usurpar identidades o inventarse otras con el afán de medrar. Este juego de identidades responde a planes de estafa por parte del personaje pícaro, que intenta aprovecharse de un falso estatus vinculado a ellas para obtener beneficios económicos y sociales. En otros casos es parte de una burla o broma pesada que elucubra el personaje pícaro con la intención de provocar la risa del lector.

Los pícaros estafan, no es un secreto, es una de sus principales tretas criminales para ganar dinero y tratar de ascender socialmente ya que es una posibilidad que depende exclusivamente de su ingenio e inteligencia, atributos clave para el pícaro. Durante estas estafas los protagonistas pueden obtener grandes fortunas hasta llegar a poder considerarse, momentáneamente, como ricos; ese es el caso de Guzmán o Barry Lyndon. Las formas y variedades de estafas que podemos encontrar en la picaresca son múltiples, situando el límite en la imaginación del autor.

Sin embargo, hay una estafa que se repite con frecuencia independientemente del siglo o cultura que produzca la obra picaresca, esa es la estafa mediante la suplantación de una identidad o la creación de una nueva. El juego de identidades es una constante en la picaresca tanto por la estafa como por la necesidad del pícaro de evadir a la Justicia al cometer un crimen. Los pícaros suelen crear identidades correspondientes a nobles o burgueses con una dote sustanciosa, de esta modo pueden atraer a sus víctimas con más facilidad. Con estas identidades, normalmente, buscan seducir a un miembro del sexo contrario para llevarlo a prometer o ceder parte de sus riquezas mediante el casamiento o ganándose su confianza. Las pícaras suelen llevar a cabo estas estafas con mayor frecuencia que los pícaros en la novela picaresca española como indica Baldritch (2019, 93-94), probablemente debido al menor rango de acciones que podían llevar debido a su condición de mujer y las limitaciones que se les imponían; usando un ejemplo extremo, no era verosímil para los lectores de la época ver a una mujer asaltando víctimas en los caminos. No obstante, en la picaresca inglesa el rango de acciones aumenta y podemos observar a las pícaras disfrazadas de hombre en *The English Rogue* asaltando caminos o a Moll llevando a cabo todo tipo de crímenes bajo una identidad distinta. De esta manera las pícaras pueden ser conocidas como expertas del disfraz y la actuación, pues utilizan el cambio de identidad como estrategia clave para llevar a cabo sus crímenes. Por ejemplo, Elena en *La hija de Celestina* finge ser una dama montañesa que ha sido forzada por un noble local para obtener una recompensa económica por parte del padre de este. Teresa de Manzanares, en su novela homónima, finge ser la hija raptada de un capitán para obtener su herencia y conseguir una vida apacible. La misma Teresa, simula ser otra mujer noble para tomar las joyas de dos nobles ricos tras seducirlos. Rufina, en la *Guarduña de Sevilla*, por otro lado, cambiará su identidad para estafar a un ermitaño y a un autor de comedias. La trama de *Las harpías en Madrid* gira, de hecho, en torno a una gran estafa basada en la creación de falsas identidades y, casi un siglo después, como ya se ha mencionado, Moll cambiará su identidad continuamente en distintas localizaciones

para seducir a nobles y burgueses e internarse en las altas esferas de la sociedad. En general, podemos ver la fecundidad de la estafa mediante el disfraz en la picaresca femenina.

En la picaresca masculina también es común este tipo de estafa. Pablos, en *El Buscón*, finge ser un noble para seducir a las primas de su antiguo amigo, don Diego Coronel. Del mismo modo, Marcos de Obregón o Estebanillo González cambian su identidad con cierta frecuencia para poder medrar tras huir de la Justicia. Meriton también cambia de identidad con frecuencia para realizar estafas a la vez que huye de la Justicia, hasta el punto de ser una de sus habilidades más destacables. Asimismo, Roderick y Barry llevan a cabo esta estrategia durante sus aventuras; y destaca especialmente, el episodio final de *Huckleberry Finn* donde Huck finge ser Tom Sawyer y Tom finge ser otra persona, con tal de llevar a cabo una disparatada burla. Por lo tanto, el juego de identidades y las estafas vinculadas a él es una constante en la picaresca.

Pero no todos los casos de invención de nuevas identidades tienen que implicar el fingir ser un noble o burgués de amplio caudal económico. De hecho, un tipo de identidad que es creada con frecuencia es la de actor o actriz de comedias. Teresa, Meriton, el rey y el duque en *Huckleberry Finn*... Todos son personajes que han participado activamente en obras teatrales con éxito bajo una falsa identidad. Como veremos, es frecuente la vinculación entre los pícaros con la industria teatral o el talento para la actuación o la creación literaria.

Otra de las estafas vinculadas al disfraz es aquella que está relacionada con las artes esotéricas como la magia, la astrología o la alquimia. Los pícaros pueden hacerse pasar por expertos en estas corrientes para estafar al primer incauto rico que se cruce en su camino. Así, es posible encontrar a Onofre como astrólogo, el nigromante en el *Marcos de Obregón* o los episodios entorno a la piedra filosofal y la alquimia en el *Guzmán*, en el *Marcos de Obregón* o la *Garduña de Sevilla*; y no hay que olvidar las madres brujas de los pícaros en la novela picaresca española. Como se verá más adelante, esta vinculación del pícaro con lo esotérico, aunque falsa en un principio, se asentó en el mito hasta el punto de que sea natural que el pícaro sea vinculado con poderes mágicos en el paso a un contexto fantástico en el siglo XX. No es extraño encontrar pícaros en las novelas de fantasía del siglo XX o en los videojuegos actuales siendo capaces de utilizar habilidades arcanas o manipular objetos de estas características.

En el juego de identidades también entra cobra importancia el travestismo, especialmente una vez se da el paso a la novela picaresca inglesa. En *The English Rogue*

y *Moll Flanders* se puede encontrar varios episodios en los que los protagonistas o personajes secundarios se travisten con intención de suplantar una identidad, huir de la Justicia o seducir a un miembro del mismo sexo. También mantienen relaciones sexuales travestidos. Del mismo modo, Huck en *Huckleberry Finn* fingirá ser una niña para obtener información. Esto lleva a que naturalmente se vincule en el mito del pícaro al personaje con una identidad fluida que es especialmente perceptible en las obras videolúdicas que se tratarán a lo largo de la investigación.

Para acabar, no deja de ser pertinente mencionar que las estafas se encuentran dentro de la característica de la delincuencia del pícaro. Aunque el disfraz merece una categoría para sí mismo, que estamos tratando en esta sección, hay una gran variedad de estafas que podemos encontrar dentro de la característica tratada previamente. Es posible encontrar estafas vinculadas con la compra de alimentos en los comercios. En este tipo de crímenes, los pícaros pueden jugar con las básculas y los pesos en el caso de la comida, o diluir el vino con agua, en el caso de bebidas para conseguir más dinero en la venta de ciertos productos o ahorrárselo en la compra de otros. Esta estafa es especialmente común en las primeras etapas de aprendizaje del pícaro, la vemos con Guzmán, Onofre, Estebanillo, Alonso, etc. Del mismo modo, es posible encontrar estafas relacionadas con el empeño de objetos falsos o el cambio de un objeto auténtico por otro falso. Este otro tipo de estafa la vemos con Justina, Guzmán, etc. Este tipo de actividades puede ser incluido con facilidad en la delincuencia del pícaro.

En un punto intermedio entre pura delincuencia y disfraz es posible encontrar con frecuencia las relacionadas con el juego de cartas o dados, donde el pícaro finge no conocer el juego o manipula los instrumentos con tal de enriquecerse. Precisamente es mediante estas últimas estafas que Guzmán o Barry Lyndon consiguieron calificarse a sí mismos como ricos. Las estafas del pícaro tahúr, con sus trucos y engaños, son de las más rentables en los textos picarescos. El fingimiento que conllevan parte de estas estafas puede considerarse como parte de la construcción de una identidad falsa o como un tipo de disfraz y, por ello, son incluidos en este apartado.

3.1.8. Hambre y supervivencia

Esta característica está especialmente vinculada con el determinismo social que se ha desarrollado previamente, de hecho, es una consecuencia directa. Como ocurría con el disfraz, el papel del hambre y la supervivencia juega un papel tan importante en las motivaciones de los pícaros que merecen tenerse en cuenta como una característica

diferenciada dentro de la configuración del mito del pícaro y la caracterización del personaje.

Junto a la preocupación por el determinismo social que insertó la picaresca española en la literatura europea, podemos encontrar que también trajo con ella la literaturización del hambre y la necesidad de sobrevivir. La novela picaresca situó a sus protagonistas en situaciones de extrema pobreza y necesidad, causando que toda acción que realizasen estuviera motivada por el objetivo de acabar con ese hambre y suplir sus necesidades básicas. Se podría llegar a decir que el gran aporte de esta novela picaresca española fue la creación de antihéroes motivados por una necesidad de sobrevivir derivada de su contexto sociocultural dentro de las obras que protagonizaban.

El hambre que encontramos en la picaresca es una condición que afectará e influirá en las decisiones de los pícaros durante toda su vida. Incluso una vez son capaces de saciarla con relativa solvencia seguirá marcando la toma de sus decisiones en buena parte de los casos. Los pícaros actúan para medrar y ese ascenso implica alejarse de tener el estómago vacío. Esa condición sirve como un recuerdo constante en la toma de decisiones de los personajes; toda acción trata de evitar volver a esa situación.

La primera obra de la novela picaresca española, el *Lazarillo de Tormes*, ya plantea esta situación y la convierte en la columna vertebral del móvil de Lázaro, que pasa hambre durante la mayor parte de la obra con la mayoría de sus amos. El caso más claro en el que la necesidad actúa como una sombra que obliga al pícaro a tomar decisiones cuestionables se da al final de esta obra. Cuando Lázaro acepta la humillación de seguir casado con una mujer que le es infiel con el arcipreste de San Salvador a cambio del trabajo y estabilidad que le ofrece este, lo que se pone sobre la mesa es la aceptación por parte del pícaro de ser humillado o perder el honor a cambio de poder cubrir sus necesidades vitales básicas. Por otro lado, Pablos, en *El Buscón*, representa el ejemplo más extremo de desnutrición durante su estancia con el dómine Cabra, donde parece estar a punto de fallecer por inanición. Los ejemplos del joven pícaro pasando hambre son continuos y están presentes más allá de la novela picaresca española, encontrándolos en *Moll Flanders* u *Oliver Twist*, por ejemplo. De hecho, Moll, una pícaro inglesa, será la primera pícaro que presente el hambre como un motivante para la pícaro, anteriormente, como indica Rey Hazas (2003, 350), en la novela picaresca española las mujeres no pasaban hambre posiblemente debido al decoro de la época.

La necesidad de sobrevivir llevará a los pícaros a realizar acciones extremas para solucionar su situación de pobreza. El hambre, junto al contexto sociocultural, arroja al

pícaro al crimen obligándolo a poner todas sus capacidades en juego para sobrevivir. Como afirma Bataillon: “El pícaro, para no morir de hambre, vive sólo de expedientes, y si no mata a nadie para robar, eleva el arte del hurto hasta el virtuosismo y la ociosidad despreocupada al nivel de una filosofía” (Bataillon 1969, 215). Esta cita de Bataillon contiene no solo la razón y motivante principal de los pícaros, sino que explica por qué pueden llegar a cometer crímenes tan variados y a desarrollar sus habilidades e ingenio hasta el punto en que lo hacen. Para no morir de hambre, los pícaros roban, estafan, seducen, traicionan, matan o cometen otro tipo de acciones cuestionables. Es cierto, hay pícaros avariciosos como Pablos, u otros que parecen no haber sufrido tanto como es el caso de Alonso, pero eso no descarta que para ellos cubrir una necesidad básica es una razón de peso para seguir actuando como lo hacen. En estos casos es cuando la mencionada honorabilidad del pícaro entra en cuestión. Se puede estudiar este concepto de honor del pícaro si observamos sus objetivos en sus situaciones más delicadas. En los casos de extrema necesidad, algunos pícaros dirigirán sus acciones criminales hacia las clases superiores, respetando a aquellos en su misma situación como en el *Guzmán de Alfarache* o en el *Marcos de Obregón*, otros pícaros, en cambio, sufrirán tal degradación que realizarán crímenes por avaricia o mero gusto, como es el caso de Pablos en el *Buscón* o la Moll más desesperada de *Moll Flanders*.

Una vez saciada su hambre, los pícaros se enfrentan a otro tipo de problemas que suponen un obstáculo en su supervivencia, principalmente derivados de su incapacidad de ascender socialmente y suplir sus necesidades básicas. Por ejemplo, el estilo de vida nómada del pícaro suele ser una consecuencia de la inexistencia de un techo bajo el que vivir, así como de un trabajo estable. Los pícaros parecen disfrutar de su libertad, pero ese estilo de vida limita su acceso a comida y los pone en peligro. No son pocos los episodios en la picaresca en los que un pícaro es asaltado en los caminos durante su viaje, causando su secuestro u obligándolo a participar en la banda criminal para no ser robado.

En muchas ocasiones también es posible que los pícaros busquen pareja con el único propósito de garantizar su supervivencia. Las pícaras buscan hombres ricos de mayor edad u otros pícaros con los que puedan participar en estafas grupales. Los pícaros acechan viudas ricas o damas inocentes que aseguren también el flujo de dinero; en ambos casos no hay espacio para la preferencia personal. Su concepción del amor deriva de su instinto de supervivencia que los lleva a verlo como una herramienta que, bien usada, garantiza la estabilidad económica y suple necesidades básicas. Como ya se ha mencionado anteriormente, también sirve para medrar y suele ser parte de un esquema de

creación de una falsa identidad. En definitiva, el hambre y la supervivencia funcionan como el motor de las acciones de los pícaros, obligándolos a delinquir con frecuencia ante la imposibilidad de enfrentarse al muro de opresión construido por la sociedad en la que viven. El hambre es la principal causa de estas acciones, pero la supervivencia puede implicar un gran número de necesidades adicionales que varían según el contexto sociocultural en el que se muevan los pícaros.

3.1.9. Ingenio y habilidad

Esta característica la considero necesaria para reflejar todas aquellas habilidades que se dan por sentadas en los pícaros literarios y que después fueron adaptadas en los videolúdicos a través de la expansión del mito del pícaro y el uso de la enciclopedia compartida. Es frecuente otorgar a los pícaros una serie de potenciales características que se consideran obvias o esperables en ellos debido a su propia condición de pícaros. En la novela picaresca española, por ejemplo, los pícaros poseían una serie de cualidades físicas y mentales que se daban por sentadas. Estas cualidades solidificaron en el mito y se establecerían como parte de la posible lista de habilidades a la que podían acceder los pícaros en sus distintas articulaciones. Estas características pueden agruparse en habilidades mentales o de ingenio, derivadas de su inteligencia y agilidad mental, y habilidades físicas.

Con relación a la primera, Rey Hazas considera el ingenio como el arma principal del pícaro para sobrevivir (Rey Hazas 2003, 240), punto que ya había señalado Rico al decir que los pícaros son la misma encarnación del ingenio (Rico 1970, 104). Del mismo modo, es una herramienta utilizada para defender su independencia de las clases dominantes (Rey Hazas 2003, 345) y, según Bataillon, obtener la libertad plena frente a una sociedad que los constriñe (Bataillon 1963, 485-487). Junto a esto, Baldritch considera que las habilidades de ingenio son las principales herramientas de la pícara, siendo un tipo de pícaro que las desarrolla ampliamente (Baldritch 2019, 35). De hecho, no es infrecuente, como es el caso de Onofre, que los amos le insistan a los pícaros para que desarrollen sus habilidades de ingenio por encima de otras, pues es el campo en el que destacan desde la infancia. Lo primero que puede venir a la mente a un lector de novela picaresca española son las distintas estrategias que usan los pícaros para engañar a otros que se encuentran en estas primeras formas de picaresca. La primera que se podría considerar es la burla o broma “inocente” (aunque puedan tener consecuencias serias) que suele realizar el pícaro con intención de causar risa entre aquellos que lo rodean, así como

la suya propia. Suelen formar parte de estas burlas los distintos episodios escatológicos que los pícaros sufren o hacen que otro soporte, como los que padecen Guzmán y Pablos; las bromas relacionadas con falsos consejos de salud que buscan el perjuicio del contrario, de nuevo con Guzmán o con Rufina; la composición de poemas u obras teatrales con fines satíricos, como llevan a cabo Trapaza o su hija Rufina; o las frases ingeniosas o chistes malintencionados sobre ellos mismos u otros personajes, que pueden observarse, por ejemplo, con Marcos, Alonso o Estebanillo.

Otro tipo de habilidad de ingenio es la facilidad para trazar planes rápidamente con el objetivo de burlarse de un contrincante, realizar una estafa, planear una escapada de la cárcel, etc. Ya se han hablado de, las estafas y cómo pueden ser de diversos tipos. Se han mencionado seducciones y usurpaciones de identidad para conseguir dinero; cambios de objetos por otros falsos; estafas en la compraventa de alimentos; uso de las artes esotéricas, etc. También es posible incluir la manipulación del libro de cuentas del jefe o amo del pícaro para crear un falso excedente económico del que apropiarse.

Dentro de esta diversidad de habilidades de ingenio es muy importante tener en cuenta el carisma que suele acompañar a los pícaros. Gracias a él son capaces de seducir, sobornar o convencer a distintos personajes por motivos variados. Su carisma no es infalible y suele ir acompañado de la identidad falsa que hayan construido, no obstante, suelen tener un don natural para las palabras en muchas ocasiones, como es el caso de Justina o Alonso.

Vinculado a la identidad falsa se encuentra el talento para el disfraz que suelen poseer los pícaros. Estamos ante un tipo de personaje camaleónico que es capaz de cambiar su aspecto y sus modos de actuar con relativa facilidad sin esfuerzo aparente. Solo hay que recordar las varias identidades en múltiples contextos que adoptan personajes como Estebanillo, Teresa o Marcos. Unido al talento para el disfraz se encuentra también relacionado el talento para pasar desapercibido que podemos observar en personajes como Guzmán, Meriton o Moll Flanders en sus huidas de la Justicia, siendo capaces de resultar prácticamente invisibles frente a las multitudes. Tal vez el mayor ejemplo es el de Estebanillo, que es capaz de huir de un campo de batalla sin llamar la atención.

Sería interesante incluir el talento para la representación teatral, la actuación, la música y la poesía que podemos ver en personajes como Guzmán, Justina, Teresa o Meriton. El talento para el teatro y la actuación parece ser una extensión de su identidad líquida, pues para los pícaros no existe una gran diferencia entre actuar en una obra de

teatro o en los distintos escenarios de la vida cotidiana. De hecho, teatro y picaresca parecen ser indisolubles pues siempre se presenta como una alternativa de los pícaros para medrar o camuflar su identidad. Llegando al punto en el que personajes como Pablos se convierten en famosos autores de comedia (Quevedo 2016, 161-165).

En estrecha relación con el talento para la actuación se encuentra el talento para la música y la poesía de los pícaros que podemos encontrar en personajes como Justina, Alonso, Teresa, Meriton o Rufina. No es infrecuente observar a pícaros capaces de tocar varios instrumentos a la vez que cantan o recitan un poema. En el caso de Justina, la pícaro habla de toda una estirpe de antepasados pícaros dedicados a la música (López de Úbeda 2012, 340-342). De hecho, esta habilidad responde a la necesidad de incluir miscelánea⁸ de la novela picaresca española, tan importante en la época. La música es utilizada para insertar poesía y así proporcionar variedad a la pieza narrativa. Sería interesante, por lo tanto, tener en cuenta que esta estrategia estructural causó que se adhiriera un talento adicional a la posible caracterización del pícaro que pasaría a formar parte del mito de ahí en adelante.

Finalmente, dentro de sus habilidades de ingenio destaca la inteligencia de los pícaros, que son capaces de aprender lenguas u otras disciplinas académicas rápidamente. Algunos pícaros como Alonso o Marcos pueden mantener conversaciones sobre temas usualmente vinculados a clases sociales superiores sin haberlas estudiado durante largo tiempo. La capacidad innata de aprendizaje y adaptación es una de las cualidades principales de los pícaros, que sirve, del mismo modo, para denotar el talento desperdiciado fruto de la exclusión social que representan. De hecho, son frecuentes los episodios en el que es pícaro se convierte en estudiante universitario y, pese a sus descalabros e intrigas, es capaz de continuar su aprendizaje en diversos campos por un tiempo pese a su insuficiente interés y base académica.

En el caso de las habilidades físicas podemos observar cómo muchas de ellas no son mencionadas directamente o no se le da excesiva importancia a la hora de caracterizar verbalmente a los pícaros, pero son intrínsecas a ellos. Entre estas cualidades podemos encontrar, en primer lugar, el talento para las habilidades manuales de estos personajes. En estas habilidades manuales podemos encontrar la agilidad de manos para realizar trucos con las cartas o los dados en los episodios relacionados con el juego y las apuestas; la habilidad para forzar cerraduras; su habilidad para falsificar llaves; su habilidad como

⁸ Es decir, la inserción de múltiples tipos de relato y géneros en el texto para ofrecer variedad al lector.

carteristas; la velocidad para cambiar dos objetos rápidamente, etc. Los pícaros destacan por ser capaces de realizar esos juegos de manos rápidamente. Esta habilidad es fruto de un talento natural, de la experiencia obtenida durante su aprendizaje con otros pícaros y de los episodios de supervivencia de su juventud en los que tienen que recurrir a ella para sobrevivir.

Otra habilidad física importante es su agilidad. La velocidad no se limita al movimiento de sus manos, sino que si por algo destacan los pícaros es por ser ágiles, pudiendo perder de vista a sus perseguidores rápidamente. Tal vez el primer ejemplo de este caso lo podemos encontrar en la huida de Guzmán de Alfarache del comerciante, su amo, al que ha estafado. Guzmán no solo es capaz de moverse ágilmente entre las calles, sino que sale de la ciudad y atraviesa las montañas en, escasamente, un día. Del mismo modo, Estebanillo destaca en el campo de batalla por su agilidad, hasta el punto de que lo nombran mensajero por eso mismo.

Junto a la agilidad no hay que olvidar su talento para el sigilo. En varias ocasiones los pícaros deben internarse en casa de un noble o comerciante sin ser detectados o tienen que entrar a casa del personaje que quieren seducir. En general, es fácil encontrar episodios en el que el sigilo es necesario para desplazarse por un lugar concreto durante la noche. En esos casos, los pícaros suelen llevar a cabo la infiltración sin causar demasiado ruido (aunque también hay excepciones con el propósito de crear momentos cómicos). Sin ir más lejos, en el propio *Lazarillo* tenemos episodios de sigilo en el que Lázaro debe realizar el menor ruido posible para acercarse al arcón del clérigo y robar pan bodigo (Anónimo 2019, 62). En el caso del *Lazarillo* y en posteriores ejemplos, el narrador no suele especificar las habilidades del pícaro, pero estas quedan implícitas en la naturaleza de los hechos narrados y el resultado de estos. Habría que esperar hasta el siglo XX, en contextos de fantasía, para que el sigilo sea especificado como una habilidad a la que merece dedicarle varias líneas de descripción.

Finalmente, dentro de las habilidades físicas me gustaría destacar otra a la que no se suele hacer referencia cuando se habla de las primeras formas de picaresca, sobre todo en la novela picaresca española. Me refiero a la habilidad con armas del pícaro. La razón por la que no se suelen tener en cuenta es lógica, pues el pícaro en ese género no suele ser un pícaro que recurra a las armas para defenderse, sino que utiliza el ingenio. En la novela picaresca española no es frecuente encontrar un pícaro diestro en la esgrima u otras técnicas, cosa que sí lo es en articulaciones posteriores del mito. No obstante, sí hay casos en los que recurren a las armas y tienen cierto grado de maestría con ellas, aunque

nunca se les puede considerar diestro en estas primeras iteraciones. Pablos es el ejemplo más claro de pícaro en la novela picaresca española que porta armas, llevando consigo en la última parte de su obra siempre una espada ligera con la que enfrentarse a los corchetes. De hecho, es de los primeros pícaro que debe huir por el asesinato de otra persona. Casos semejantes pueden encontrarse en el gremio de Monipodio en *Rinconete y Cortadillo*, que cuenta con matones a sueldo, o los amantes de pícaras como Elena. Junto a Pablos, también encontramos a Guzmán en la segunda parte apócrifa, Estebanillo o Marcos, como personajes que suelen portar armas, aunque no las usen con frecuencia. Más allá de la novela picaresca española, podemos encontrar gran variedad de pícaros que portan armas y las utilizan en *The English Rogue*, *Mr. Badman*, *Roderick Random*, *Oliver Twist* o *Barry Lyndon*. Estas armas suelen ser ligeras en su mayoría de forma que no llaman la atención. Así, encontramos a los pícaros portando sables, estoques, pistolas o dagas. Las dagas, como especifica Cabo Aseguinolaza (2016, 49) eran armas atribuidas a pícaros y rufianes de diverso tipo. El pícaro como un personaje que porta armas de este tipo, y que puede tener cierto grado de maestría con ellas, pasará a formar parte del mito, como el resto de las habilidades mencionadas hasta ahora.

En esta característica, como ya he dicho, he querido aunar todas las habilidades que pueden poseer los pícaros y que se suelen dar por sentado sin prestar demasiada atención a ellas en las primeras instancias de la picaresca. Es claro que una de las características principales de la picaresca es que su protagonista posee ingenio e inteligencia y un gran número de habilidades mentales y físicas de las que hace uso durante toda la obra para sobrevivir. Este aspecto de la configuración del pícaro será ampliamente explorado durante los capítulos siguientes en contextos literarios y videolúdicos.

3.1.10. Sátira y crítica social

Otra característica ligada a la picaresca es la de la crítica social subyacente al texto en el que se articula, así como la sátira y mordacidad que acompaña a esta crítica. Desde el *Lazarillo de Tormes* la sociedad ha sido interpretada y criticada bajo la mirada del pícaro o los personajes que lo acompañan. En estas obras se suele realizar una radiografía hiperbolizada de los problemas de la sociedad materializada en cada obra. Sevilla (2001, 9) considera que esta crítica social es consciente y es un elemento clave en las primeras obras de la novela picaresca española. Por otro lado, Ignacio Arellano (2010, 40-41) afirma que el problema de la conciencia o inconsciencia de la crítica social dentro de la

novela picaresca y otros textos picarescos es complejo y requiere un análisis de episodios explícitos e implícitos que permitan extraer las posibles lecturas que, indudablemente, habitan en las páginas protagonizadas por pícaros. A esto es adecuado añadir que, tras estas obras, la crítica social mediante el uso de la hipérbole o personajes de estamentos sociales concretos pasa a ser un artificio más en las construcciones picarescas posteriores que da pie a sátiras superficiales o a la repetición de personajes estereotipados que sirven para criticar ciertas clases sociales (en el contexto español el clérigo, el barbero, el médico, la viuda, etc.).

Como indica Rey Hazas (2003, 19), es frecuente en la novela picaresca española el uso de personajes marginales pertenecientes a colectivos discriminados para criticar o satirizar la sociedad mediante su perspectiva. Según este teórico, existía un esquema ideado para la crítica social y moral en estas novelas que, bajo mi punto de vista, motivó la continua producción de personajes asociados al género que servían para este objetivo dando lugar a que el elenco de personajes que podían canalizar esta característica fuese en aumento, con mayor o menor profundidad. Esto es importante porque no solo refuerza la idea de que el determinismo social y la lucha de clases es pertinente en el análisis de la picaresca, al ponerse el foco en personajes marginales, sino que explicaría cómo una función que en el *Lazarillo* era expresada a través de los amos pasa a impregnar a todos los personajes que aparecen en el relato picaresca. Rara vez existe un personaje que no tenga un aspecto que no pueda ser utilizado para señalar un problema social de la época en la que se sitúa la obra. En la picaresca, la crítica suele centrarse en instituciones o figuras que poseen riquezas o poder político, circunstancia que se opone a la situación precaria de los pícaros. La oposición entre estos personajes, donde el protagonista pícaro ejerce de contrapeso político y legal del resto de instituciones, permite plantear problemáticas como las de los motivantes que causan las acciones criminales por parte de los más pobres, el contexto de las clases más desfavorecidas, la corrupción de ciertos estamentos de la sociedad, etc.

Sin embargo, en algunas ocasiones la sátira pierde fuerza ante la comedia irónica e incluso ambas se pueden confundir o complementarse, como señala Jane Albrecht: “It is not difficult to see that irony as comment could have satiric intent. There is such a thing as satiric irony: a political cartoon that clearly ‘ironizes’ its subject by suggesting it, and not by faithfully reproducing it, and then by rejecting it.” (Albrecht 1994, 31). En picaresca, sobre todo la tardía es común encontrar esa *ironía satírica* que no implica un compromiso tan claro con la crítica social, sino que realiza una caricatura de ciertos

comportamientos reconocibles por el lector para rechazarlos de modo cómico. Este cambio será observable especialmente en los textos de picaresca que no poseen intenciones políticas, sobre todo en los textos con pícaros de corte fantástico del siglo XX. Lo que no deja espacio a las dudas es la frecuente intención de conseguir episodios humorísticos e hiperbólicos estilizados (Arellano 2010, 41), ya estén complementados por una sátira pura o una ironía satírica.

En otros casos, los episodios picarescos desarrollados en diversas obras permiten interpretar ciertos pasajes como pasajes críticos o satíricos dependiendo del lector y el conjunto de inferencias que lleve a cabo recurriendo a su enciclopedia compartida. Esto se acerca al concepto del *political unconscious* estudiado por Jameson (2006, 4), que aparece cuando hay parecidos entre los episodios narrativos de cierta obra literaria, o lo expresado por un producto cultural, y las estructuras o problemáticas socioculturales del momento (Jameson 2006, 29-31). Este concepto es útil para identificar momentos en los que hay espacio para una interpretación sociopolítica crítica derivada de la novela picaresca o con pícaro que, o bien está implícita en el texto, o bien deriva de la ideología del lector. Este concepto es de especial importancia en los *Game Studies* ya que, como indican Johnson y Tulloch (2017, 244-245), los microcosmos creados mediante ciudades y personajes de los videojuegos dan considerables oportunidades de ejercer paralelismos entre el texto videolúdico y la vida real. Para poder estudiar estos los casos en los que el *political unconscious* aparece, es necesario llevar a cabo un análisis detallado de cada obra seleccionada como el que será plasmado en el capítulo 4. Este análisis ayudará a encontrar estos mismos espacios para la crítica sociocultural en los análisis de videojuegos del capítulo 6.

A medida que pasa el tiempo, la frecuencia con la que se incluyen críticas explícitas en textos literarios picarescos que incluyen pícaros o que pueden considerarse novelas picarescas disminuye. Se deja en los hombros del lector o receptor las interpretaciones pertinentes de las situaciones expuestas en estos textos y la labor de encontrar posibles críticas sociales en ellos. No obstante, hay novelas con pícaros posteriores que vuelven a recuperar la labor social de la novela picaresca española con obras como *Oliver Twist* o *Huckleberry Finn*. Además, es posible encontrar lecturas críticas desde el momento en el que se incluye un pícaro en un texto de cualquier tipo, debido al contexto sociocultural complejo que los acompaña a través del mito. Por todo lo anterior, podemos deducir que la crítica social pasa a ser una característica frecuente en la picaresca respondiendo a la preocupación por el determinismo social y el papel de

la sociedad en la constitución de los pícaros. La libertad frente a una sociedad asfixiante, la honradez en sus deseos frente a una sociedad hipócrita y la cruda sencillez del pícaro frente a un elenco de personajes corruptos y decadentes suponen el caldo de cultivo idóneo para construir episodios de corte satírico-crítico.

3.1.11. El viaje y la novela itinerante

No hace muchas líneas se ha hablado del nomadismo forzado impuesto a los pícaros como consecuencia de su imposibilidad para acceder a un techo fijo y un trabajo estable. El viaje es una constante en la vida de los pícaros, funciona como una certeza absoluta para ellos al mismo nivel que la certeza de que no desean volver a pasar hambre. En algún punto de sus vidas deberán volver a los caminos bien sea para buscar nuevas oportunidades en otro lugar, bien sea para huir de la Justicia. Las novelas picarescas pueden llegar a considerarse novelas itinerantes en tanto en cuanto están centradas en la deslocalización continua del protagonista y las aventuras derivadas de esta. De hecho, esta característica puede verse como una herencia de las novelas de caballería y otros textos literarios folclóricos donde el viaje reclama un protagonismo especial. Asimismo, esta característica, influye en la forma del texto picaresco, especialmente en las primeras articulaciones de la picaresca, así como en el contenido de este.

Desde el punto de vista del contenido, el viaje implica la organización de los capítulos en función de la localización espacial del protagonista pícaro. Los episodios de viaje funcionan como transición entre el fin de un capítulo de la historia del pícaro en un lugar y el inicio de nuevas intrigas en otro. Suponen un momento de distensión en las peripecias del pícaro, aunque en ocasiones puedan suponer el lugar donde son robados y asaltados. Durante el viaje el pícaro da a conocer su historia o conoce las de otros personajes. Es el momento que sirve como marco para la inserción de nuevos relatos ya sean pertinentes para la narración hasta el momento o un artificio para contribuir a la variedad de la obra; cosa que se irá reduciendo con el paso del tiempo y el fin de la novela picaresca española. En la mayor parte de las obras de novela picaresca española del corpus seleccionado, como el *Guzmán de Alfarache* o *Estebanillo González*, el viaje como capítulo de transición es una constante. Por otro lado, en *La hija de Celestina* o *Alonso, mozo de muchos amos* el viaje sirve para insertar el relato autobiográfico de los protagonistas, pues el texto comienza *in medias res*, sirviendo como una estrategia narrativa para la inserción de nuevos relatos que cumplan con las características esperadas en el género de la novela picaresca española.

El viaje responde a la caracterización de los pícaros. Como *outsiders* expulsados del orden social normativo o esperable, la deslocalización de su hogar supone una fuente de desdichas y necesidades que deben solventar con el propio viaje, buscando nuevos lugares donde desarrollar su vida. Una vez acostumbrados a estos desplazamientos, los pícaros reconocen en este tipo de vida una libertad que no tenían anteriormente, lo que causa que se conviertan en la encarnación misma de la vida sin ataduras. No obstante, esto llega a suponer en cierta manera un destierro voluntario del pícaro que facilita la degradación moral en su comportamiento. Los pícaros no tienen nada que perder; no tienen hogar al que volver ni tienen miedo de perder posesiones materiales, por lo que el crimen es más sencillo de cometer. Estas reflexiones, si bien no son desarrolladas durante las primeras etapas de la picaresca, subyacen en el contexto en el que nos sitúan. Durante estos desplazamientos también conocen a personajes que pueden ayudarles en sus aventuras, como es el caso de don Toribio en el *Buscón* o el grupo de gitanos en el *Marcos de Obregón* (Espinel I, 279), o pueden entretener sus viajes con historias o conversaciones inverosímiles. Solo hay que recordar la variedad de personajes que encuentra Guzmán durante las dos partes de su aventura, o Pablos y Justina en sus desplazamientos. No obstante, el viaje también puede ser producto de desgracias y traumas para estos personajes, pues es el lugar donde son asaltados por agrupaciones de personajes con intenciones aviesas. Justina, amante de desplazarse de un lugar a otro, casi es violada por los miembros de la Bigornia que encuentra en los caminos, mientras que Estebanillo, Marcos o Meriton sufren asaltos en los mismos.

Además, el viaje puede usarse como excusa para la introducción de descripciones sobre ciudades o culturas de otras regiones y países con el objetivo de crear una suerte de guía de viaje que presente al lector información sobre lugares exóticos o ajenos. Esta es una de las razones por las que la extensión espacial del viaje de la picaresca es muy variada. Podemos encontrar obras que limiten su viaje a un pequeño radio dentro de la geografía nacional como es el caso del *Lazarillo* o *La Pícaro Justina* o bien pueden cubrir distintos países o continentes. Por ejemplo, en *Estebanillo González* el pícaro recorre buena parte de Europa, en *Moll Flanders* se viaja a Norteamérica y, como ejemplo hiperbólico, en *The English Rogue* se viaja a varios lugares de Asia, América y varios puntos de las Islas Británicas.

En algunas ocasiones, desde el punto de vista forma, el viaje puede pasar a protagonizar el total de la estructura de la obra, sin ser únicamente un proceso de transición entre lugar A y lugar B. En el caso de *Huckleberry Finn* o *El Hobbit* el viaje

supone el eje estructural principal de la obra, sin que existan localizaciones estables para los personajes. La única localización estable en estos relatos es el camino o el río como creadores de episodios y narrativas variadas. De la misma forma, el viaje es utilizado como excusa para introducir episodios misceláneos en los que los personajes que se han encontrado los pícaros narren relatos enmarcados, reciten poemas o “lean” otro tipos de texto. Asimismo, estos personajes pueden ser otros pícaros que comiencen a relatar su vida hasta el momento en formato autodiegético.

En conclusión, el viaje determina tanto la estructura episódica de los relatos de picaresca, especialmente en los primeros ejemplos de novela picaresca, como la caracterización de los pícaros y la composición de los episodios que puede contener el texto. Supone una característica tan importante y constante que es difícil encontrar un personaje pícaro que viva una vida sin desplazamientos o que su vida no esté supeditada al viaje. Como se verá, con el paso del tiempo se asumirá que la vida del pícaro es itinerante, por lo que no se dedicarán demasiadas líneas a justificar sus razones para desplazarse.

3.2. Obras controvertidas y aclaraciones

Como se explicó al comienzo del texto, este apartado se dedicará a explicar y justificar la selección de ciertas obras narrativas que puedan ser objeto de duda debido a su naturaleza multigenérica u otras razones. En primer lugar, una obra que puede llegar a generar conflicto sobre su adhesión a la novela picaresca española, como se considera en esta investigación, es el *Lazarillo de Tormes*. Me instalo en la línea de pensamiento de Lázaro Carreter en esta consideración (Lázaro Carreter 1972, 217-220), quien afirma que la multiplicidad del término pícaro ha llevado a que puedan existir dudas respecto a su caracterización; cosa que también refleja Parker a lo largo de su libro *Los pícaros en la literatura*. Bajo mi punto de vista, aunque en el *Lazarillo* la palabra pícaro no es utilizada en el texto, esta obra responde a la perfección, como obra germinal, al modelo de la novela picaresca española, así como su protagonista encaja en la definición de pícaro desarrollada con anterioridad.

Otra selección que puede motivar las dudas del lector es la de las segundas partes apócrifas del *Lazarillo* y la segunda parte del *Guzmán de Sayavedra*; omitiendo *La segunda parte del Lazarillo de Tormes* de 1555, que se trata más bien de un texto cercano a un relato de transformaciones. Estas obras son seleccionadas por su valor como obras que referencian y tienen en cuenta las novelas que suponen su primera parte. Ya sea para alejarse de ella o acercarse a su modelo, estas novelas tienen un gran valor para mostrar la asimilación de las técnicas y modelos propios de esas novelas base. En ellas, es posible observar cómo los autores apócrifos tratan de modificar diversas características siguiendo su propia visión, demostrando la ductilidad de estas frente a concepciones más estáticas y limitantes de la novela picaresca española. Del mismo modo, considero que el segundo *Guzmán* apócrifo tiene un gran valor como una de las primeras obras de la novela picaresca escritas tras el gran éxito de la primera parte de Mateo Alemán, constituyendo un buen ejemplo de la fecundidad del género al recrear el modelo con soltura.

Por otro lado, *La desordenada codicia de los bienes ajenos* de Carlos García es considerada como novela picaresca española en esta investigación. Aunque el texto presenta diversas corrientes literarias y un marco bastante original, el grueso de la narración se encuentra en el relato autobiográfico del pícaro Andrés, que además cumple con las características esperables de las aventuras de la picaresca y la novela picaresca española. Por ello, no sigo la línea de pensamiento de Rico (1970, 130-132), que deja a esta obra fuera del grupo de la novela picaresca española debido a la estructura en forma

de diálogo del relato que funciona como marco; para él, toda la obra debería plantear la autodiégesis. Así, Rico también deja fuera de esta consideración *La Hija de Celestina*, obra que en esta investigación también se considera parte de la novela picaresca española.

Con brevedad me gustaría aclarar cuáles son las diferencias entre la picaresca, otras novelas con pícaros y la novela picaresca española del Siglo de Oro en esta investigación. Desde el punto de vista usado en esta investigación, las características de la picaresca previamente expuestas son también propias de la novela picaresca española. A estas habría que sumar el concepto de miscelánea, que defino como estrategia literaria que dota de variedad genérica a un texto literario mediante la inclusión de distintos tipo de textos literarios ya sean narrativos, poéticos o teatrales. La miscelánea es una característica en frecuente la narrativa del barroco español y no lo es menos en la novela picaresca española, que se incluye en la poética propia de este movimiento cultural. Del mismo modo, en la novela picaresca española se espera encontrar una mayor insistencia en la autodiégesis y otras estructuras típicas de la época. Asimismo, en términos de contenido, se pueden hallar referencias a elementos socioculturales únicos a la sociedad española de la época como la “limpieza de sangre”, el peso de la religión, la importancia del honor, etc. La novela picaresca española del Siglo de Oro posee características locales más marcadas respecto a novelas con pícaros del momento o novelas picarescas nacionales o internacionales posteriores que utilizan la picaresca contenida en el mito.

Junto a esto también me gustaría destacar que en esta investigación no se ha realizado una distinción explícita entre la picaresca masculina o la picaresca femenina. A pesar de ciertos aspectos únicos de la picaresca femenina, de forma general, el pícaro y la pícara actúan de la misma forma, sobre todo con el paso del tiempo. Tratar de forma distinta a ambos sería un error, pues plantearía una oposición que no existe. Se tendrán en cuenta los aspectos específicos de la picaresca femenina dentro de la novela picaresca española, pero no por ello enfocaré mi investigación siguiendo dos ramas diferenciadas por el sexo de sus pícaros. De ahí que, en esta tesis, salvo en casos explícitos, me referiré en todo momento a pícaros de ambos sexos al usar las palabras “pícaro” o “pícaras”.

Las obras de Castillo Solórzano también son motivo de discusión. Recuerdo que estas obras son: *Las harpías en Madrid y coche de las estafas* (1631); *La niña de los embustes*, *Teresa de Manzanares* (1632), *Las aventuras del bachiller Trapaza* (1639) y *La garduña de Sevilla y anzuelo de las bolsas* (1642). Bajo mi punto de vista, como se ha podido deducir hasta ahora, considero la novela picaresca española como un género dinámico en el que el uso de una u otra característica no limita su adscripción al mismo,

sino que acerca o aleja la obra de ser paradigmática o una excepción de este siempre y cuando utilice la poética de la novela picaresca española, aunque sea alterada. En caso de que se aleje demasiado de esa poética estaríamos ante una novela apicarada o con personaje pícaro, que se identifican por presentar a pícaros y sus narrativas dentro de corrientes literarias distintas. No obstante, las novelas con pícaros son también valiosas en la constitución del mito de la picaresca y se tienen en cuenta en el corpus, pues contribuyeron a la difusión de la picaresca por géneros y géneros distintos, abriendo al personaje pícaro las puertas a nuevos contextos. Así, considero *Las harpías en Madrid* una novela con personaje pícaro pues, aunque presenta tres pícaras que cumplen con sus características esperadas y una estafa propia de la picaresca, características formales como el uso de la autodiégesis no son utilizadas y características de contenido como el determinismo social o el hambre no aparecen o son tratados como elementos secundarios en la caracterización de los personajes. Por supuesto, el uso de unas características u otras no cierra la posibilidad de adherir la obra al corpus de novela picaresca española, pero en este caso está tan alejada que estamos ante otro tipo de texto, aunque se desarrolle la figura de la pícara.

En cambio, sí considero que *Teresa de Manzanares*, *Bachiller Trapaza* y *La garduña de Sevilla* pueden estar incluidas en la novela picaresca española por diversas razones. Si bien es cierto que existe el uso de la tercera persona, se puede afirmar que esta persona puede ser utilizada de forma aceptable en la novela picaresca española, sobre todo en el periodo tardío del género como se verá en el capítulo 4. Del mismo modo, el viaje tiene importancia en las tres obras tanto en el ámbito formal como en el del contenido. Siguiendo con el nivel formal, las tres obras presentan miscelánea o mixtura durante todo el relato, una característica que también podemos encontrar en la novela picaresca española. En términos de fondo, la caracterización de los personajes y la temática de los episodios de la historia se desarrollan de la forma esperada en la novela picaresca española, centrando su mirada en las problemáticas mencionadas anteriormente, con más o menos profundidad. Por estas razones no veo lógico considerar estas novelas fuera de la novela picaresca española en mi corpus. No obstante, soy consciente de que esta inclusión puede ser discutida legítimamente dependiendo de la definición que uno u otro autor aporte de este género.

Periquillo, el de las gallineras es otra obra que puede despertar dudas respecto a su uso y presencia en el corpus de esta investigación. Es una novela en la que el protagonista se aleja de los pícaros y representa todo lo considerado positivo en la

sociedad de la época. Periquillo es compasivo, inocente, humilde y altruista. En esta obra ocurre un caso semejante al que se puede observar en *Oliver Twist*, cuyo protagonista también encarna los ideales positivos de la época. Estamos ante una novela cuyos pícaros se pueden encontrar en los personajes secundarios antagonistas, mientras que el protagonista sirve como anclaje moral que se contrapone a la decadencia que representan en esta novela. *Periquillo* representa el giro estético y temático de la narrativa a finales del siglo XVII y la considero el ejemplo de que la literatura española de la época había olvidado casi por completo la poética del género (tal vez por su acelerada evolución en menos de un siglo hasta convertirse en mito), quedando el reducto de la novela picaresca española en el mito del pícaro que se articula en alguno de los personajes. *Periquillo* insiste en la infancia del protagonista, que a su vez forma parte de las clases bajas de la sociedad. No obstante, Periquillo no desea enfrentarse al orden social tratando de medrar y sobrevivir por todos los medios, sino que se acepta su posición en el mundo y termina abandonando su vida al final de la obra; nada que ver con lo que habría hecho un pícaro. Del mismo modo, el joven Periquillo se enfrenta a sus iguales que intentan participar en crímenes o actividades moralmente cuestionables, situando su moral por encima del resto. Junto a lo anterior, Darlene Múzquiz-Guerreiro (2002), Mateo Gandía Barceló (2018) y Miguel Donoso (2023) apoyan la inclusión de este texto entre las novelas picarescas, pese a sus diferencias, como muestra de la disolución. Por ello, se considera en esta investigación el *Periquillo* como parte del corpus, pero solo para representar ese punto final a la novela picaresca española. La propia obra reconoce la existencia previa de *Guzmán y Lazarillo*, a cuyos protagonistas relaciona con varios de los personajes del texto, pero en ningún momento su protagonista se acerca a ellos más que en su edad e inocencia inicial. En esta línea también se sitúa Sevilla, que en su caso denomina la novela como parte de una “picaresca a lo divino” (Sevilla 2001, XLVI) que representa el final de la novela picaresca española. Esta obra también sirve para observar cómo el mito ya se había asentado como tal en esa época y se articulaba alrededor de los personajes pícaros y las narrativas que motivaban sin necesidad de imitar explícitamente la novela picaresca española.

En cuanto a la selección de las novelas inglesas del siglo XVII, considero que la selección de *The Life and Death of Mr. Badman* puede despertar dudas sobre su carácter picaresco. Bajo mi punto de vista, las estrategias narrativas de la novela como la biografía de un personaje inmoral desde su niñez y los episodios en los que participa pertenecen a la corriente picaresca. Sumado a esto, como se explicará en su apartado en la evolución

de la picaresca, esta obra fue escrita en plena explosión de popularidad de las novelas de picaresca española traducidas al inglés, cosa que no puede dejarse de lado. Como ya he mencionado, que no se use la autodiégesis no me parece motivo suficiente para expulsar a una obra de estas consideraciones, pues fueron técnicas narrativas que perdieron protagonismo con la evolución del género español desde la propia segunda parte del *Guzmán de Alfarache*. La intención moralizante de la obra tampoco me parece motivo para excluirla de la corriente picaresca, pues en nuestras letras encontramos el caso del *Guzmán* o *La desordenada codicia de los bienes ajenos*, por lo que no es razón de peso para su exclusión. Esta justificación será detallada en el capítulo 4.3.3 a través de autores como James Wharey (1924), James Randall (1991) y Juan Antonio Ardila (2017).

Es importante aclarar que, aunque en este momento pueda resultar extraña la inclusión en el siglo XX de novelas con pícaro pertenecientes a corrientes tan lejanas a las previas como la alta fantasía o las novelas de espada y brujería, esto será justificado en sus respectivos apartados dentro del cuarto capítulo en combinación al marco teórico que explica la fertilidad del mito del pícaro. Sin embargo, cabe destacar que no se incluye las aventuras del pícaro Cugel the Clever dentro de la saga *Dying Earth* de Jack Vance en el análisis, pese a que se tiene en cuenta para otros aspectos. Esto se debe a que, aunque la inspiración picaresca es clara en *The Eyes of the Overworld* (1966), los textos seleccionados de Tolkien y Leiber ofrecen ejemplos más paradigmáticos e influyentes. Se señalarán los elementos importantes de la novela de Vance cuando sea pertinente, pero no será sometida a un análisis tan detallado como otros textos.

Finalmente, la siguiente tabla trata de aclarar la selección del corpus mostrando qué características de la picaresca contenida en el mito cumple cada una de las novelas contenidas en el corpus. Con ello se intenta mostrar gráficamente, sin entrar en detalles, la dinámica de transmisión de características a través del mito y cuanto se acercan ciertas obras respecto a las características de la picaresca tenidas en cuenta en esta investigación; los detalles serán aclarados en el capítulo correspondiente. La presencia de la característica se marca con un ✓ y la ausencia con un ✗. Las tres novelas cortas de Cervantes son agrupadas bajo el nombre de la obra en la que se encuentran (*Novelas Ejemplares*) con el fin de no sobrecargar la ya extensa tabla.

Caract./ Novela	Aut. 1ªPe	Amo. FP	Aprend.	Delinc.	Det.Soc.	Pic.Hon.	Esta.Dis.	H.Super.	Ing. Hab.	Sát. Crit.	Viaje
<i>Lazarillo</i>	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

<i>Guzmán</i>	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
<i>Guzmán apócrifo</i>	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
<i>Guitón Onofre</i>	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
<i>Pícara Justina</i>	✓	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓
<i>Hija de Celestina</i>	✓	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓
<i>Novelas Ejemplares</i>	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
<i>Marcos de Obregón</i>	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
<i>Desordenada Codicia</i>	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
<i>Segunda parte Lazarillo de Luna</i>	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
<i>Lazarillo de Manzanares</i>	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✗	✓
<i>Alonso, mozo de muchos amos</i>	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
<i>El Buscón</i>	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
<i>Harpías en Madrid</i>	✗	✗	✗	✓	✓	✗	✓	✗	✓	✓	✓
<i>Teresa de Manzanares</i>	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✗	✓	✓	✓
<i>Bachiller Trapaza</i>	✗	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓
<i>Garduña de Sevilla</i>	✗	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✗	✓	✓	✓
<i>Gregorio Guadaña</i>	✓	✗	✗	✓	✓	✗	✓	✗	✓	✓	✓
<i>Estebanillo</i>	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓

<i>Periquillo</i>	x	✓	x	✓	✓	x	✓	✓	x	✓	✓
<i>English Rogue</i>	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
<i>Mr. Badman</i>	x	✓	✓	✓	✓	x	✓	x	✓	✓	x
<i>Moll Flanders</i>	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
<i>Roderick Random</i>	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
<i>Oliver Twist</i>	x	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	x
<i>Barry Lyndon</i>	✓	✓	✓	✓	✓	x	✓	✓	✓	✓	✓
<i>Huckleberry Finn</i>	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
<i>The Hobbit</i>	x	x	x	x	✓	✓	✓	✓	✓	x	✓
<i>F. and Grey Mouser</i>	x	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	x	✓

4. Evolución de la picaresca literaria

Como se verá a lo largo de este capítulo, tuvo que pasar aproximadamente medio siglo desde nacimiento de la picaresca hasta su establecimiento y posteriormente otros cincuenta años hasta la configuración del mito del pícaro en el etapa de difusión a otras literaturas nacionales. La fecundidad de este mito, desde los orígenes de la picaresca, ha demostrado ser digna de mención. Solo en la España del Siglo de Oro, desde la aparición del *Lazarillo de Tormes* y el establecimiento del género de la novela picaresca española con el *Guzmán de Alfarache* se llegaron a escribir en menos de un siglo más de veinte novelas que declaraban explícitamente su deuda con estas novelas seminales. Pero no solo estas obras, el resto de la literatura española de la época fue invadida por jóvenes (o maduros) pícaros que otorgaban un punto humano y cómico en novelas cortesanas (*Don Diego de noche* de Salas Barbadillo, por ejemplo), entremeses u obras teatrales como *Pedro de Urdemalas* (Cervantes 1615). Otros tipos de medios de expresión artística como la pintura también bebieron del mundo y la estética que se nos presentaba en este tipo de novelas. Por ejemplo, *El aguador de Sevilla* de Velázquez o en el *Muchacho con un perro* o *Niños comiendo uvas y melón* de Murillo, que nos recuerdan a ese ambiente un tanto oscuro de jóvenes tratando de ganarse la vida o alimentarse.

Estas obras se expandieron fuera de España rápidamente. La picaresca fecundó las literaturas europeas, destacadamente la inglesa y la francesa como señala Parker (1971, 155-156; 1971, 169-171). Cuando llegó el siglo XVIII, los pícaros y la picaresca que los acompañaba habían recibido un puesto de honor en la literatura europea, frecuentando géneros a la vez que llevaban con ellos una poética, que, aunque transformada, se había solidificado en el mito del personaje que representaba. Lejos de reducirse el número de obras que presentaban pícaros, los pícaros inundaron las novelas escritas desde las Islas Británicas. A veces con un papel protagonista, otras veces con un papel secundario, estos personajes seguían luchando por sobrevivir tal y como hacía Lázaro hacía casi dos siglos, pese a estar en contextos sociales distintos. El mito se actualizaba continuamente, articulando distintas facetas del pícaro según la necesidad de los autores.

La misma situación se dio en el siglo XIX, que pese a encontrarse aún más lejos en el tiempo, seguía recurriendo a la figura del pícaro en obras como *Oliver Twist* o *Barry Lyndon*. Era, por lo tanto, natural que esos viajeros siguieran su camino por la literatura occidental y atravesaran el Atlántico hasta llegar a la pluma de Twain con sus entrañables

Tom y Huck. Años después, el carácter camaleónico volvería a demostrarse cuando empezó a poblar los mundos fantásticos de las obras de Tolkien, Howard o Leiber, presentando continuas adaptaciones de las características picarescas a un contexto en el que nunca se habían desenvuelto. Pronto los pícaros eran capaces de volverse invisibles, recitar hechizos, saltar muros y otra serie de habilidades que sorprendería a los escritores que no hace tanto los situaban en el mundo real. No obstante, seguían cargando con los problemas humanos que portaban personajes como Guzmán o Moll. Fueron estos pícaros los que inspiraron a jugadores de rol durante los años setenta y ochenta en Estados Unidos en el desarrollo de clases de personaje y escenarios de aventuras que representaran no solamente a estas nuevas actualizaciones del mito, sino también a las más antiguas de este. De esta manera, dentro de un caldo de cultivo en el que multitud de pícaros interaccionaban entre sí, se dio el salto a los videojuegos, donde los pícaros encontraron un nuevo lugar donde seguir desarrollando sus narrativas.

Si la conexión entre la picaresca del Siglo de Oro con Tolkien o los juegos de rol en los años setenta y ochenta sorprende, la cita de Claudio Guillén es particularmente iluminadora con relación a la existencia de lo picaresco fuera de la España del Siglo de Oro: “The publication of various contemporary novels of more or less roguish character has proved, beyond any doubt, that to think of the Picaresque as of an event of the past *only* is a pedantic and erroneous view” (Guillén 2015, 252). Esta cita por parte de Guillén deja claro el tremendo error que sería limitar la picaresca al pasado y, concretamente, al siglo XVII español. Lo que el resumen anterior ha expuesto rápidamente es la evolución natural de la picaresca bajo el mito del pícaro por unas literaturas y corrientes literarias determinadas; que es parte del proceso al que Guillén se refiere. Este teórico fue capaz de percibir a mediados del siglo XX que se seguían publicando textos de carácter picaresco en su época, cosa que no ha cambiado hoy en día. El mito sigue expandiéndose sin límite temporal o cultural aparente, inundando medios artísticos diferentes que, a priori, podría parecer que no deben nada en el ámbito formal o del contenido a un “viejo” mito derivado de una serie de novelas escritas en el Siglo de Oro español.

Sin embargo, para que el resumen y la cita anterior sean algo más que una serie de intuiciones es necesario trazar una evolución argumentada del mito a lo largo del tiempo. En este caso el objetivo es mostrar la evolución desde la novela picaresca española al videojuego de rol, pero las ramificaciones en las que se extendió el mito son innumerables; especialmente a partir de los siglos XIX y XX, donde la variedad de

géneros y corrientes estéticas, así como el número de lectores, aumentaron considerablemente.

4.1. Orígenes de la novela picaresca española

Nada surge del vacío en literatura y la picaresca no es una excepción. Aunque en esta investigación se considere que la picaresca da comienzo con el *Lazarillo de Tormes* en 1554, eso no quiere decir que no existieran con anterioridad obras que de una manera u otra contuvieran las semillas que afloraron en esa novela. Los antecedentes de los personajes y técnicas narrativas en esta obra pueden seguirse con cierta complejidad hasta las fechas lejanas en las que escritores clásicos como Apuleyo o Luciano vivían. No obstante, la complejidad de trazar estas conexiones reside en la imposibilidad de afirmar contundentemente que el autor anónimo del *Lazarillo* o Mateo Alemán habían leído o usado como referencia las obras que aquí se situarán como las raíces de la picaresca. Poder confirmar que la relación que existe es de carácter hipertextual o intertextual requeriría una investigación dedicada completamente a este aspecto, por lo que en esta investigación me limitaré a señalar la existencia de esta transmisión desde un punto de vista hipertextual.

Para entender el nacimiento de la novela picaresca española es necesario entender el contexto literario de la época partiendo de las características más importantes e innovadoras del *Lazarillo*. Por lo tanto, en primer lugar, nos fijaremos en la situación literaria en torno a la autobiografía en la primera mitad del siglo XVI ya que, como se ha mencionado anteriormente, la autodiégesis fue una técnica narrativa bastante importante en la consolidación de la picaresca durante sus primeros años; a su vez, funcionó como elemento clave en la justificación de la naturaleza antiheroica del protagonista de la novela picaresca.

Bataillon considera que el interés por la autobiografía se estableció en España en torno al año 1550, señalando fragmentos del *Abencerraje* (1561) o los *Eremitae* de Juan Maldonado (Bataillon 1973, 50-51). Bajo mi punto de vista, estos ejemplos no son sino la punta del iceberg, pues lo verdaderamente importante en la expansión de la autobiografía sucedió sobre el año 1525. Como señala Francisco Rico (2019, 61), en ese año se publica la primera edición castellana del *Asno de oro* o *Metamorfosis* de Apuleyo traducida por Diego López de Cortegana. Esta primera edición no recibió mucha atención,

pero se reeditó con gran éxito en 1536, 1539, 1543 y 1551; lo que trajo consigo un resurgimiento de la figura literaria de este autor clásico.

En lo que compete a las técnicas narrativas y al aspecto temático, podemos observar que el *Asno de Oro* es una obra autodiegética que presenta a su protagonista convertido en un asno por error a partir del capítulo 4 del tercer libro. Durante el texto, este personaje se ve obligado a vivir pasando de las manos de un amo a otro tras ser maltratado por unos ladrones. Los oficios de estos amos lo llevan a presenciar a las clases más bajas del Imperio y lo motivan a narrar sus desventuras y necesidades. Creo que este brevísimo resumen de la obra puede llevar al lector a entender por qué el hecho de que Apuleyo fuera popular en la época de escritura del *Lazarillo* es relevante. No solo era una obra que ponía sobre la mesa el valor de la autodiégesis como técnica narrativa, sino que la preocupación por los sectores más abandonados de la sociedad y la figura del amo eran fundamentales en su contenido. El *Asno de oro* pone en valor el interés por lo humano alejado de los grandes héroes y la aristocracia. Con su resurgimiento podemos deducir que el interés por hacer algo semejante con la sociedad española de la época era más que razonable. Años después del *Lazarillo*, será posible encontrar en los preliminares a *La Pícaro Justina* una referencia explícita al *Asno de oro* como inspiración para ese texto picaresco (López de Úbeda 2012, 190).

Pero Apuleyo no fue el único maestro de la autobiografía que despertó un renacer en esta época, ya que algo similar sucedió con Luciano de Samósata como indica Francisco Rico en el estudio previo a su edición del *Lazarillo* (Rico 2019, 62). Sus textos fueron reeditados con un gran éxito gracias a la difundida *Opera Omnia* (Frankfurt, 1538). Obra que se sumó al éxito de esta técnica a través de la obra de Alfonso de Valdés. También se sucedieron las ediciones de textos separados como el *Ocyprus* y la *Tragodopodagra* en 1538, el *Icaromenipo* en 1544 y el *Toxaris* en 1548, entre otras. Junto a esto, otra obra basada en Luciano resurge en 1543, el *Momus* de Leon Battista Alberti, una obra lucianesca renacentista habitada por todo tipo de personajes de dudosa moralidad. El interés de la obra de Luciano reside para nuestra investigación en *El sueño* o *El gallo*, una obra que utiliza de nuevo la autodiégesis de uno de sus protagonista. Este es un personaje que se define como un embaucador que acaba transformado en gallo y habla con su amo Micilo para relatarle varios episodios de su vida a la vez que el propio amo le relata varios de la suya propia. Durante la fábula es posible encontrar la mordacidad y crítica social que después será una característica destacable de la picaresca.

El valor de la autodiégesis pues, junto al de la sátira y la figura del amo es claro en este texto.

Rico, no obstante, en su introducción al *Lazarillo de Tormes* (2019, 101), restringe casi a lo anecdótico la influencia real que pudieron tener estos dos autores, especialmente Apuleyo, en la concepción de la época, limitando únicamente la figura del amo como deuda del *Asno* y el *Sueño*. No puedo estar de acuerdo con esta afirmación pues, si bien es cierto que la obra de Luciano no posee tantas semejanzas con la primera novela picaresca, el *Asno* no solo comparte el uso de los amos y la autodiégesis, sino que muestra un interés por mostrar la vida de las clases más bajas que es difícil de ignorar. Con la obra de Apuleyo se colocaron los cimientos que permitirían el nacimiento de la novela picaresca y, por lo tanto, del mito del pícaro. No sin olvidar la popularidad que obtuvo durante el siglo XVI.

Rico también señala, correctamente desde mi punto de vista, el papel que pudieron tener obras epistolares como *Cárcel de amor* de Diego de San Pedro (1492) y las *Epístolas Familiares* de Guevara (1530), que pusieron en valor el papel de la primera persona y el punto de vista desde un punto narratológico para justificar las acciones de un personaje.

Junto a las obras de estos escritores clásicos y dejando de lado la autodiégesis, desde el siglo XV, principalmente, podemos encontrar una serie de obras que tienen gran interés para el nacimiento de la novela picaresca. Alberto Blecua (1971, 201) señala como especialmente importante para la configuración del *Lazarillo de Tormes* la adaptación libre del *Baldus* de Teófilo Folengo escondida en la *Trapesonda o Cuarto libro del esforzado caballero Reinaldos de Montalbán* (1542). En esta adaptación se incluyen las biografías de dos de los compañeros de Baldo, Falqueto y Cíngar, descritas por ellos mismos; por lo que encontramos de nuevo la autodiégesis. La importancia de la autobiografía de Falqueto reside en la narración de su vida sirviendo a distintos amos mientras estaba transformado en perro, cosa que se relaciona directamente con el *Asno* y el *Gallo*. Además, sigue el esquema del *Asno* en esta narración. Sin embargo, el verdadero valor de esta obra con relación a la novela picaresca reside en la autobiografía de Cíngar, hijo de una mesonera y perteneciente a una familia de ladrones. Este personaje describe su vida siendo miembro de las clases sociales bajas y cómo comenzó a realizar el oficio de ladrón a una corta edad cuando, tras servir a un ciego, decide robarle la comida⁹. El motivo de la narración de Cíngar no es otro que explicar cómo ha llegado donde está pese

⁹ Nótese la semejanza con el *Lazarillo*

a haber sido un famoso ladrón o, ya sin lugar a duda, un famoso pícaro; en otras palabras, tenemos a una forma seminal del pícaro explicando la razón de su estado, como harían Lázaro y Guzmán. Intenta explicar cómo el hambre que pasaba lo motivó a robar hasta alcanzar una considerable riqueza, que después perdió, causando un cambio definitivo en su vida. En ese fragmento de la obra está todo contenido: la autobiografía, los amos, el ciego, el hambre, el determinismo social, la delincuencia, etc., como bien señala Blecua (1971, 181-201). Es difícil pensar que esta adaptación libro no es al menos un indicativo de lo que se estaba cocinando en los años previos al *Lazarillo*.

De hecho, Blecua (1971, 201-203) decide señalar una a una las conexiones existentes entre el *Baldo* adaptado y las futuras obras picarescas hasta sumar dieciséis diferentes. En primer lugar, encuentra una coincidencia en el uso del “robo de las gallinas”, episodio que, aunque Blecua no lo especifica, encontramos, por ejemplo, en el *Guitón Onofre* (González 1988, 228-259). En segundo, tercer y cuarto lugar, atribuye la anécdota del pajar y los boyeros; el cuervo servido como pato y el leñador maltratado por su mujer al folclore picaresco. Si bien Blecua no señala relaciones con otros textos picarescos, en esta investigación se han encontrado varios ejemplos que pueden situar estos episodios como parte de los orígenes de varias narrativas que encontramos en novelas picarescas o novelas con personaje pícaro. Episodios semejantes pueden ser encontrados ligeramente modificados en el *Guzmán* y el *Buscón* donde, por ejemplo, encontramos episodios en los que platos servidos como manjares son de menor calidad (Aleman I, 173); en cuanto a la anécdota del pajar y los boyeros, donde un niño sin medios de sobrevivir es recogido por unas personas sin mala fe a las que les realiza una broma (en este caso inintencionada), hay muchas variaciones en las obra de picaresca, como los episodios alrededor del robo de comida de Guzmán al cardenal, que lo había acogido, para hacerle una broma en el *Guzmán* (Aleman I, 448-449). En cuanto al leñador siendo maltratado, se puede observar que, buena parte de la trama inicial del *Marcos de Obregón* gira en torno a su amo doctor siendo humillado por su esposa (Espinel I, 111-112). En quinto lugar, Blecua relaciona el robo a su amo ciego directamente con el capítulo dedicado a un personaje semejante del *Lazarillo*, lógicamente. No obstante, se puede señalar que, como percibe Rico, la figura del ciego vinculado a un pícaro era frecuente en el folclore español; cosa que refuerza la teoría de la existencia de un caldo de cultivo picaresco en los años previos. El fragmento folclórico que encuentra Rico es el siguiente:

Lazarillo. Sus, vamos nuestro camino.

Ciego. Aguija, vamos aína.

¡Ay, que m'he dado, mezquino!

Lazarillo. Pues que olistes el tocino,

¿cómo no oliste la esquina? (Rico 2019, 96)

Como se puede observar, no existe solo una coincidencia en el ámbito temático, sino que la formulación de las palabras de ese Lazarillo folclórico es casi la misma que el de la novela anónima: “¿Cómo, y olistes la longaniza y no el poste?” (Anónimo 2019, 45).

En sexto lugar incluye la figura de los “dos timadores”, es decir, un episodio de timo en pareja. Esto sucede con frecuencia en la novela picaresca española, en el *Lazarillo* tenemos el episodio del buldero, donde el amo y Lázaro estafan en pareja, también tenemos los timos relacionados con la piedra filosofal en el *Marcos de Obregón* o la *Garduña de Sevilla* (Espinel II, 125-129; Castillo 2012, 518-529) y, alejándonos de la novela picaresca española, encontramos parejas de timadores en *Barry Lyndon*, con los timos que realiza Barry junto a su tío (Thackeray 2008, 126-145), o *Huckleberry Finn* con el rey y el duque (Twain 1999, 114-115).

En séptimo lugar, señala la “estafa del mesonero”, que es muy frecuente en la picaresca. Blecua señala que es usada junto a la “estafa de la casulla” en la *Desordenada codicia de los bienes ajenos* (García 2001, 787-788). No obstante, hay ejemplos genuinos de este tipo de estafas en los episodios de la joven Justina con sus padres mesoneros (López de Úbeda, 2012, 358), la madre mesonera de Lázaro, la mesonera que estafa a Guzmán, etc.

En octavo lugar, Blecua identifica un episodio de robo, o estafa, al prestamista en el relato de Cíngar. Acontecimientos similares ocurren frecuentemente en la novela picaresca como en el *Guzmán* (Alemán I, 305-306), el episodio del agnusedei en *La Pícaro Justina* (López de Úbeda 2021, 602-619) o en el *Guitón Onofre* (González 1988, 226-228; González 1988, 273). En la relación número once menciona el robo al zapatero, que se parece bastante a este tipo de casos, por lo que podemos unirlo a la octava relación.

La novena relación que recoge Blecua es la anécdota de Conón, donde se le avisa a Cíngar de que la avaricia rompe el saco. La anécdota consiste en un granjero humilde que ofrece sus respetos al rey dándole nabos, siendo eso todo lo que tiene, con lo que recibe una gran recompensa. Frente a esto, un noble le ofrece un caballo esperando recibir una recompensa mayor, por lo que recibe un nabo, pues para alguien rico un caballo no es tan costoso como lo es la entrega de los nabos para el granjero. Debo rechazar esta

relación de Blecua con la picaresca pues, aunque subyace en los relatos de la picaresca esta idea, no aparecen episodios semejantes a este o ligeramente modificados en el corpus seleccionado. Me atrevo a sustituir esta novena relación por el episodio de la olla en este *Baldo*, donde se lleva una estafa en la que se vende la olla a su dueño original haciéndola pasar por otra nueva. Algo semejante ocurre con el episodio del caballo robado y luego revendido que encontramos en *La Pícaro Justina* (López de Úbeda 2012, 674-677) o en las ventas de productos robados como si fueran propios, como por ejemplo el cordero del sacristán en *El guitón Onofre* (González 1988, 168); e incluso se puede relacionar con los distintos momentos en los que un pícaro vacía los contenidos de una olla para aliviar su hambre, cosa que ocurre en *Guzmán de Alfarache* (Alemán I, 303). Blecua asemeja el robo de la olla al episodio del clérigo en la misma obra (a la que nombra relación número doce), con el que sucede algo semejante.

Destaca como décima relación la figura del canciller y sus cortesanos como personajes que representan la avaricia y la corrupción. Semejante a la figura del embajador que observamos en el *Guzmán* (Alemán I, 464-465). En decimoprimer lugar, Blecua señala el timo de la casulla, por el que Cíngar roba una bolsa de monedas a un clérigo mientras estaba distraído poniéndose su casulla. Este episodio, sin incluir casullas, puede estar relacionado con los numerosos robos en los que los pícaros aprovechan una distracción para robar carteras y huir. No obstante, el simple hecho de tener este tipo de juegos de ingenio alrededor de un ladrón ya dice bastante del caldo de cultivo que se estaba desarrollando.

En decimosegundo lugar, incluye el juego de ingenio que sirve de continuación al timo de la casulla, donde Cíngar, tras hacerse rico quiere vengarse de la mesonera que le ha estafado derribando parte de su mesón contratando a unos albañiles. Creo entender que, con este episodio, Blecua señala la naturaleza vengativa de Cíngar, que después se vinculará con la picaresca; por ejemplo, en el *Guitón Onofre* o en *La Pícaro Justina* encontramos venganzas de estas características (López de Úbeda 2012, 719-723).

En decimotercer lugar, relaciona el episodio de los tres ladrones y el villano con la *Segunda parte del Lazarillo de Tormes* de Juan de Luna, donde el último robo de los tres ladrones es extendido considerablemente. Finalmente, en la que Blecua considera la decimosexta relación (decimocuarta en este texto), no establece la conexión con el *Lazarillo*, sino con el tercer capítulo del libro IV del *Asno de oro* (Blecua 1971, 203), pues se trata del ladrón disfrazado con piel de leona que funciona como adaptación de ese capítulo de Apuleyo. Ya hemos visto con anterioridad la importancia del disfraz para los

pícaros. El disfraz es para ellos la base del éxito de buena parte de sus robos o estafas, así como el medio ideal para evitar a la Justicia. En este caso estamos ante una falsa metamorfosis animal, que puede relacionarse con la metamorfosis en atún de Lazarillo en la *Segunda parte del Lazarillo de Tormes* de 1555, obra con una fuerte deuda con Apuleyo y Luciano.

Este *Cuarto libro del esforzado caballero Reinaldos de Montalbán* ha demostrado que presenta claras conexiones con el *Lazarillo de Tormes* y la picaresca posterior; a su vez, permite observar que ya se estaba explorando la figura de una especie de pícaro primigenio antes de la eclosión de la novela picaresca española. Sin embargo, este y las obras clásicas grecorromanas no son los únicos orígenes de la picaresca. Como bien señala Rico, no hay que olvidar la deuda en el episodio del buldero estafador del *Lazarillo* con *Il Novellino* de Masuccio (1476) y el *Speculum Cerratanorum* de Teseo Pini (1485). En ambas obras se encuentra presente el mismo crimen que dará forma a diversos episodios propios de la picaresca.

Cerca de la publicación del *Lazarillo*, en 1552, se publicó *El Crotalón* de Cristóphoro Gnophoso. Esta obra, atribuida a Cristóbal de Villalón, es una reinterpretación del *Gallo* de Luciano, donde se recrea el diálogo de Micilo y el gallo; cosa que de nuevo demuestra la importancia del autor en la época. Sin embargo, lo verdaderamente importante se encuentra en el cuarto canto del gallo, donde se realiza la autodiégesis de este, que tiene considerables semejanzas con la novela picaresca española:

Son tan acobardados para en eso los labradores, que nunca se atreven a hazer mudança de la tierra donde naçen, porque una legua de sus lugares les parece que son las Indias, y imaginan que hay allá gentes que comen los hombres vivos. Y, por tanto, muere cada uno en el pajar donde nació, aunque sea de hambre. Y deste padre naçimos dos hijos varones, de los cuales yo fue el mayor, llamado por nombre Alexandro. Y como vimos tanta miseria como passaban con el señor los labradores, pensábamos que si tomábamos offiçios que por entonçes nos libertassen, se olvidaría nuestra vileza, y nuestros hijos serían tenidos y estimados por hidalgos y vivirían en libertad. Y ansí yo elegí ser saçerdote, que es gente sin ley, y mi hermano fue herrero, que [en aquella tierra] son [los herreros] exentos de los pedidos, pechos y velas del lugar donde sirven la ferrería. Y ansí yo demandé liçencia a mi padre para aprender a leer, y aun se le hizo de mal porque le servía de guardar unos patos, y ojear los pájaros que no

comiessen la simiente de un linar. En conclusión, mi padre me encomendó por criado y monaño de un capellán que servía un beneficio tres leguas de allí. ¡O Dios omnipotente, quién te dixera las bajezas y poquedades deste hombre! (Gnophoso, 2022, versión digital)

Podemos observar no solo los orígenes humildes y el determinismo social, sino la autodiégesis, la figura del amo y un relato inicial muy semejante a los episodios con las que abren las novelas picarescas. Este gallo, antes humano, dedicó su vida a mendigar y al crimen hasta acabar convertido en burro. Los ecos de Apuleyo en esta parte son claros, pero también a la novela atribuida a Luciano en ese tiempo llamada *Lucio o el asno*, que sigue un esquema semejante a la de Apuleyo. Con *El Crotalón* se refuerza la idea de que sobre mediados del siglo XVI la figura de ambos escritores, especialmente Apuleyo, era muy popular, hasta el punto en que sus obras eran versionadas con cierta frecuencia. Lázaro Carreter llega a la misma conclusión, señalando la relación existente entre Apuleyo, Luciano, *El Crotalón* y el *Lazarillo* (Lázaro Carreter 1972, 29-31). Además, en esta obra, Gnophoso especifica querer señalar “los vicios de su tiempo”, que puede llevarnos a pensar en la característica de la picaresca relacionada con la crítica social.

Tras esta serie de conexiones entre textos escritos, sería adecuado explorar los orígenes folclóricos de la picaresca. Anteriormente, en el apartado sobre la característica de la delincuencia a raíz de la voz pícaro se ha explicado que había toda una idea cultural folclórica alrededor del pícaro como un joven sin oficio que realizaba trabajos de dudosa legalidad; sin contar todavía la evolución a un término mucho más amplio que ocurrirá en los años del Guzmán. Así, sabemos que la idea del pícaro ya era parte del folclore español antes de su articulación en la novela picaresca. Sumado a esto y a lo dicho anteriormente por Rico con relación al origen folclórico de la figura del ciego y el lazarrillo pícaro, Fernando Carreter recoge toda una serie de referencias que refuerzan ese fuerte componente folclórico de las raíces de la picaresca.

En primer lugar (Lázaro Carreter 1972, 65), señala la existencia del *Till Eulenspiegel* (1510) como personaje folclórico alemán al que se le asociaban ciertas peripecias de origen popular a un personaje único, como sucede en el *Lazarillo*. Estas peripecias, que eran de naturaleza irreverente y cómica, pueden relacionarse con la novela picaresca española, aunque no se puede confirmar un conocimiento previo del *Till* por parte del autor anónimo del *Lazarillo*. A la vez, su figura puede vincularse a una serie de tomos de facecias de origen popular que Rico conecta con la *Trapesonda* (Rico 2019, 51-53).

Lázaro Carreter encuentra una referencia folclórica a la situación final del *Lazarillo* de infidelidad consentida en unas rimas de Rodrigo de Reinoso (Lázaro Carreter 1972, 69-70). Este teórico también señala que los orígenes folclóricos de la novela anónima pueden estar también en su estructura, señalando las siguientes características: las simetrías y contrastes entre episodios en la historia (por ejemplo, el testarazo que le da el ciego y el que él le da) y las fórmulas folclóricas relacionadas con el viaje. En mi opinión, estas relaciones estructurales que realiza Lázaro Carreter deben ser tenidas en cuenta con reservas, pues caen en el riesgo de una excesiva generalización y universalización de las características folclóricas en la picaresca. Lázaro Carreter no especifica a qué fórmulas del viaje se refiere. Además, las simetrías no son una herramienta únicamente folclórica. Por ello, sus conclusiones a este respecto deben tomarse con cuidado. En esta investigación, la característica del viaje ha sido explicada con sus especificaciones picarescas; en el caso de Carreter, no aclara ningún elemento destacable de la fórmula folclórica, por lo que sería necesario ahondar al respecto para evitar caer en esa generalización.

En cambio, Lázaro Carreter (1970, 103-105) sí observa una figura folclórica clara en el padre molinero ladrón de *Lazarillo*, siendo este un agente folclórico identificado por Propp. Del mismo modo, señala el nacimiento del protagonista en el río con los motivos frecuentados en novelas de caballerías como el *Amadís de Gaula* (cuya publicación como libro data de 1508) de Rodríguez de Montalvo y otros autores que la continuaron, aunque en este caso como una vuelta de tuerca, ya que no es un héroe el nacido en el río, sino un antihéroe. También en relación con otro autor de continuaciones del *Amadís*, Feliciano de Silva, Lázaro Carreter detecta que en sus textos se puede encontrar la pareja compuesta por un escudero pobre y un joven que se dedica a obtener recursos para ambos (Lázaro Carreter 1970, 135-136). Además, encuentra esta misma pareja de personajes en la obra literaria del portugués Gil Vicente.

Coincido con este mismo teórico en considerar que el autor del *Lazarillo* sigue fórmulas folclóricas de forma libre, oscurecidas en el texto y poco constreñidas a las estructuras populares hasta el momento. El autor anónimo dota al texto de una forma “incipientemente novelesca” (Lázaro Carreter 1970, 121) mediante el desarrollo de la interioridad y la justificación del estado de un personaje de origen aparentemente folclórico situado en unas circunstancias socioculturales reconocibles.

Dejando de lado el folclore, hasta ahora se han señalado obras que poseen coincidencias palpables con los textos de la novela picaresca española y la picaresca

derivada. Las relaciones son claras y están incluidas en un marco de popularidad de escritos autodiegéticos clásicos que exponen las vidas de personajes que forman parte de los estratos más bajos de la sociedad. En este sentido, los orígenes explicados hasta ahora están justificados. No obstante, hay todavía una serie de textos medievales que pueden haber sido parte del caldo de cultivo para el nacimiento de la picaresca. Considero necesario explicar por qué esos textos pueden llegar a considerarse parte de los orígenes de la novela picaresca. En caso de que sea así habría que hablar, sin duda, de una relación transtextual según Genette, pues no hay ninguna afirmación explícita con la que podamos justificar la intertextualidad. Del mismo modo, admito que los posibles orígenes que se comentarán a continuación pueden ser objeto de debate. Sin embargo, es preferible ofrecer todas las posibilidades, pues muestran el proceso de transmisión y polinización cultural tan variado y complejo por el que se construyen los mitos y las corrientes artísticas.

Los textos medievales a los que me refiero son aquellas compilaciones de cuentos y *exempla* (cuentos o fábulas que sirven para enseñar o moralizar) procedentes de la literatura india o árabe que fueron difundidos con fortuna a lo largo de la Edad Media y siglos posteriores. Una de estas compilaciones es el *Calila y Dimna* (1251) traducción al castellano de una traducción al árabe del siglo VIII realizada por Ibn Al-Muqaffa del *Panchatantra*. En muchos de estos *exempla* y en la introducción realizada por el traductor árabe se recrean situaciones en las que un ladrón es burlado o burla a otro personaje, como por ejemplo en “El ladrón y el rayo de luna” (Anónimo 1984, 109) o “El hombre que quería robar a su compañero” (Anónimo 1984, 95). También se incluyen estafas o juegos de ingenio que, salvando las distancias, se parecen a aquellos que encontramos en la picaresca (“El mercader que se entretuvo oyendo cantares”, “La alcahueta y el amante” o “El religioso y los tres ladrones”). Cabe destacar el importante papel folclórico que estos *exempla* tuvieron en la producción posterior, que sería clave para establecer la conexión con la picaresca que comienza en el siglo XVI. En general, en el *Calila y Dimna* podemos percibir la importancia del papel del personaje ingenioso ladrón o estafador como antagonista y motivador de la moraleja de cada *exempla*.

Otro texto medieval con estas características es el *Conde Lucanor* de don Juan Manuel (escrito aproximadamente en el 1330). Como indica Alfonso Sotelo, esta obra es una compilación de 51 *exempla* de diversa naturaleza basados en múltiples tradiciones como la árabe, la india o la grecorromana (Sotelo 2013, 53-57). En varios de estos relatos es posible encontrar la figura de un personaje que intenta engañar a otro para robarle o

aprovecharse de él, ese es el caso del cuento número XX, “De lo que contesçió a un rey con un omne quel dixo quel faría alquimia” (Don Juan Manuel 2013 149-153), o el XXXII “De lo que contesçió a un rey con los burladores que fizieron el paño” (Don Juan Manuel 2013, 207-212). Este tipo de cuentos y *exempla* pueden relacionarse directamente con alguno de los sucesos que se han podido observar en el *Baldo* y que Blecua destacó a la hora de conectarlos con la picaresca. Del mismo modo se puede observar cómo existe ya una conexión entre la figura del alquimista y la del burlador, como aquel que lleva a cabo burlas o bromas, con ese proto-pícaro que solidificará y se expandirá bajo el refugio de la novela picaresca.

Desde mi punto de vista, es probable que este tipo de obras, destacando las dos anteriores como las más importantes de su tipo, sean clave en la construcción de un mito en torno al pícaro que terminaría de completarse con la picaresca que surgiría siglos después. De darse así, se puede observar que los orígenes de la picaresca incluyen un gran número de culturas (grecorromana, española, árabe, india, italiana, etc.). Esto podría estar detrás del rápido establecimiento del pícaro y la picaresca en varias culturas una vez se creó la primera novela picaresca española. Se puede deducir que el terreno ya estaba abonado para la producción de toda una serie de obras con el pícaro como protagonista y solo faltaba incluirlo en un texto literario en el que pudiera florecer. No obstante, también se observa la extrema complejidad detrás de los orígenes de la picaresca, pues sus raíces se internan profundamente en la cultura popular y en la literatura clásica de varias culturas, lo que hace que aquel rastro que se pueda seguir se acabe difuminando a medida que retrocedemos en el tiempo.

4.2. Picaresca en España: la novela picaresca española y la novela con personaje pícaro

Una vez se han visitado los orígenes de la picaresca, podemos dirigirnos hacia la primera obra merecedora de esta etiqueta. La novela picaresca española y la picaresca comenzaron su camino en el 1554 con el nacimiento de un joven pícaro llamado Lázaro a orillas del río Tormes. Hizo falta un único año para la publicación de una segunda parte de lo más alocada y lucianesca, donde Lázaro se convierte en un atún a cargo de rescatar a la princesa de una colonia de esta especie. Esto muestra el éxito del *Lazarillo de Tormes* tras su publicación. No obstante, la inclusión del libro en el índice de libros prohibidos de la novela con su segunda parte apócrifa (Coll-Tellechea 2010, 10) implicó su olvido forzado hasta el *Lazarillo castigado* de Juan de Valdés en 1573 que poca justicia le hacía a la versión original. Pese a su censura (y las versiones ilegales sin censura en circulación), la picaresca ya había comenzado a polinizar las letras españolas y en 1599 estallará uno de los primeros fenómenos editoriales en la literatura española y europea con la primera parte del *Guzmán de Alfarache* de Mateo Alemán. Tal fue el éxito de esta nueva novela picaresca que pasó a convertirse en el modelo principal del género a partir de ese mismo momento. Tan solo hubo que esperar dos años para la publicación de la primera traducción a un idioma extranjero, el francés en este caso con el trabajo de Gabriel Chapuys (Alemán I, 869). Si algo indica esta rápida traducción es que la novela picaresca española (y, por extensión, la picaresca) se había convertido en un fenómeno literario. El éxito del nacional e internacional del *Guzmán* fue tal que en escasos cuatro años la segunda parte apócrifa publicada por Sayavedra (bajo el nombre Juan Martí) vio la luz, siguiendo el éxito de la primera parte original. No obstante, el éxito de esa segunda parte apócrifa fue rápidamente superado por la publicación de la segunda parte original en 1604. Los años siguientes se convierten en una sucesión continua de novelas picarescas: *Guitón Onofre* (1604), *Pícara Justina* (1605), *La hija de Celestina* (1612), *Marcos de Obregón* (1618), etc. Del mismo modo, otro tipo de novelas se verán influidas por este tipo de obras, así encontramos picaresca en el cuadro de costumbres (*Don Diego de Noche*, 1623) o las *Novelas Ejemplares* de Cervantes (1613), incluso el personaje de Ginés de Pasamonte en la primera parte del *Quijote* (1605).

Para poder organizar esta rápida expansión de la novela picaresca española me sirvo de la categorización llevada a cabo por Francisco Rico (1970, 130-137), que distingue tres etapas diferenciadas en la evolución de este género: de los inicios hasta el

año 1604 (sin incluir al *Guitón Onofre*), del año 1604 (solo incluido el *Guitón*) al 1619, del 1620 al 1626 y del año 1627 hasta el fin del género en nuestro país. En esas etapas podemos encontrar las siguientes obras:

- Hasta el 1604: en esta etapa se constituye el género con sus obras seminales como las principales representantes de la picaresca del momento. Durante esta fase se asientan las características principales de la novela picaresca española y la picaresca. Las obras que componen esta etapa son: *El Lazarillo de Tormes* (1554); la *Segunda parte del Lazarillo de Tormes* (1555); las dos partes del *Guzmán de Alfarache* (1599-1604) y la *Segunda parte del Guzmán de Alfarache* apócrifa de Sayavedra (1602).
- De 1604 a 1619: aunque Rico considera que en esta etapa hay cierta involución en la novela picaresca debido a la modificación de ciertas características de las novelas germinales como la autodiégesis, me opongo a esa consideración. La variación de las bases no implica involución, sino todo lo contrario. Otro tema de discusión sería en torno a la calidad literaria de las obras base frente a las derivadas, pero ese es un criterio que no debe afectar a una organización de estas características que se basa precisamente en qué tipo de modificaciones coincidentes presentan las obras agrupadas. En las novelas publicadas durante este periodo temporal se comienza a innovar y a alterar algunas de las características asentadas previamente (como se explicará más adelante en cada una de las obras), se comienza a emplear la tercera persona y se introduce la picaresca femenina. Las obras que encontramos en este periodo son: *El Guitón Onofre* (1604) de Gregorio González; el *Libro de entretenimiento de la pícara Justina* (1605) de Francisco de Úbeda (1605); *La hija de Celestina* (1612) de Salas Barbadillo; las *Relaciones de la vida del escudero Marcos de Obregón* (1618) de Vicente Espinel y *La desordenada codicia de los bienes ajenos* (1619) de Carlos García.
- De 1620 a 1626: en esta etapa el género sufre en un periodo corto de tiempo una segunda juventud. Las obras se agolpan en solo cinco años, tratándose de obras que tienen muy claro qué características de la picaresca quieren potenciar por encima del resto, alterándolas según el gusto del autor. Las obras que encontramos en esta etapa son: la *Segunda parte del Lazarillo de Tormes* (1620) de Juan de Luna; el *Lazarillo de Manzanares* (1620) de Juan Cortés de Tolosa; las dos partes del *Alonso, mozo de muchos amos* (1624-1626) de Jerónimo de Alcalá Yáñez y *El Buscón* (1626) de Quevedo.

- De 1627 hasta su desaparición en 1668: Rico se refiere a esta etapa como un periodo de decadencia; yo prefiero referirme a él como el periodo de madurez donde las características de la novela picaresca se estiran al máximo, demostrando que no hay ninguna inamovible. Esto también conlleva que se desdibuje la línea entre la novela picaresca y la novela con personaje pícaro. De ahí que Rico la pudiera identificar como un periodo decadente, debido a su acercamiento con énfasis formal a la novela picaresca. Las obras que encontramos en esta etapa son: *La niña de los embustes*, *Teresa de Manzanares* (1632), *Las aventuras del bachiller Trapaza* (1639) y *La garduña de Sevilla y anzueto de las bolsas* (1642) de Castillo Solórzano; *El siglo pitagórico y vida de Don Gregorio Guadaña* (1644) de Antonio Enríquez Gómez, *La vida y hechos de Estebanillo González* (1646) y *Periquillo, el de las gallineras* (1668) Francisco Santos.

Junto a estas obras no hay que olvidar que para trazar esta evolución de la picaresca también se tendrán en cuenta las *Novelas Ejemplares* de Cervantes (1613) de las que se ha seleccionado *Rinconete y Cortadillo*, *El coloquio de los perros* y *La ilustre fregona* como importantes en el estudio; así como, *Las harpías en Madrid y coche de las estafas* (1631) de Castillo Solórzano.

Este orden temporal en función a las etapas descritas anteriormente se utilizará para, obra por obra, explicar la evolución de las diversas características de la picaresca a lo largo del Siglo de Oro español hasta su salto al ámbito internacional. Se intenta de este modo dar una explicación que justifique la enorme variedad de acercamientos a la picaresca que existió durante esta época de difusión de la picaresca, mostrando cómo cada autor contribuye a la conformación de un mito que se extenderá a lo largo del tiempo. Este mito está caracterizado por la multiplicidad y dinamismo del personaje que lo encarna, de la temática que lo acompaña y de las herramientas formales empleadas.

4.2.1. Hasta 1604

4.2.1.1. *El Lazarillo de Tormes*

Como ya se ha mencionado en varias ocasiones, esta es la obra publicada, sin autor conocido, en 1554 con la que se inicia el género de la novela picaresca española y la evolución de la picaresca. Por unanimidad, los teóricos de la novela picaresca española mencionados anteriormente sitúan este texto, lo consideren o no parte del género de la novela picaresca, como el texto fundacional de la picaresca. La novela se ha situado anteriormente en una corriente literaria que destaca por el uso de la autodiégesis y la

utilización de personajes de baja extracción social producto de la combinación de la tradición de Apuleyo y Luciano con elementos folclóricos locales e internacionales.

Siendo la obra que inicia la tradición picaresca, en ella se pueden encontrar las características de esta en forma seminal. La figura del pícaro aún no se había convertido en ese saco donde cabe todo tipo de delincuencia y sus derivados, sino que se centraba en jóvenes que buscaban la vida con trabajos poco estables a la orden de amos. Del mismo modo, el autor anónimo parece experimentar no solo con la autodiégesis sino con los personajes que puede emplear como amos en un texto de estas características. El entretenimiento parece ser la principal razón de ser del texto. Estamos ante una novela creada para divertir al lector y, posiblemente, causar alguna que otra carcajada. Su extensión también parece reforzar este objetivo lúdico de la obra; es curioso pensar que un texto experimental con propósito de divertimento sea la que inicie un camino que acabará llevando al espectáculo lúdico actual que es el videojuego. También parece claro que hay una intencionalidad crítica hacia ciertos grupos de la sociedad, aunque nunca demasiado cruda. Del mismo modo, preocupa en cierta medida por la verosimilitud; este autor trata de justificar a lo largo de la obra la evolución de su personaje a través de los sucesos que le acontecen. Existe una especial insistencia en la interioridad de Lázaro, lo que denota que estaba en el camino de la novela moderna.

Estas son, resumidas, algunas de las innovaciones más destacables del *Lazarillo*, pero hay mucho más que destacar. En primer lugar, la autobiografía del personaje picaresco aparece como una de las innovaciones principales del texto. Como se ha mencionado con anterioridad en palabras de Lázaro Carreter (1972, 20), la utilización de la autodiégesis trata de justificar por qué un antihéroe protagoniza el texto, pues no era lo esperable en la literatura de la época. Como señala este teórico de forma acertada, en el *Lazarillo* el protagonista “es resultado y no causa” (Lázaro Carreter 1972, 67). Con esto quiere decir que, desde el principio de la obra, el personaje es producto de una serie de acontecimientos previos y por ello es necesario contar su historia. Gracias a ello el protagonista es desarrollado durante la novela, completándose al final de esta. Frente a narrativas previas, lo importante no es hablar de un personaje grandioso que vivió una vida llena de aventuras, sino dedicarle un texto al desarrollo psicológico y social de un joven de baja extracción social. Así, el valor del texto se encuentra en su final y la evolución lógica de su personaje, no en el número de peripecias o grandes hazañas que realiza. Frente al personaje del relato épico que es estático, independientemente de los

reveses o acontecimientos de los que sea partícipe, Lázaro se proyecta como un personaje dinámico que es capaz de actualizarse continuamente a raíz de lo ocurrido en su vida.

La autodiégesis de Lázaro responde, desde el punto de vista diegético, a la explicación ante una “Vuestra Merced” de si es o no un marido que consiente que su esposa se acueste con el arcipreste, su amo. El protagonista ve necesario retrotraerse a su nacimiento y las circunstancias sociales que lo han rodeado durante toda su vida para justificar su poco interés en conocer la realidad de su esposa:

Y pues Vuestra Merced escribe se le escriba y relate el caso muy por extenso, parescióme no tomalle por el medio, sino del principio, porque se tenga noticia entera de mi persona; y también porque consideren los que heredaron nobles estados cuán poco se les debe, pues Fortuna fue con ellos parcial, y cuánto más hicieron los que, siéndoles contraria, con fuerza y maña remando salieron a buen puerto (Anónimo, 2019, 10-11).

En otras palabras, desde el mismo prólogo se pone sobre la mesa la cuestión del determinismo social de la que se ha hablado con anterioridad. Lázaro quiere que se tenga en cuenta que él ha conseguido cierta estabilidad en la vida con mucho trabajo, por lo que los que lo han tenido fácil desde su nacimiento no deberían juzgarle. Con la autodiégesis de la obra se tiene claro que se quiere explicar el progreso del personaje en un entorno negativo de forma verosímil para justificar su humillación diaria a cambio de un plato sobre la mesa y un sueldo estable.

Así, en el prólogo y el primer capítulo, se instaura una de las primeras características de la picaresca: la autodiégesis y el uso de la primera persona. También comienza el tópico de iniciar la novela picaresca describiendo los orígenes geográficos y familiares del pícaro (Anónimo 2019, 12-15). A través de todo el relato autobiográfico se da forma a un personaje que ha tenido que recurrir a su ingenio en multitud de ocasiones para no morir de hambre o para no sufrir los maltratos de sus amos. Se construye un personaje cansado y sufridor que, una vez encuentra cierta estabilidad con su esposa y el arcipreste, decide sostenerse de ese clavo ardiendo. Es un personaje asfixiado por la fortuna de su vida hasta el punto de aceptar la humillación sin miramientos:

Hasta el día de hoy nunca nadie nos oyó sobre el caso; antes, cuando alguno siento que quiere decir algo della, le atajo y le digo:

—Mirá, si sois mi amigo, no me digáis cosa con que me pese [...]

Destá manera no me dicen nada, y yo tengo paz en mi casa.” (Anónimo 2019, 135).

La autodiégesis permite a Lázaro aclarar sus circunstancias o hechos de su vida. Esto no ocurre únicamente al comienzo y al final de la novela, sino que es posible encontrar aclaraciones del pícaro por todo el texto. Por ejemplo, en el tratado IV, en la estancia con el mercedario, el autor se permite omitir el capítulo gracias al uso del punto de vista de Lázaro, que no quiere relatarlo por diversos episodios, entre los que parecen insinuarse situaciones de abuso sexual y corrupción religiosa: “Y por esto y por otras cosillas que no digo, salí dél” (Anónimo 2019, 111). El final abrupto y el uso del diminutivo no solo indican que hay algo más detrás de lo que ha dicho, sino que claramente le hace sentir incómodo hablar de ello. Estos casos demuestran una vez más la acertada estrategia de usar el punto de vista único del pícaro para permitirse mostrar sucesos de esta naturaleza. Todo lo que se cuenta es “decisión” de pícaro y, por lo tanto, está justificado.

Hay que insistir en el valor que tiene esta herramienta narrativa como pieza central de la primera obra de la picaresca. No solo consigue romper el hielo al justificar la escritura de una obra de entretenimiento sobre un personaje de baja extracción social que roza en algunos momentos la delincuencia, sino que utiliza estrategias narrativas normalmente vinculadas a obras cultas, como la autodiégesis, para este tipo de personaje y ambiente. Con la autobiografía del *Lazarillo* se consigue abrir el camino a nuevos pícaros, elevar la naturaleza de los textos sobre este tipo de personajes y situar las circunstancias socioculturales del protagonista como las razones de la naturaleza de sus acciones.

Dejando de lado la autobiografía, pasemos a la segunda característica de la picaresca que hemos propuesto en esta investigación: el amo o la figura parental. Siguiendo la estela del *Asno de oro* y siendo la primera obra de la novela picaresca española es lógico que los amos jueguen un papel fundamental en la estructura narrativa del texto. En total, Lázaro llega a compartir su vida con un total de nueve amos: el ciego; el clérigo; el escudero; el fraile mercedario; el buldero; el pintor de panderos; el capellán; el alguacil y el arcipreste, su amo final y el artífice de su humillación. Estos personajes sirven para forjar la personalidad de Lázaro e introducen diversas etapas de su vida. Su función también reside en ser utilizados como representación de ciertos oficios o clases sociales a las que criticar. Junto a esto, varios de ellos son utilizados como obstáculos en la vida del pícaro que deben superarse. Son especialmente importantes el ciego (Tratado I), el clérigo (tratado II), el escudero (tratado III), el buldero (tratado V) y el arcipreste

(tratado final). Considero adecuado describir las características de estos cinco amos para comprender adecuadamente la función de la figura del amo en el texto.

El ciego es clave para comprender la evolución psicológica de Lázaro. Es un personaje que castiga la inocencia del joven pícaro, pues no tardará mucho tiempo en hacerle ver la crueldad del mundo. Al comienzo de sus andanzas juntos ocurre el episodio de la calabazada contra el toro de piedra que lo deja herido tres días ante la risa del amo: “—Necio, aprende, que el mozo del ciego un punto ha de saber más que el diablo” (Anónimo 2019, 23). Crueldad y avaricia son dos de las cualidades que definen al primer amo de Lazarillo que, aunque no le hace pasar tanta hambre como otros, sí que lo mantiene malnutrido por su apetito, llevando a Lazarillo a robar el contenido de la bolsa del ciego. La avaricia también viene incluida en su trabajo como estafador dando consejos y falsas oraciones (Anónimo 2019, 23). La crueldad, por otro lado, se refleja en el maltrato físico y verbal al que somete a Lázaro durante su tiempo sirviéndole. Esta figura responde al personaje folclórico mencionado anteriormente, a la vez que sirve para criticar la figura del ciego mendigo de la época que se aprovecha de su condición para estafar a los demás.

Si la avaricia era una de las cualidades del ciego, también lo es del clérigo de Maqueda, el segundo amo de Lázaro. Con él, el pícaro pasa aún más hambre (“Escapé del trueno y di en el relámpago”; Anónimo 2019, 47), pues se dedica a esconder la comida en un arcón. Con este amo Lázaro debe afinar su ingenio para robar el pan que se encuentra en el cofre. La figura del clérigo sirve para denunciar la avaricia de ciertos miembros de la Iglesia de la época, así como personaje que obligue a Lázaro a agudizar su ingenio, reafirmando en su idea del mundo como lugar cruel. Al final de su estancia con este amo, cuando se descubre su estratagema, el pícaro recibe otra paliza por parte del clérigo que lo deja a punto de morir durante tres días. Como hemos visto hasta ahora, Lázaro no ha tenido hasta el momento ningún amo que le aporte nada positivo ni una manera de ganarse la vida de forma digna y segura. Asumiendo su cualidad de niño desamparado, se aprovechan de su debilidad, para conseguir mano de obra sin costes para ellos.

El escudero representa otro tipo de amo completamente distinto para el joven pícaro. Es aquel que lo obliga a hacerse cargo de su propio mantenimiento y el de otra persona, así como el único con el que llega a establecer cierta relación de complacencia. El escudero representa al hidalgo orgulloso que debido a su condición de noble no quiere trabajar, por lo que vive en la indigencia en privado pese a aparentar un nivel de vida superior. Con él, el pícaro siente lástima y la responsabilidad para alimentarlo. Durante

su estancia con él, Lázaro aprende a usar su inteligencia y carisma para conseguir comida de los aldeanos de Toledo mendigando (Anónimo 2019, 87). Su función es la de obligar al joven pícaro a valerse por sí mismo sin ayuda de nadie. Tras el abandono de este amo, Lázaro se reafirma en su idea de que solo puede depender de sus habilidades para sobrevivir.

Por otro lado, el buldero es el amo que más lo acerca a la delincuencia. Es un amo estafador que vende bulos falsos. Pese a las reticencias iniciales de Lázaro al final reconoce “cáyome mucho en gracia, y dije entre mí: «¡Cuántas éstas deben hacer estos burladores entre la inocente gente!» (Anónimo 2019, 125). Hasta el momento, los amos de Lazarillo lo habían obligado a burlar o mendigar por necesidad; con este amo se le ofrece la opción de participar y así lo hace durante cuatro meses. Bajo mi punto de vista, este amo supone la decadencia moral final de Lázaro, pues supone la primera vez que participa en estas prácticas delictivas. Sumado a esto, no podemos omitir que está realizando un crimen relacionado con la religión, lo que supone una mayor decadencia en la época en la que se sitúa este texto.

Finalmente, el arcipreste es el amo con el que se quedará Lázaro. De nuevo, es otro amo que representa la corrupción y las malas prácticas que se podían encontrar en la Iglesia. Será el mismo que cause su vergüenza y deshonra acostándose con su esposa a cambio de estabilidad laboral. Este amo le garantiza la supervivencia siempre y cuando participe en su estrategia para encubrir a su amante. Con este amo se introducen las escenas finales del texto y sitúa al pícaro en una situación de estable humillación. Frente a la posibilidad de vivir otra vez pasando hambre, ilegalmente y sin techo, Lázaro prefiere olvidar la opinión pública para mantenerse con vida. Este amo sirve para comprender el giro final en la personalidad del protagonista y la razón de ser de la autobiografía de su vida. En general, los amos del Lazarillo funcionan, como ya se ha explicado anteriormente, abriendo nuevos episodios en el texto y profundizando en la personalidad del pícaro. A través de ellos, el autor anónimo se permite criticar a ciertas clases sociales y profesiones.

Por supuesto, muy relacionada con ellos se encuentra la característica del aprendizaje. Hemos visto como con el ciego Lázaro aprende sobre la crueldad del mundo, de hecho, él mismo lo reconoce: “Parescióme que en aquel instante desperté de la simpleza en que, como niño, dormido estaba.” (Anónimo 2019, 23). El momento de la calabazada es el que se definió anteriormente como la primera toma de contacto con el

mundo real. A Lazarillo se le enseña desde el primer momento a ser desconfiado y a anteponerse a posibles problemas de forma no muy positiva.

En el *Lazarillo* se narra el aprendizaje del pícaro desde su más tierna infancia, con la que comienza a aprender sobre hurtos y ciertos métodos ilegales con su padre con menos de ocho años (Anónimo 2019, 14). Su primera etapa como niño dura aproximadamente hasta su estancia con el fraile mercedario, pues los tres amos anteriores (ciego, clérigo y escudero) funcionan como canalizadores de la experiencia base que toma con el mundo. Durante su infancia con ellos, Lazarillo aprende sobre el hambre, el hurto, la mendicidad y el honor vacío que observa en el escudero. También aprende a desenvolverse con las palabras y a aprovechar su identidad como niño en su beneficio. Durante la estancia con el fraile mercedario finaliza su infancia tardía para dar paso a la juventud y al buldero como amo. Este cambio de edad parece verse reflejado con el cambio de amo y la introducción en estrategias criminales más complejas como las estafas de los bulos. No obstante, frente a otros pícaros que observaremos en otras obras, Lázaro no usa su juventud de la misma forma que los pícaros posteriores al *Guzmán*. No se dedica al juego, ni unirse a grupos de estudiantes que actúan como pícaros, ni a seducir mujeres, sino que se dirige de amo en amo buscando ganarse la vida (Anónimo 2019, 126). La madurez la alcanzará, finalmente, con el arcipreste, que le recomendará casarse con la que es su esposa al comienzo del texto y le “enseña” a aceptar el mal menor.

En esta obra podemos observar el proceso de transformación del personaje que forma parte del aprendizaje. Se pasa de un niño inocente y algo travieso al comienzo del texto a un adulto que ha aceptado las limitaciones impuestas a los de su clase social. Tras delinquir con el buldero y pasar años en los caminos buscando cómo sobrevivir bajo el ala de distintos amos, acepta que su única forma de ascender socialmente es humillarse y conseguir la estabilidad al precio que se le ofrece. Es una transformación positiva a ojos del propio Lázaro, pues consigue la tranquilidad que quería cubriendo sus necesidades primarias. Por otro lado, bajo una perspectiva exterior, la transformación es negativa en el ámbito moral, aunque positiva en términos de supervivencia. Lázaro hace lo que puede con lo que tiene. La decisión que toma de aceptar ese matrimonio envenenado propuesto por el arcipreste parte de todas las experiencias acumuladas a lo largo de la novela, que culminan en aceptar de forma práctica que suplir sus necesidades físicas básicas es mucho más importante que el orgullo. Todo lo que aprende es para alejarse del hambre que ha pasado toda su vida y de ese modo, la última decisión que toma sigue esa línea.

Ese proceso de pragmatismo moral está en estrecha relación con la delincuencia que encontramos en el *Lazarillo*, que no es mucha ni demasiado grave en comparación a otros pícaros, pero se encuentra presente en el texto. Esta delincuencia no es llevada a cabo directamente por Lázaro, salvo en el caso de su estancia de varios meses con el buldero, donde se puede suponer que ayudó a llevar a cabo las estafas. Los primeros ejemplos de delincuencia que aparecen en el texto los vemos por parte del padre de Lázaro, que es ajusticiado por realizar pequeños robos: “Pues siendo yo niño de ocho años, achacaron a mi padre ciertas sangrías mal hechas en los costales de los que allí a moler venían” (Anónimo 2019, 14). Tras quedarse huérfano, su madre debe dedicarse a la prostitución hasta establecerse con un hombre (posible esclavo) negro que les lleva comida de vez en cuando y con quien tendrá un hijo. Al poco tiempo se descubrirá que los recursos que su padre obtenía los conseguía robando, siendo ajusticiado junto a su madre. Su madre acabará trabajando de mesonera tras cumplir sentencia.

Será en este contexto en el que Lazarillo entre a servir al ciego, pues su madre no puede costearse su mantenimiento. Con el ciego presencia las estafas realizadas mediante su ingenio, engatusando con oraciones medicinales a mujeres y leyendo el futuro de estas (Anónimo 2019, 26-27). Lazarillo tomará buena nota de estas habilidades verbales, aunque él no comete ninguna estafa durante esta época. El siguiente tipo de crimen que presencia son los impagos del escudero, que causan la huida del amo y el abandono del Lazarillo. Posteriormente, durante la estancia con el fraile mercedario, parece insinuarse una relación de proxenetismo o aprovechamiento respecto a las vecinas de Lázaro: “al cual ellas llaman pariente” (Anónimo 2019, 110), se insinúa algún tipo de corrupción adicional de este personaje y los supuestos abusos a Lázaro. El siguiente tipo de delincuencia es la ya mencionada estafa de falsos bulos papales a través de actuaciones milagrosas con las que convencer al público de su veracidad. En estos casos, como se ha indicado anteriormente, Lázaro parece ser que fue participante de las estafas tras el primer ejemplo que observó. Es la única ocasión en el texto donde el protagonista pícaro parece ejercer un crimen y no únicamente su amo o la gente que lo rodea. Este es el último tipo de delincuencia en el texto, pues el resto de los casos implican acontecimientos de corrupción moral sin incurrir en delitos determinados. Sin embargo, sería necesario destacar las venganzas que Lázaro urde contra el ciego tras los golpes que le propina o contra el hambre que le hace pasar el clérigo de Maqueda. No son casos de delincuencia, pero en el caso del ciego está cerca de causar una desgracia mayor. En general, el *Lazarillo de Tormes* es una obra donde la delincuencia no es la protagonista, como

ocurrirá a partir del *Guzmán*. Esto puede deberse a su insistencia en la juventud de Lazarillo y en la corrupción de sus amos, no la del protagonista. También se debe a que en este momento la figura del pícaro no había pasado a englobar los distintos tipos de delincuencia de los que será sinónimo en los años cercanos a la publicación del *Guzmán de Alfarache*. Pese a todo, es posible observar que Lazarillo sí se mueve por entornos criminales y de escasa moralidad, así como estas circunstancias juegan un papel fundamental en la configuración del personaje pícaro.

Siguiendo esta idea, el crimen como estafa en este texto es considerablemente secundario si se tienen en cuenta el protagonismo que toma en las obras que se tendrán en cuenta a continuación. Del mismo modo, no hay un cambio de identidad en Lázaro a lo largo del texto, por lo que en este sentido esa característica vinculada con “estafa y disfraz” no aparece como tal, aunque hay una base que será desarrollada en el futuro.

En cuanto al determinismo social, se puede observar que esta característica es clave para comprender el final del pícaro y sus acciones durante todo el texto. Lázaro es hijo de un molinero ladrón, Tomé González, y una mujer, Antona Pérez, que, como hemos visto, se dedicará a la prostitución y a ser mesonera tras perder a sus dos esposos. Los nombres de estos personajes ya indican en cierta forma la adscripción a las clases sociales bajas, pues eran propios de esos sectores de la sociedad (Anónimo 2019, 13), así como, en el caso del padre de Lazarillo incluye un juego de palabras con el verbo “tomar” que lo destina a su oficio secreto como ladrón. Lazarillo será criado entre los robos de su padre y la mancha en su imagen social debido a ellos, la prostitución de su madre, y su padrastro esclavo ladrón parte de una minoría étnica. Cabe destacar que todos estos oficios eran realizados por sus figuras parentales con el objetivo de sobrevivir y ganarse la vida de alguna forma ante la discriminación que sufren desde el comienzo del texto. Esta circunstancia será, por lo tanto, heredada por el protagonista pícaro.

Lázaro es consciente del obstáculo que suponen estas circunstancias en su vida, pues en el prólogo del texto, siguiendo el fragmento expuesto con anterioridad a razón del determinismo social, destaca que su vida nada tiene que ver con la de los nobles y las facilidades que reciben para medrar. El pícaro sabe que tiene que seguir un camino distinto para tratar de escapar de alguna forma de las circunstancias de su nacimiento y, por ello, recurre a la humillación final y el “apoyo” de los diversos amos a lo largo del texto. Cabría preguntarse si Lázaro ha sido capaz de ascender socialmente y asegurarse unas condiciones de vida mejores a las que tenía en su infancia. Sin tener en cuenta las circunstancias de su matrimonio, respondiendo a esta pregunta, Lázaro consigue tener un

trabajo estable sin recurrir al crimen y tiene sus necesidades básicas cubiertas. Es por esto por lo que podemos afirmar que vive en mejores condiciones que aquellas que tenía cuando su madre se lo ofreció al ciego para trabajar bajo su amparo. Sin embargo, no es posible pensar que haya medrado por sus propios medios. Su éxito depende del interés del arcipreste en su esposa, por lo que la estabilidad de su proyecto de vida no es más que un espejismo. Del mismo modo, la humillación que sufre diariamente es parte de su consciencia de que no será capaz de medrar si no sacrifica unas condiciones de vida moralmente dignas. Debido a esto se puede afirmar que sigue cargando con los problemas socioculturales heredados de su familia.

Hasta ahora se ha insistido en que todas las acciones que el protagonista de la obra toma son por motivos de supervivencia, con especial énfasis en el intento de alejarse del pasado dominado por el hambre del que parece haber escapado. Por ello, en relación con esa característica del hambre y la supervivencia, es posible observar cómo esos dos motivos son la razón principal para que el pícaro cometa hurtos u otro tipo de acciones moralmente cuestionables. Los fragmentos de su vida en los que ha sufrido grandes periodos de tiempo sin comer, o que se ha visto al borde de la muerte por una agresión, han endurecido al pícaro. Lázaro observa este pasado como una sombra que lo persigue y que debe evitar a cualquier precio, ya sea humillándose o ayudando a personajes que no pueden considerarse honorables.

Por otro lado, si pensamos en la condición final de Lázaro, en contraposición a sus amos, ¿es Lázaro un pícaro honorable? El pícaro no reflexiona en ningún momento sobre la moralidad u honorabilidad de sus acciones, aunque sí deja implícito que sus hurtos de comida o las estafas con el buldero eran la única manera de sobrevivir. Del mismo modo, no es un personaje que esté interesado en el crimen por avaricia; se mueve por mera supervivencia. En ese sentido sí puede considerarse que se rige por una moral que, aunque poco definida, limita el rango de sus hurtos.

Estas acciones cometidas por supervivencia, junto con otras, conforman la base de las habilidades propias de pícaros posteriores. En primer lugar, es necesario destacar el ingenio y la inteligencia del joven salmantino. El pícaro demuestra una agilidad mental que le permite elaborar planes para hurtar comida rápidamente. Así ocurre en el robo del vino (Anónimo 2019, 32), el episodio de las uvas (Anónimo 2019, 37) o en el de la longaniza (Anónimo 2019, 39-40). El robo de los panes bodigos del arcón del clérigo de Maqueda durante todo el segundo tratado tiene que ser destacado debido a que no solo consigue falsificar una llave de este a través de un engaño (Anónimo 2019, 55), sino que

consigue acceder al arcón sin importar el tipo de impedimentos que se le opongan con planes espontáneos. Durante todo este tratado también destaca su destreza manual para abrir el arcón o realizar pequeños orificios en él en pleno silencio (Anónimo 2019, 62). Lázaro es también carismático, hasta el punto de conseguir engañar en varias ocasiones a sus vecinos durante su estancia con el escudero para recibir comida o convencer a los transeúntes durante su periodo mendicante (Anónimo, 2019, 87-88).

Finalmente, en esta novela el pícaro está en continuo movimiento hasta el final del texto. Aunque el pícaro no sale de Castilla, en cada tratado viaja a un lugar diferente bajo el ala de un amo distinto. Sin embargo, el viaje no es utilizado como un elemento estructurador de los episodios narrativos del texto, esa función se reserva para los amos y las intrigas que introducen en los distintos tratados. El viaje en sí mismo tampoco es utilizado como un episodio intermedio en el que el pícaro sufre alguna desventura o encuentra algún personaje interesante con el que mantiene una conversación ingeniosa. Por esto, el *Lazarillo de Tormes* no es una novela picaresca en la que el viaje sea tan importante como en obras posteriores, pero sí que asienta la idea de que el pícaro no tiene un hogar fijo y debe de viajar por diversos lugares en busca de trabajo y comida.

En conclusión, se ha observado que el *Lazarillo de Tormes* es una obra que trata de forma un tanto superficial algunas de las características clave de la picaresca. La explicación para esto reside en su condición como obra seminal producida medio siglo antes del asentamiento total de la figura del pícaro. Difícilmente va a representar con la profundidad de obras pertenecientes a etapas tardías de la picaresca española ciertas características que parten de la idea de que pueden ser alteradas porque ya se habían establecido y asentado en la cultura literaria española. El *Lazarillo* funciona como el ariete necesario para derribar las limitaciones alrededor de la producción de textos centrados en personajes de baja extracción social y de las vicisitudes que pueden llegar a presentarse en su vida. Del mismo modo, desarrolló cierto gusto literario por la figura del pícaro como un protagonista literario interesante. A su vez, es una obra que muestra cómo diversas tradiciones literarias se interrelacionan y dan lugar al inicio de un mito literario que nos sigue acompañando hoy en día. No cabe duda de que el autor anónimo del *Lazarillo* cambió la historia de la literatura el día que decidió escribir una autobiografía ficcional de un pícaro que trata de superar las circunstancias desfavorecidas que carga desde su nacimiento.

4.2.1.2. *El Guzmán de Alfarache*

Si el *Lazarillo* era una obra seminal en cuanto a su función como obra que rompe el tabú de situar a un pícaro como protagonista, presentando una picaresca en plena gestación, el *Guzmán de Alfarache* toma todo lo utilizado en la obra anónima para componer una novela que funcionará como la base principal de la novela picaresca española y los textos picarescos posteriores, como indica Luis Gómez Canseco (2012, 784). A su vez, este autor también señala las influencias del *Asno de Oro* y otros textos como la *Vida y Trabajos* de Alonso Pérez de Sayavedra o la *Vida* de Jerónimo de Pasamonte (Alemán 2012, 784). Publicada en dos partes entre 1599 y 1604, *La vida de Guzmán de Alfarache* fue escrita por Mateo Alemán. En ella existe una intención moral bastante clara que es patente en el sobrenombre de la segunda parte: *Segunda parte de la vida de Guzmán de Alfarache, atalaya de la vida humana*. Cabe destacar que esta es, sin duda, la obra que mayor expansión tuvo en el extranjero y más contribuyó a la expansión de la picaresca fuera de España, siendo traducida en 1622 al inglés por James Mabbe que recibió un total de cinco reediciones en menos de once años (Parker 1971, 156). De hecho, Gómez Canseco indica que la admiración por Guzmán es tal que, en el elogio de la edición traducida al inglés de James Mabbe, Ben Johnson denomina al pícaro como un “Spanish Proteus” (Gómez Canseco 2012, 798).

En este texto, el uso de un pícaro como protagonista se justifica en que es utilizado como un ejemplo de malas decisiones que se deben evitar. Como se vio previamente, alrededor de la época del *Guzmán* y especialmente tras su publicación, el término “pícaro” era empleado para describir a una persona sin trabajo que realizaba una serie de acciones criminales o inmorales. Por lo tanto, parece lógico que Mateo Alemán decidiera utilizar el *Lazarillo* como fuente literaria y al pícaro como un protagonista con el que desarrollar diversos capítulos de crímenes o acciones cuestionables. El escritor sevillano manejó la autodiégesis de nuevo, justificada a través de la necesidad del protagonista de explicar su estado de redención actual. De hecho, Francisco Rico considera que “El *Lazarillo de Tormes* había acreditado el recurso a las memorias ficticias de un trotamundos como pretexto novelesco y había enseñado a disponerlas en un «relato cerrado»” (Rico 1970, 84), es decir, que Mateo Alemán partía del conocimiento de que el uso de la autodiégesis en estos casos era útil y exitoso. Guzmán, desde un presente en el que se ha convertido en un modelo de moralidad, trata de contar su vida para aclarar qué malas decisiones tomó, cómo cambió de vida y así enseñar a otros a no cometer sus errores. Frente a la intención puramente lúdica del *Lazarillo*, el *Guzmán* plantea un propósito dual con el que se busca enseñar y entretener, lo que influye considerablemente en el acercamiento a

nuevas estructuras narrativas que permitan la inclusión de fragmentos dedicados a pequeños sermones o textos de carácter moralista. Sin embargo, la acción y el punto de vista del personaje sigue siendo el centro de la novela.

De hecho, una novedad introducida en este texto, vinculada con el uso de la autodiégesis, es la insistencia en la interioridad del personaje y en los juicios de opinión de este sobre diversos episodios del texto. A través de la narración de Guzmán se puede comprobar la evolución psicológica del pícaro por las diversas etapas de su vida. Como indica Gómez Canseco (2012, 791), Mateo Alemán trata de construir una interioridad de Guzmán minuciosa que glosa con frecuencia sus episodios criminales con la intención de desarrollar un discurso moralista cargado de erudición. En cada una de las vivencias de Guzmán, el narrador se ve en la necesidad de aclarar la lógica detrás de sus acciones o reflexionar *a posteriori* sobre la naturaleza de sus actos. En otras palabras, existe un detallado análisis del uso de la subjetividad y la primera persona en el texto.

No obstante, el acercamiento final a la autodiégesis es distinto entre el *Lazarillo* y el *Guzmán*. El objetivo de estas obras desde el comienzo del texto es exponer la abyección o humillación del antihéroe en su presente y explicarla. Sin embargo, Mateo Alemán, subordinando al propósito moralista el progreso esperado de su protagonista, rompe con la lógica interna de su personaje al hacer que se doblegue ante las autoridades de galeras tras varios azotes y, más adelante, delate a sus compañeros en un motín de las galeras. Durante la narración de este periodo, el Guzmán actual (ya acabada su condena) habla de su yo de galeras ya no como pícaro sino como adalid de la medida y el buen hacer. Ocurre un cambio espontáneo en la forma de referirse a sí mismo y explicar sus actuaciones. Siguiendo a Gómez Canseco, es difícil hablar de esto como un fallo novelesco del texto, pues en la época en la que se escribió, la novela se encontraba aún en desarrollo y no había un referente al que intentar aspirar (Gómez Canseco 2012, 857), era Mateo Alemán quien estaba creando ese modelo al que aspirar. El *Guzmán* es un claro ejemplo de obra en los límites de poder considerarse como tal, pese al cambio contradictorio final.

Aunque Mateo Alemán trata de explicar el estado actual del Guzmán que ha salido de galeras convertido en asceta, ya no es tan importante que se siga un progreso lento y meticuloso en la descripción de la mentalidad de su personaje, sino que la clave es mostrar a un ser humano arrepentido y casi sin manchas en su modo de actuar. De esta manera, acaba con la caracterización del personaje hasta el momento y lo somete a su objetivo como autor. Así, Guzmán decide dejar de ser un pícaro espontáneamente tras ser azotado

en múltiples ocasiones y observar la piedad del capitán de las galeras. Además, se escandaliza al observar el comportamiento de varios de sus camaradas de profesión que querían amotinarse, cosa extraña cuando él había participado y observado crímenes parecidos con anterioridad. Ante esto, tampoco hay que olvidar que el protagonista acaba en galeras tras su caída moral y un aumento exponencial de sus crímenes. Guzmán ya había pasado así por algunos acontecimientos de semejante naturaleza, aunque no tan extremos, en diversos puntos de la historia. Por ello, este tipo de cambios ascéticos hacia un modo de vida más positivo eran poco esperables.

Durante las cavilaciones de sus compañeros de galeras, llega a la conclusión de que no va a actuar en contra de la ley: “En el ínterin que andaban las embajadas, hice mi consideración, y como siempre tuve propósito firma de no hacer cosa infame ni mala por ningún útil que della me pudiese resultar, conocí que ya no era tiempo de darles consejo [...]” (Alemán II, 520-521). Es cierto que Guzmán no se arriesgaba a realizar aventuras criminales que le pudieran causar graves perjuicios, pero el Guzmán que encontrábamos hasta el momento, al estar a punto de morir azotado en varias ocasiones a manos de las autoridades, habría apoyado el motín. El cambio en Guzmán sucede en una sucesión de hechos vertiginosa que causa cierta sensación de superficialidad en la lógica interna final del personaje. El cambio de Guzmán parece ser explicado por la violencia física que sufre por parte de los que gobiernan las galeras y el horror ante la maldad de sus compañeros. El espíritu que movía a Guzmán previamente cambia por completo, como si el personaje hubiera capitulado a las torturas sufridas. Lejos de mostrar una argumentación profunda sobre la necesidad de cambiar de costumbres motivada por un cambio progresivo en la interioridad del personaje, Guzmán parece dejar de actuar así por miedo a represalias mayores, aunque no parezca garantizado que eso vaya a solucionar los problemas de supervivencia que lo habían llevado a iniciar su carrera criminal.

El propio Guzmán reconoce en su texto el cambio drástico que sufrió y su conversión al bien sin seguir el desarrollo lógico del texto hasta el momento: “Di gracias al Señor y suplíquele que me tuviese de su mano. Luego [tras los azotes] traté de confesarme a menudo, reformando mi vida, limpiando mi conciencia [...] mas, en cuanto al proceder en mis malas costumbres, mucho quedé renovado de allí en adelante” (Alemán, 2021, 506). Y sigue en el capítulo final: “Porque verdaderamente ya estaba tan diferente del que fui, que antes creyera dejarme hacer cien mil pedazos que cometer el más ligero crimen del mundo” (Alemán II, 516). Esta insistencia podría indicar que Mateo Alemán era consciente del cambio drástico que estaba llevando a cabo. El escritor

sevillano lo convierte casi en un asceta en un capítulo y medio, cuando ha pasado cientos de páginas indicando que no es capaz de cumplir con sus promesas de dejar el crimen debido a su incapacidad de ascender socialmente de forma efectiva (Alemán I, 450-451; Alemán II, 454-455; Alemán II, 470; Alemán II, 471; Alemán II, 474-475).

Es cierto que, con anterioridad, Guzmán había intentado esta conversión, pero la recaída entraba dentro de lo esperable al no haberse resuelto el motivante de sus crímenes, que es la necesidad de sobrevivir. El problema de Mateo Alemán es que muestra su voz transparentemente al final del texto, al convertir a su personaje en una herramienta narrativa subordinada a sus objetivos moralistas; lo que reduce el peso de la subjetividad y la autodiégesis de Guzmán hasta ahora. Esto hace dudar sobre la persona que realizaba las reflexiones morales a lo largo del texto. Al comienzo parecía que era Guzmán el autor de la autobiografía ficticia, pero al finalizar el texto se hace patente que no se había realizado una narración autodiegética pura, sino que estaba subordinada al objetivo del escritor sevillano de insertar reflexiones moralistas. Esto explica los largos soliloquios morales de Guzmán (Alemán 2020, 290).

El protagonista de la picaresca ya no usa la autobiografía para explicar su estado presente con certeza a través de su interioridad, cosa que lo acercaba a la novela moderna como afirma Lázaro Carreter (1972, 216), quien afirma que una de las características principales de la novela es ese foco en la evolución psicológica del personaje. Esto llevará a que futuros autores puedan detectar que el *Guzmán* no emplea una autodiégesis tan compacta y sólida como el *Lazarillo*, sino que el personaje es abiertamente una herramienta para su autor. Así, estos autores podrían llegar a considerar que el pícaro es una herramienta a su disposición, sin necesidad de atender a complejas disquisiciones morales. Este cambio permitió incluirlos en narrativas más variadas, más allá de las autodiegéticas moralistas, pero a la vez retrasó el desarrollo de nuevos pícaros con una caracterización compleja. La autodiégesis comienza a retroceder como característica principal de la novela picaresca española y aumentó la rareza de pícaros con una configuración mental compleja, a favor de aquellos usados como catalizadores para sucesiones de trepidantes episodios picarescos. En concreto, habrá que esperar hasta *Moll Flanders* para encontrar una pícara en la que se ponga el foco en su interioridad. No obstante, esto no causó que la novela picaresca española dejara de ser un género fecundo, simplemente la alejó de una poética cercana a la novela moderna y convirtió a los pícaros que encontraremos en el siglo XVII en personajes que actuaban o reaccionaban a su entorno y no en personajes reflexivos como los que observamos en las primeras etapas

del *Guzmán*. En cierta forma, como veremos en obras posteriores, esta pérdida del valor mediatando del pícaro llevó a que su rango de acción creciera exponencialmente, aumentando sus habilidades y los contextos en los que movían.

La figura del amo, dejando por ahora de lado las figuras parentales, también es tratada de forma distinta respecto al *Lazarillo*. Como ocurre con la pérdida de importancia de la autodiégesis que sucede a partir del *Guzmán*, la obra de Mateo Alemán reduce la importancia de los amos en el texto considerablemente respecto a la obra anónima; sobre todo en la segunda parte. Si en el *Lazarillo* los amos son los que motivan las acciones del protagonista y son la pieza central de su progreso, los amos de Guzmán no motivan por completo sus acciones una vez superado su periodo de juventud. El pícaro de Alfarache actúa sin responder a un agravio o acción previa de un amo, pues posee voluntad propia. De esta forma, aunque en el ámbito estructural los amos que aparecen siguen siendo utilizados para introducir nuevas aventuras para el pícaro, la mayor parte de los capítulos del texto se realizan con independencia al amo con el que comparte su vida Guzmán. Así, solamente en la primera parte, de 28 capítulos, solo pasa ocho de ellos al servicio de un amo (en el libro segundo los capítulos I, V, VI y X; en el tercer libro, los capítulos VII, VIII, IX y X), mientras que, en la segunda, solo en los primeros siete capítulos del libro primero se encuentra Guzmán al servicio de un amo. Guzmán también sirve temporalmente a arrieros o diversos personajes durante sus viajes, pero en ninguno de los casos esos personajes llegan a poder ser considerados como amos debido a la brevedad de sus servicios. A esto se le opone la presencia absoluta de la figura del amo que ocupa la totalidad de los capítulos del *Lazarillo*.

De la misma forma, los amos en el *Guzmán* no suelen ser el origen de las necesidades del protagonista, sino que suelen presentarse como oportunidades de estabilidad perdidas por el pícaro, que no es capaz de aprovechar su situación debido a sus costumbres y la necesidad de ascender a un mayor escalón social. Durante la obra se insiste en que las penurias de Guzmán son algo inherente a sus circunstancias sociales y, por lo tanto, no son motivadas por sus amos. De hecho, sus primeras penurias y aventuras fuera de casa no se dan bajo el tutelaje de un amo, sino que ocurren cuando el joven Guzmán comienza a viajar por su cuenta. Son consecuencia de la necesidad del pícaro de viajar para buscar una mejor vida en otro lugar tras la caída en desgracia de su familia.

Los amos clave en el desarrollo de Guzmán son el ventero, el cocinero, el capitán, el Cardenal y el embajador de Francia. Sin embargo, frente al *Lazarillo*, en el *Guzmán* la reducción de la influencia del amo también se ve en su configuración. Estos personajes

se ven relegados a ser personajes superficiales que sirven como punto de anclaje del pícaro a un lugar concreto, pero no suelen presentar demasiados rasgos distintivos. En primer lugar, el ventero no es descrito en el texto, sino que su función es ofrecerle el trabajo de mozo de venta a Guzmán, que este ejerce durante un breve tiempo. La importancia de este amo es que aquellos robos, engaños y estafas que realizaba junto a sus compañeros en la venta funcionan como una primera toma de contacto con el mundo criminal por parte del protagonista. Estos delitos también se emplean como una anestesia moral para Guzmán, que dejará de escandalizarse por cualquiera que ocurra en adelante: “Soy testigo haber visto cosas que en mucho tiempo no podría decir que aquellas insolencias, que si las oyéramos pasar entre bárbaros, como a tales los culpáramos y, tratándolas a los ojos, no hacemos caso dellas.” (Alemán I. 272). La influencia que ejerce sobre Guzmán lo vivido en esta venta y la naturaleza de los visitantes que recibían lo motivan a salir a los caminos a buscar una mejor vida (“era mozo de ventero, que es peor que de ciego”; Alemán I, 274), cosa que solo acelerará su conversión total en pícaro, ya que se dedicará a mendigar de ahí en adelante (Alemán I, 275).

El cocinero, en cambio, supone la primera toma de contacto del pícaro con algo parecido a la estabilidad. Previamente, Guzmán se había dedicado a vagar de un lugar a otro, e incluso se plantea rechazar su trabajo como pinche de cocina porque sería abandonar su libertad (Alemán I, 300). El amo cocinero se plantea como un hombre íntegro que intenta ayudar a Guzmán en lo posible siempre y cuando este muestre predisposición en su trabajo (Alemán I, 301-303). De hecho, el cocinero y su esposa cubrirán todas sus necesidades vitales debido a su buen trabajo inicial: “Por cualquier niñería que hiciera, todos me regalaban [...] no andaba tan mal tratado; la comida segura y cierta, que aunque de otra cosa no me sustentara, bastara de andar espumando las ollas y probando guisados” (Alemán I, 303). Si algo malo ocurre durante su periodo como pinche de cocina a Guzmán es que, debido a la avaricia derivada de sus experiencias previas como pícaro, recaerá en el crimen robando mayores raciones, objetos y dedicándose al juego. Finalmente será expulsado de su servicio tras ser descubierto durante un robo.

Siguiendo la estela del *Lazarillo*, el tercer amo de Guzmán es un hidalgo empobrecido, en este caso un capitán. De nuevo, encontramos en un texto de la novela picaresca española a un personaje endeudado que debería representar a la alta clase social. Frente al escudero al que sirve Lázaro, que no recurría a actividades cuestionables, el capitán juega con frecuencia y derrocha el dinero que consigue. Ante esto, Guzmán se ve

en la obligación de tratar de mantener a los dos. Es el pícaro el que tiene que tomar la responsabilidad de mantener a su amo a través de cualquier medio posible. Así, el capitán da manga ancha a Guzmán para que obtenga dinero y comida de la forma que él considere oportuna; normalmente aprovechándose de su estatus como capitán para ocupar casas y posadas: “Mi entrada era franca en todas las posadas, sin estar en alguna segura de mis manos ni el agua del pozo. Jamás dejó mi señor de tener gallina [...] Nunca para mí reservé cosa en los encuentros que hice.” (Alemán I, 366). El final de la relación de servidumbre con el capitán es motivado por uno de los robos clave de Guzmán en la primera parte de su vida: la estafa con el agnuscéi del capitán con la que consigue una gran cantidad de dinero para ambos (Alemán I, 367-369). Aunque esta traza del pícaro recibe el beneplácito del capitán, que se complace del dinero obtenido en el crimen, este empieza a sentir reparos por las grandes habilidades de Guzmán, pensando que se pueden volver en su contra: “temíase dellas y de mí” (Alemán I, 370). Esta razón lo lleva a abandonar a Guzmán una vez finaliza un viaje en barco a Italia, tras aprovecharse de él todo el tiempo que pudo.

La falta de escrúpulos del amo capitán es patente. Llega a tal punto de maldad que cuando descubren robando a Guzmán, finge golpearle para aparentar que lo castiga mientras que lo anima a seguir haciéndolo. En otras palabras, prefiere humillar al siervo que lo sustenta a perder su estatus. Poco después, el propio pícaro será consciente de que ha sido utilizado por una persona de la peor calaña cuando es abandonado por el capitán: “Son los malos como las víboras o alacranes que, en sacando la sustancia dellos, los echan en un muladar; solo se sustentan para conseguir con ellos el fin que se pretende, dejándolos después para quien son.” (Alemán I, 371).

Frente a la crudeza de la estancia con el capitán, el cardenal se presenta como un amo virtuoso. Este amo saca a Guzmán de la indigencia y le ofrece un puesto como paje en su residencia. Se caracteriza por ser paciente con las faltas de Guzmán y tiende a tomárselas con humor. Frente a la caracterización de los amos religiosos del *Lazarillo*, el carácter moralista de la obra lleva a Mateo Alemán a representar a los miembros de la Iglesia como uno de los pocos sectores sociales cuyos miembros no son corruptos. En primer lugar, se presenta como un personaje bueno en exceso que llega a creer la falsa enfermedad que Guzmán dice sufrir en la pierna cuando estaba mendigando (Alemán I, 428). También podemos observar cómo este personaje se ríe de los primeros robos de Guzmán e incluso llega a motivarlo para que robe el barril de conservas (Alemán I, 448-449) y así ver hasta dónde llega su ingenio. Aunque es uno de los pocos personajes del

texto que profesan verdadero cariño por el joven Guzmán (“en mi ausencia les dijo lo bien que me quería y deseo de mi bien tenía”; Alemán I, 459), el protagonista pícaro no consigue escapar de su tendencia al robo y al juego, en parte por el hambre y avaricia que sufre continuamente Guzmán. Al perder la paciencia, el cardenal decide echarlo de casa sin dinero (Alemán I, 460).

Finalmente, el embajador de Francia es un personaje que motiva activamente a Guzmán para que siga su camino criminal. Es el amo posterior a su expulsión de la casa del cardenal y, como este, cubre sus necesidades vitales ofreciéndole un empleo estable, aunque de dudosa moralidad. Este diplomático decide utilizarlo como alcahuete, bufón y recadero (Alemán I, 464-465), lo que ya indica la catadura moral del individuo. Se presenta como un amo un tanto arbitrario que suele cansarse pronto de los diplomáticos visitantes, lo que hace que le encargue a Guzmán espantarlos mediante burlas. Del mismo modo, aparece representado como un amo lujurioso que parece aprovecharse de la maestría como alcahuete de Guzmán para multiplicar exponencialmente sus relaciones adúlteras (Alemán II, 63). De hecho, parece insinuarse en un fragmento que este amo no solo era aficionado a las damas, sino que también podría haber mantenido una relación amorosa con Guzmán:

Conforme a esto, averiguado queda lo que importe amar y no ser tan gran delito cuando lo crimiran, digo cuando los fines no son deshonestos. Mas en mi amo juzgábase a mala parte: habían excedido y traspasado la raya, de que me cargaban a mí lo malo dellos, achacándome que después que yo le servía, tenía legrado el caxco y le sonaban dentro caxcabeles, lo cual no se le había sentido hasta entonces. [...] Bien pudo ello ser así, que con mi calor brotase pimpollos [...] (Alemán II, 63-64)

Esos fines deshonestos a los que se refiere Guzmán y aquello que “no se le había sentido hasta entonces” pueden considerarse como señal de una relación homosexual entre amo y siervo, aunque teóricos como José María Micó lo rechazan (Micó 2020, 63-64). No obstante, queda patente que el embajador de Francia destaca por su libido y la utilización del pícaro como intermediario para sus conquistas.

Durante el periodo de servidumbre del pícaro, este amo motiva a Guzmán a actuar más allá de los límites alcanzados hasta ahora. El embajador permite que el pícaro continúe con sus costumbres negativas y las apoya. De hecho, el propio Guzmán reconoce la gran cantidad de libertades que el embajador le consentía: “No quiero negar mi mucha ocasión, porque con el favor que tenía también libertades y gracias perjudiciales”

(Alemán II, 64). Hasta tal punto se permitía libertades, que durante su estancia con el embajador la opinión pública sobre Guzmán se degrada tanto que pasa a ser percibido como un pícaro de la peor categoría (Alemán II, 68). El propio pícaro no estará conforme con el papel de alcahuete, mentiroso y pícaro degradado que le ha sido otorgado por la influencia de su amo (Alemán II, 124-125).

Junto a esto, el embajador enseña a Guzmán la importancia de las apariencias, pues él mismo es una persona obsesionada con ellas. Este amo actúa con hipocresía al hacer aquello que aparenta no hacer, asentando esta misma idea en Guzmán (Alemán II, 120-121). Será esta obsesión por las apariencias la que lleve al embajador a despedir al joven pícaro que, tras una serie de desafortunados cómicos lances amorosos a favor del embajador, había pasado a ser el hazmerreír de la ciudad de Roma (Alemán II, 107-130). Como se puede observar, la estancia con el embajador supone una de las mayores caídas morales que sufre Guzmán con tal de obtener cierta estabilidad económica.

Si en el *Lazarillo* no se tratan demasiado las figuras parentales, el *Guzmán* sí las introduce con más de detalle. Sin embargo, aunque suponen una fuente de conocimiento útil para el pícaro, destacan por el breve tiempo que ocupan en la vida de Guzmán. Estas figuras parentales se limitan a pequeños fragmentos de la primera parte del *Guzmán*, que equivale a sus etapas de infancia y juventud. Estos personajes pueden aportar tanto influencias negativas, como influencias positivas al pícaro, aunque en su mayoría son maestros pícaros que enseñan a Guzmán a realizar su oficio adecuadamente. También, como los amos, funcionan como herramientas narrativas para introducir nuevos episodios en la historia o justificar la inserción de digresiones de diverso tipo (sermones, listas de ítems cómicas, etc.).

En esta obra, la figura del padre genovés ladrón y adúltero siempre se encuentra presente para el Guzmán más joven, que quiere seguir su estela y viajar hasta Génova para conocer a su familia paterna. De forma semejante, la condición como prostituta de su madre también ejerce considerable influencia en el pícaro. Tras sus padres, las primeras figuras parentales que podemos hallar en la vida del pícaro son los clérigos que encuentra tras el episodio con la ventera y los huevos empollados durante el capítulo cuarto del primer libro. Estos personajes, durante el breve tiempo que comparten en el camino, tratan de enseñar a Guzmán que no existe valor en la venganza. Como representantes de la Iglesia, tratan de enseñar al pícaro los valores de su religión, así como motivarlo a dejar de llevar una mala vida. Aunque el joven pícaro parece escucharlos al principio, futuras

venganzas, como la que realiza al secretario del cardenal, demostrarán que sus mensajes no calan en el pícaro hasta el final de la novela.

Las segundas figuras parentales que podemos encontrar en la vida del pícaro, y últimas en poder ser consideradas como tal, son los mendigos de Roma. El primero de ellos es el mendigo maestro que introduce el fragmento dedicado a las «Ordenanzas mendicativas». Su contacto con Guzmán es breve, pero el pícaro destaca lo importante que fueron sus enseñanzas en su vida: “Diome ciertos avisos, que en cuanto viva no me serán olvidados. Entre los cuales fue uno, con que soltaba tres o cuatro pliegues al estómago [...]” (Alemán I, 388). Con él comienza a alcanzar la maestría en las artes del pícaro. El segundo mendigo es el anciano pícaro cordobés que le regaña por ejercer su trabajo incorrectamente (Alemán I, 396). Esta segunda figura parental lo instruye en el arte de la estafa y la mendicidad hasta su muerte pocos días después. Sin embargo, su papel es fundamental para alzar a Guzmán como un pícaro completo, pues si bien ya era capaz de robar, el resto de sus habilidades para la estafa aún no se habían desarrollado del todo: “enseñóme a fingir lepra, hacer llagas, hinchar una pierna, tullir un brazo, teñir el color del rostro, alterar todo el cuerpo y otros primores curiosos del arte, a fin que no se nos dijese que, pues teníamos fuerzas y salud, que trabajásemos” (Alemán I, 398).

Como se ha observado, en el *Guzmán de Alfarache*, los amos no son tan frecuentes ni suponen una estrategia clave para el desarrollo de la novela, pero siguen teniendo cierto valor y peso en el relato. Las figuras parentales, por otro lado, aparecen de forma embrionaria brevemente en el texto, aunque tienen importancia en la configuración del protagonista. Esto cambiará a medida que la picaresca evolucione, cediendo paso a la figura parental o eliminando por completo la presencia de ambos tipos de personaje si se representa un pícaro ya maduro.

Siguiendo esta lógica, se ha visto cómo el conocimiento del mundo de Guzmán avanza considerablemente a través de los amos y las figuras parentales. Por esa razón, el proceso aprendizaje es clave para comprender la evolución moral que sigue el pícaro hasta su cambio final y las distintas acciones que lleva a cabo a lo largo del relato. Esto es patente durante todo el texto, que plantea una detallada historia de aprendizaje y evolución de su protagonista pícaro. Tras explicar sus orígenes, Guzmán nos pone al tanto de la situación de pobreza que vivía en su casa y cómo tuvo que tomar la decisión de lanzarse a los caminos en busca de mejor fortuna siendo aún un niño (Alemán I, 162). Este hecho ya pronostica las situaciones que motivarán el aprendizaje del pícaro que, desde su más tierna infancia, debe desarrollar estrategias con las que enfrentarse a una

sociedad que le es hostil. Será en su primera aventura tras el abandono de su hogar cuando sufrirá ese primer bautismo del pícaro que lo inserta en un mundo de estafas y desconfianza. Este episodio presenta a un Guzmán niño hambriento y una ventera que lo estafa ofreciéndole comida en mal estado (entre ellos huevos con embriones desarrollados), causando que al final del día acabe enfermo y expulsando toda la comida que había pagado. La importancia de este capítulo reside en que Guzmán especifica que lo ocurrido en la venta lo perseguirá toda su vida: “Y aun el día de hoy me parece que siento los pobrecitos pollos piándome acá dentro” (Alemán I, 173).

Si este episodio lo marca especialmente, también lo hará la conversación que tiene justo después con un arriero sobre cómo otros clientes se lo hicieron pagar a la ventera. Durante este breve intercambio despertará en Guzmán un instinto de venganza que le acompañará buena parte del texto hasta el final de su historia (Alemán I, 180). Es durante esta conversación cuando aparecen los clérigos brevemente para tratar de adoctrinar a Guzmán sobre el rechazo a la venganza y la violencia, cosa que no calará demasiado en un pícaro que ya ha recibido el primer golpe del mundo. No obstante, forma parte de su proceso de aprendizaje, pues el propio Guzmán, escritor de su autobiografía, especifica el valor de esta conversación, aunque no sirviera para cambiar su acercamiento a la vida: “¡Cómo, si yo fuera bueno, lo de aquel buen hombre oí debía bastarme! Pasóse con la mocedad, perdióse aquel tesoro, fue trigo que cayó en el camino” (Alemán I, 187).

Sin embargo, el punto culminante en los hechos que motivan el cambio negativo en Guzmán llega por culpa del mismo arriero y otro ventero en el episodio del robo de su capa. El maltrato que recibe del arriero y otro ventero, así como la desconfianza que motiva en él que la única persona que establece un contacto con él desde que salió de casa le robe uno de sus bienes más preciados, supone el golpe definitivo a la inocencia de Guzmán. Su visión del mundo a partir de este momento se torna oscura y aprenderá de estas experiencias a hacer lo mismo para protegerse: “Desde aquél se me puso en la cabeza que tan malos principios era imposible tener buenos fines ni podía ya sucederme cosa buena ni hacérseme bien.” (Alemán I, 201). Cosa que se cumple, pues justo después recibirá una paliza por parte de la Justicia y acabará erróneamente siendo preso, pese a su edad, lo que granjea en él también desconfianza por la autoridad (Alemán I, 210-211). Estos dos episodios, junto a sus orígenes, construyen el caldo de cultivo perfecto para el nacimiento del pícaro Guzmán.

El siguiente proceso de aprendizaje por el que pasará Guzmán tiene que ver con la característica del hambre y la supervivencia, pues durante su viaje, tras el robo que

sufre, no tendrá acceso alguno a comida. Así, el joven Guzmán sufre los efectos del hambre y de vivir a la intemperie:

Fue la primera vez que vi a la necesidad su cara de hereje. [...] Ella [la necesidad] es maestra de todas las cosas, invencionera sutil, por quien hablan los tordos, picazas, grajos y papagayos. [...] Vi claramente cómo la contraria fortuna hace a los hombres prudentes. En aquel punto me pareció haber sentido una nueva luz, que, como en claro espejo me representó lo pasado, presente y venidero. (Alemán I, 263-264).

Esta necesidad de sobrevivir llevará a Guzmán a decidirse casi por completo por la vida del pícaro, observando que no le quedaba otra manera de sobrevivir. No obstante, aún quedaba otro último paso para elegir su futuro oficio, su estancia con el amo ventero. Durante los pocos días que entró a su servicio observó tal cantidad de crímenes y engaños que sus posibles prejuicios hacia este tipo de acciones se perdieron y lo llevaron a abandonar a su amo para probar suerte por sí mismo. Guzmán sale a los caminos para intentar medrar tras esta serie de malas experiencias con él y decide dedicarse a ser un pícaro: “Viéndome perdido, comencé a tratar el oficio de la florida picardía. La vergüenza que tuve de volverme perdía por los caminos, que como vine a pie y pesaba tanto, no pude traerla o quizá me la llevaron en la capilla de la capa” (Alemán I, 275). En este fragmento puede observarse como el propio Guzmán especifica que su pérdida de vergüenza y su oficio tienen una relación directa con su vida nómada llena de necesidades y con el robo de la capa que sufrió por parte del arriero.

Durante esta primera etapa como pícaro casi adolescente, Guzmán consigue agruparse con otros pícaros expertos de, aproximadamente, su edad. De esta manera aprende a actuar como los miembros del oficio: “Hacía como ellos en lo que podía; mas como no sabía los acontecimientos, ayudábales a trabajar [...]” (Alemán I, 275). Esta primera etapa de la vida picaresca de Guzmán supone su pronta iniciación como jugador y ladrón. Sería destacable señalar que es durante este periodo de su vida en que se desarrolla su ludopatía, cualidad clave en la mayor parte de los pícaros a partir de este momento: “en este tiempo me enseñé a jugar la taba, el palmo y al hoyuelo. De allí subí a medianos: aprendí el quince y la treinta y una, quínolas y primera” (Alemán I, 276). Junto a esto, Guzmán comienza a disfrutar de su vida como pícaro y la libertad que conllevaba. El pícaro desarrolla cierta independencia haciendo trabajos como ganapán, una profesión propia de los jóvenes de clases bajas como se señaló en el capítulo anterior, para ocultar sus robos. La combinación de ambos trabajos le aportaba suficiente dinero y

comida como para mantener sus necesidades cubiertas por un tiempo, por lo que ser un pícaro se asienta como un modo de vida útil para Guzmán. Todo esto lo sitúa definitivamente en el camino que seguirá a partir del momento, recurriendo a la picaresca para sobrevivir y ocultando sus crímenes con trabajos en apariencia legales:

No trocara esta vida de pícaro por la mejor que tuvieron mis pasados. Tomé tiento a la corte, íbase me sotilizando el ingenio por horas, di nuevos filos al entendimiento y, viendo a otros menores que yo hacer con caudal poco mucha hacienda y comer sin pedir ni esperar de mano ajena [...] con deseo desta gloriosa libertad y no me castigasen como a otros por vagabundo, acomódeme a llevar los cargos que podían sufrir mis hombros. (Alemán I, 276-277).

Más adelante, durante su periodo sirviendo al cocinero, existe un progreso claro en sus habilidades como ladrón y tahúr, pero también avanza en su ludopatía (Alemán, 2020, 303). En esta etapa, comenzará a robar utilizando las pesas de las balanzas en su favor al comprar comida (Alemán I, 307-308), siendo este un tipo de crimen que, como ya se ha dicho con anterioridad, es clave en la picaresca. Durante este periodo, Guzmán realiza su primer robo sustancioso con el episodio del vaso de plata, que denota un claro progreso en su ingenio y habilidades, así como su evolución hacia el mundo criminal alejado ya de su inocencia inicial: “Comencé —de poco a jugar, sisar y hurtar. Fuime alargando el paso, como los niños que se sueltan en andar, hasta que yo lo hacía de lo fino, de a ciento la onza. Y no lo tenía por malo, que aun a esto llegaba mi inocencia; antes por lícito y permitido” (Alemán I, 315-316).

Durante su adolescencia, antes de servir para el capitán, Guzmán tendrá en Toledo sus primeros contactos con la seducción sin mucho éxito. Durante esta época es burlado por una mujer y ridiculizado en varias ocasiones. Esto marcará sus futuras relaciones con el sexo opuesto que tienen más de interés económico, que de interés amoroso. Su evolución, como ya se ha mencionado previamente, pícaro seguirá una progresión exponencial durante su estancia con el capitán, pues lleva a cabo la estafa del agnusedí. Otro episodio clave en la conformación de su carrera como pícaro ocurre tras ser despedido por el capitán. Cuando esto sucede, Guzmán se dirige hacia Génova en busca de su familia paterna, pero es burlado, manteado y revolcado en sus propias heces por unos pícaros que tratan de aprovecharse de su desconocimiento acerca de la ciudad. Este acontecimiento será clave en el acercamiento posterior de Guzmán a desconocidos y posibles familiares, ya que causa que su desconfianza hacia el resto de la sociedad y su deseo de venganza aumenten. Con este nuevo episodio se puede observar cómo en esta

novela se recuerda de forma sistemática la situación de precariedad y vulnerabilidad del pícaro, cosa que servirá de ejemplo para novelas posteriores. Las consecuencias de estas humillaciones sirven para construir un pícaro con menos escrúpulos y con una moral más retorcida frente a aquellos que considera como sus objetivos.

Tras esto, en el capítulo II del libro tercero, Guzmán es adiestrado por un gremio de mendigos en su oficio, alcanzando finalmente la maestría en sus habilidades. Su progreso también se observará durante su periodo como siervo del cardenal y el embajador de Francia en Roma. Tras su salida de Roma y el robo que sufre por parte de los compañeros de Sayavedra, Guzmán se configura con un pícaro ya en madurez experto en sus artes criminales y con una clara motivación vengativa por las injusticias que ha padecido (Alemán II, 149).

Siendo un pícaro maduro, y tutelando a Sayavedra, la gravedad de los crímenes de Guzmán va en aumento (los robos al mercader y a su familia genovesa, los lances con otros pícaros, etc.), aunque ya su forma de ser y el periodo de aprendizaje se mantiene estáticos hasta el último libro de la novela. En el libro tercero de la segunda parte, Guzmán se casa por interés con la hija de un mercader y se dedica a la misma profesión sin mucho éxito; se puede ver cómo la primera toma de contacto con el sexo opuesto que tuvo durante su adolescencia tiene mucha influencia en su acercamiento al casamiento de este capítulo (Alemán II, 374-376). El plan del casamiento con la hija supone otro nuevo paso en la degradación moral de Guzmán quien, a cambio de estabilidad (como pasa con el *Lazarillo*), consiente casarse con quien no quiere para formar parte de las grandes estafas de su suegro (Alemán II, 379).

Tras seis años de matrimonio, su esposa muere desbaratando el plan con su suegro y arrojándolo de nuevo a la pobreza más extrema. Ante la necesidad de comer y ver sus necesidades cubiertas (Alemán II, 406), un Guzmán maduro trata de asentar la cabeza haciéndose religioso. Este cambio en el protagonista no es real, pues él mismo reconoce sus inclinaciones pícaras: “En solo hacer mal y hurtar fui dichoso” (Alemán II, 404). No obstante, una vez ordenado, tras otros seis años, se volverá a casar. Para mantenerse después de dejar su labor como religioso, consentirá, como *Lazarillo*, que su mujer se acueste con otros hombres a cambio de dinero mientras que él volverá a ejercer su profesión como pícaro (Alemán II, 445-449). Se puede observar como la degradación moral de Guzmán ya es total, su aprendizaje picaresco ha llegado a su fin y ya no parece haber manera de que pueda escapar de un destino negativo debido a su forma de actuar, que es la única que ha aprendido hasta ahora.

Será durante su castigo en alta mar cuando Guzmán sufrirá esa revelación repentina y pasará a ser todo aquello que no era hasta el momento. Este cambio, aunque poco lógico dentro de la configuración del personaje, será perceptible en algún otro pícaro posterior, como se verá. Con esto finaliza el aprendizaje en el *Guzmán de Alfarache*, cuyo acercamiento es clave para entender la aproximación a la evolución y progreso del pícaro en obras picarescas posteriores; por ello se le ha dedicado especial atención en este apartado. En esta obra se ha observado como la historia del protagonista cubre desde su más tierna infancia hasta la madurez, previa a la vejez. Durante todo el proceso se intentan mostrar los episodios desafortunados que sufre el joven pícaro y cómo estos lo obligan a desarrollar una moral práctica junto a una serie de habilidades criminales en su búsqueda de medrar en una sociedad hostil. También se desarrollan ciertos episodios de gran importancia en la vida del pícaro que lo marcarán durante todo el relato y motivarán sus acciones; por ejemplo, el episodio de los huevos en mal estado en la venta que funciona como el bautismo en la picaresca de Guzmán junto al robo de la capa, es recordado por un muy maduro protagonista durante su etapa como religioso como algo negativo que se sigue repitiendo incluso en sus intentos de escapar por medio de la carrera eclesiástica: “Aquel par de güevos estrellados, como los de la venta o poco menos” (Alemán II, 415). El proceso de aprendizaje, por lo tanto, se extiende por toda la vida del pícaro y se define por un afán de medrar por medio de las únicas herramientas que conoce, aunque eso implique degradarse.

Ya se ha podido deducir durante la explicación del aprendizaje en el *Guzmán*, pero la delincuencia en esta obra supone una característica fundamental en la caracterización del protagonista y otros personajes secundarios. El ambiente criminal es una constante en esta novela, donde no existe capítulo en el que no se trate la delincuencia de un modo u otro. Esta insistencia en la criminalidad de la figura del pícaro y la variedad de formas que puede tomar esa naturaleza, fueron, en parte, causantes la transformación del término “pícaro” en un saco en el que cabían todas las variedades de delincuencia. De hecho, el propio Mateo Alemán, al reconocer que su libro era conocido como el *Pícaro* por gran parte de la población en la segunda parte (Alemán II, 115), está mostrando cómo no solo el libro era extremadamente popular, sino que los lectores habían centrado su interés en el concepto de pícaro y todo lo asociado a él. Ese gran éxito justifica su gran fecundidad y su establecimiento como referencia principal de la picaresca, sobre todo en lo temático. Por ello, la enorme variedad de crímenes que podemos encontrar en la novela podrá

hallarse más adelante en distintas variedades nacionales e internacionales de la novela picaresca y en distintas novelas con pícaros.

Hasta el momento, a raíz del aprendizaje de Guzmán se han hablado de algunos de los crímenes que comete, pero no es el único personaje que comete crímenes, ni los mencionados son los únicos que el protagonista lleva a cabo. No hay que olvidar que sus padres y su abuela ya podían considerarse pícaros antes de que él naciera. Desde el punto de vista de la delincuencia, su padre puede definirse como un verdadero criminal. Su padre es un fugitivo internacional, pues cometió crímenes en España y Argel, países de los que deserta. En ambos países comete robos, así como abandona a su esposa en Argel tras llevarse consigo todos los bienes que compartía con ella.

Tras su padre, la siguiente pícara con la que Guzmán establece contacto es la ventera que le vende la comida en mal estado. Al personaje mesonero o la mesonera se puede unir a la del ventero o la ventera, cuya figura en su vertiente más negativa es ampliamente desarrollada en la picaresca. Durante la primera mitad de la primera parte del *Guzmán*, el pícaro se encuentra con hasta tres venteros relacionados con el crimen. En el primer libro, dos venteros estafadores en relación con la naturaleza de la comida que venden, uno y otro siendo de los primeros personajes que se aprovechan de la inocencia de Guzmán. En el segundo libro, encontramos al amo ventero que aparece relacionado con hurtos y estafas que no son especificados en el texto. Aparece así la figura del regente de un hostel como parte del mundo de la delincuencia y la picaresca.

El hurto o robo aparece con frecuencia en el texto a través de distintas variantes. Los primeros robos a los que se hace referencia no son especificados y son llevados a cabo por su padre (Aleman I, 133). Uno de los robos con más importancia que sufre el pequeño Guzmán es el de la capa que se ha mencionado anteriormente, pues supone un punto de inflexión en la vida del protagonista. Este robo es realizado por un arriero que, junto a los aguadores y distintos trabajadores ambulantes, conforma otro grupo de personajes secundarios muy vinculados con la picaresca, normalmente relacionados con el robo o la estafa.

El robo mediante la manipulación de balanzas o alimentos para obtener un excedente en el pago por el producto que se quiere adquirir también es observable a lo largo del texto (Aleman I, 270). La primera vez que observamos este tipo de crimen es durante la estancia con el cocinero: “Así tenía costumbre de llegarme al tajo, donde se repartían las porciones; atentamente vía lo que pasaba y cómo en cada una iban dos onzas menos. Aprendí a jugar de dedillo, balanza y golpete.” (Aleman I, 307). Este tipo de robo,

como se ha podido observar previamente, es muy común en la picaresca y uno de los principales métodos de los pícaros más jóvenes. Asimismo, hay que destacar como uno de los tipos más frecuentes el hurto de un objeto para venderlo y luego conseguir que el dueño original lo compre; o bien, el robo de vuelta de un objeto que se había vendido anteriormente para poder venderlo de nuevo o acusar al comprador de sustracción. Los dos ejemplos principales en el texto son: en el primer caso, el robo del vaso de plata del cocinero, donde Guzmán consigue sustraer el vaso y que su ama pague por uno nuevo, siendo ese vaso el mismo que se robó (Alemán I, 305-306). En el segundo caso, el primer ejemplo en el texto es el del agnusedí del capitán. En este episodio Guzmán vende el agnusedí a un mercader, pero después lo roba de vuelta y reclama a la Justicia que ha sido robado tras preparar el crimen para que pareciera que el mercader había cortado la bolsa en la que lo llevaba Guzmán:

Fuime derecho a casa de un platero confeso [...] Hícele larga relación de mi persona, de la manera que vine a la compañía y lo mucho que en ella en poco tiempo había gastado, reservando para mayor necesidad una joya muy rica que tenía, que, si me la pagase algo menos de su valor, se la daría [...] Mi hombre se puso en darme ciento y veinte escudos en oro. Parecióme que de allí no subiría y que bastaban para lo que yo pretendía [...] Tenía la joya en la bolsa, hice por quererla desatar y, como estaban tan bien añudada, no pude. Tenía mi merchante colgada del cinto una caja de cuchillos. Pedíle uno. Él, sin saber para qué, me lo dio. Corté la cinta con él, dejando asido el nudo al jubón como se estaba, y díselo con con el agnusedí [...] Así fui siguiendo a mi platero, y aunque por ir a pasa largo me llevaba ventaja, corrí tras él, hasta tener ocasión como la esperaba. Al tiempo que emparejó con un corrillo de soldados, asgo dél con ambas manos, dando voces:

— ¡Al ladrón, al ladrón [...] (Alemán, 2020, 367-369).

Estas trazas volverán a ocurrir con ligeras variaciones, por ejemplo, en el de la burla con la cadena de oro falsa a su tío en Génova (Alemán II, 257-258; Alemán II, 295-298), donde se utilizan objetos falsos para estafar a su familia genovesa una gran suma de dinero en venganza al maltrato que sufrió en su juventud por su parte.

Aunque, sobre todo, el mayor ejemplo de un robo mediante el uso de falsificaciones, por su gravedad, ingenio y cantidad de dinero, en los episodios previos al robo de sus familiares genoveses. La víctima en este caso es el amo mercader y prestamista de Aguilera, un pícaro amigo de Sayavedra, el pupilo de Guzmán (Alemán II,

237). En este caso se emplean bolsas falsas de dinero, se replican llaves de los cofres del mercader, se altera su libro de cuentas y se utilizan otra serie de documentos falsificados que certifican la entrega de cierta cantidad de capital que reclama el pícaro ante la Justicia (Alemán II, 244-256). Esta estafa por parte de Guzmán incluye gran parte de las artes picarescas que solidificarán en el mito del pícaro. En él, mediante el uso de los falsos documentos y la alteración del libro de cuentas, Guzmán consigue robar el equivalente al dinero supuestamente almacenado en bolsas falsas que había introducido en el cajón y los cofres del mercader. Del mismo modo, este *modus operandi* es la base de la cadena de estafas que establece junto a su suegro mercader a base de falsos préstamos y acusaciones falsas de robo. Crímenes como estos serán una constante en las obras de la picaresca, siendo el *Guzmán* la primera novela picaresca española que incluye una narración de estos hechos.

Vinculado con la estafa y disfraz, en el *Guzmán* son múltiples las ocasiones en la que el protagonista y otros pícaros fingen ser una persona enferma para mendigar por las calles u obtener objetos ilícitamente. Guzmán comienza a mendigar por primera vez tras dejar al ventero (Alemán I, 275-276), aunque no lo realizará “profesionalmente” hasta su estancia en Roma donde se une al gremio de mendigos. Durante su pertenencia a este grupo se narra el importante capítulo de las ordenanzas mendicativas en el que se estipulan las reglas de convivencia de los mendigos profesionales (Alemán I, 388). Será durante esta etapa con el gremio de mendigos en la que el pícaro cordobés enseña al pícaro protagonista a fingir enfermedades y condiciones de salud, así como a ocultar su identidad en el caso de ser descubierto (Alemán I, 397-399). El crimen en sí mismo no era mendigar, sino fingir para obtener dinero ilícitamente. Este modo de obtener dinero puede considerarse como un robo mediante estafa y, por ello, un crimen.

Es también muy importante observar que en los episodios de Guzmán siendo mendigo se observa por primera vez en la novela picaresca española la construcción de un gremio de criminales, en este caso trabajando como mendigos, tal y como lo veremos en la novela de fantasía del siglo XX y en los textos videolúdicos. De la misma forma, destaca la figura de micer Morcón como el jefe del gremio que los controlaba a todos y ejercía como el mayor profesional del grupo. Esta idea de criminales formando gremios liderados por un criminal maestro no solo se correspondía con hechos semejantes que ocurrían en la realidad, como señala Carmona (2018), sino que tendrá gran fortuna literaria alrededor de la picaresca como se observará en obras posteriores. A su vez, este concepto de gremio y las “Ordenanzas mendicativas” desarrollan la consideración del

crimen como un arte que se verá con frecuencia en textos picarescos. Esta aproximación al crimen cobra protagonismo a lo largo de las dos partes de la novela (Alemán II, 139), siendo de especial importancia para Guzmán: “Teníamos, como digo, nuestras leyes. Sabíalas yo de memoria, pero no guardaba más de las pertenecientes a buen gobierno, y las tales como si de su observancia pendiera mi remedio. Toda mi felicidad era que mis actos acreditaran mi profesión y verme consumado en ella.” (Alemán I, 395). A partir del *Guzmán de Alfarache* la concepción del pícaro como un artista en su campo “profesional” y la organización de otros pícaros en gremios pasará a ser frecuente en la literatura picaresca, cosa que cristalizará en el mito.

El hurto de alimentos que se podía observar en el *Lazarillo* también se puede encontrar en el *Guzmán*. Los casos de este tipo pueden ser encontrados en las sustracciones de la comida del cardenal, que se realizan en tres ocasiones a diversos alimentos que se conservaban en su casa. Concretamente en los capítulos 7,8 y 9 del libro tercero de la primera parte. Si en algo destacan estos hurtos respecto a los del *Lazarillo* es que son consentidos por el cardenal siempre y cuando se realicen con unas determinadas reglas, ya que se divertía con el ingenio de Guzmán (Alemán I, 449). No obstante, siempre conllevaban el castigo o degradación de la opinión del cardenal sobre el pícaro porque este siempre robaba más de lo que debía. Estos casos implican la sustitución de los alimentos por otros objetos (en el caso de esta obra por tierra y trapos sucios), la sustracción del objetivo contenido en un barril o despensa haciendo incisiones o el robo directo del alimento.

La estafa mediante el juego de azar ya sea utilizando trampas o por la habilidad del pícaro es utilizada frecuentemente como uno de los principales métodos de Guzmán para obtener el dinero suficiente para su supervivencia. La ludopatía protagoniza numerosos fragmentos de las dos partes de la novela, caracterizando a Guzmán como un tahúr con grandes habilidades para las trampas y estafas en distintos tipos de juegos de azar. El primer contacto del protagonista pícaro con el juego se da tras abandonar al amo ventero, cuando se une a un grupo de pícaros que le enseñan a apostar en distintos juegos de azar (Alemán I, 275-276). Sin embargo, habría que esperar a hasta su vida en Italia para que pudiera considerarse un profesional en la estafa mediante el juego de azar. Así, durante su estancia con el cardenal, Guzmán desarrolla su maestría como tahúr: “Siempre procuré aprovecharme de todas cuantas trampas y cautelas pude, en especial jugando a la primera [...] ¡Oh, qué hice de ruindades y fullerías! Ninguna hubo que no entendiera y supiera: todas las obraba. Porque la ceguera el juego es tal, que tienen los cautelosos en

él mucho campo” (Alemán I, 546-457). El talento con el juego del pícaro le otorga riquezas hasta tal punto que puede cubrir sus necesidades básicas durante un tiempo; ya sea fingiendo ser un negado para ello, con otras trampas o por mera habilidad. Al escapar de la cárcel, el pícaro se garantiza poder viajar a Milán sin caer en la indigencia mediante el juego, granjeándose una riqueza considerable (Alemán II, 197; Alemán II, 205-206).

Guzmán de Alfarache establece la base para un pícaro que verdaderamente se comporta como un delincuente durante buena parte del texto, narrando una gran variedad de crímenes y métodos. Como señala Luis Gómez Canseco (2012, 786-788), abrió la puerta a que los textos fueran protagonizados por delincuentes, cosa que también se ha argumentado previamente. Como también se ha mencionado, son múltiples los pasajes en los que Guzmán trata de justificar las razones por las que comete ciertos delitos, así como establece una clara diferencia de oportunidades en la vida entre aquellos que nacieron en el seno de una familia aventajada y su situación. Estos fragmentos del texto centran su mirada en las condiciones socioculturales que determinaron la riqueza, la educación y las influencias de Guzmán incluso antes de su nacimiento. El determinismo social, esa característica que previamente se ha considerado como la clave que define al pícaro, es la razón principal de las acciones que realiza Guzmán. Desde su nacimiento se ve expulsado de los círculos normativos de la sociedad debido a su herencia. Su padre es un genovés de una familia de conversos ladrón y desertor; con la nota adicional, como indica Gómez Canseco (2012, 796), de ser posiblemente un afeminado, es decir, que tenía tendencias homosexuales. Por otro lado, su madre y su abuela materna son mujeres adúlteras que tratan de medrar mediante el uso de sus cuerpos, es decir, prostitutas. Ninguno de los dos miembros de la familia puede sostener económicamente las necesidades básicas de Guzmán debido a la muerte repentina de su padre en su infancia y a la muerte del padre adoptivo (que consideraba que Guzmán era su hijo legítimo), esposo de su madre. Las sospechas alrededor de sus orígenes, como bastardo hijo de conversos, y su bajo poder adquisitivo lo obligan a salir de su casa no teniendo más de diez años. Sin educación básica y perdiendo dos padres, Guzmán se aventura en el mundo pensando que fácilmente podría medrar: “Parecióme que por mi persona y talle todos me favorecieran y allá llegado anduvieran a las puñadas haciendo diligencia sobre quién me llevara consigo” (Alemán I, 266-267). No obstante, la situación que provoca el abandono del maltrecho hogar es reflejada como traumática para un pícaro que se ve en la obligación de, incluso, abandonar su identidad para no ser reconocido como hijo de ladrón converso.

Su contexto sociocultural queda marcado como la principal causa del inicio de la carrera delictiva de Guzmán:

Yo fui desgraciado, como habéis oído: quedé solo, sin árbol que me hiciese sombra, los trabajos a cuestras, la carga pesada, las fuerzas flacas, la obligación mucha, la facultad poca. Ved si un mozo como yo, que ya galleaba, fuera justo con tan honradas partes estimarse en algo.

El mejor medio que hallé fue probar la mano para salir de la miseria, dejando a mi madre y tierra. Hícelo así, y, para no ser conocido, no me quise valer del apellido de mi padre; púseme el Guzmán de mi madre y Alfarache de la heredad adonde tuve en mi principio. Con esto salí a ver mundo, peregrinando por él, encomendándome a Dios y buenas gentes, en quien hice confianza. (Alemán I, 162)

En este fragmento es posible observar el dolor por la pérdida del hogar, la aceptación de sus circunstancias heredadas y esa confianza en el prójimo que perderá rápidamente en los episodios siguientes. La salida obligada del hogar de los pícaros supone, generalmente, un prelude de las desgracias que le sucederán más adelante. A partir de este momento, en los días previos a su conversión como pícaro completo tras el robo de la capa, Guzmán reflexionará sobre cómo su condición de paria social, la necesidad de cubrir sus necesidades básicas y su mala suerte determinan por completo su modo de actuar: “Vi claramente como la contraria fortuna hace a los hombres prudentes. En aquel punto me pareció haber sentido una nueva luz, que, como en claro espejo me representó lo pasado, presente y venidero. [...] Tenía mucho por desbaratar: el primero golpe de azuela fue el de este trabajo [se refiere al robo de la capa].” (Alemán I, 264).

De este modo continuará la educación autodidacta del pícaro a través de golpes y hechos desafortunados. Durante todo su crecimiento será consciente de que su perpetua pobreza es motivada por las inexistentes oportunidades que la sociedad le concede, pues los trabajos bajo el tutelaje de amos poco prestigiosos o de dudosa moralidad son realizados por jóvenes sin trabajo, lo que perpetúa su situación de pobreza y exclusión social: “Gran culpa de esto [de los robos de los pícaros] suelen tener los amos, dando corto salario y mal pagado, porque se sirven de necesitados y dellos hay pocos que sean fieles. Póneste a jugar en un resto lo que tienes de renta en un año. Paga y haz merced a tus criados y serás bien y fielmente servido [...]” (Alemán I, 314).

En el pícaro cala una conciencia de que su situación no es motivada por el mal hacer que lleva a cabo con frecuencia o su mala suerte, sino que todo es consecuencia de

una opresión que sufre por parte de aquellos por encima de él en la escala social. A esta misma conclusión llega cuando sus familiares genoveses deciden echarlo de la ciudad mediante el manto fecal “porque no los deshonrara mi pobreza” (Alemán I, 383), es decir, por su condición de pertenecer a una baja clase social. La pobreza, el hambre o la necesidad de tener un techo son las causantes de su comportamiento y determinan, desde el comienzo, el destino de su vida. Este sentimiento de inferioridad será recordado continuamente por Guzmán que, tras la burla que arruina su única oportunidad de medrar en Roma, se repite a sí mismo sus circunstancias: “Ya me parece que le oigo decir: «Vos como pobre sois el que os habéis de morir y padecer aquesas desventuras; que yo soy rico, valido, valiente y generoso. Tengo buena casa, duermo en buena cama, como lo que quiero, huelgo según se me antoja; y donde no hay trabajos, no hay enfermedad ni llega la vejez.»” (Alemán II, 125).

A lo largo del texto, el pícaro tratará de medrar y escapar de estas circunstancias de las formas más variadas, desde robos, al servicio militar pasando por el casamiento con la hija del mercader. Nada de esto servirá, pues generará el efecto contrario, lo hundirá aún más en la pobreza y en el mundo criminal. El pícaro protagonista se verá como un ser humano cuyo único talento es ejercer como pícaro y que solo es capaz de hacer daño a los demás para sobrevivir. Reconoce que el progreso de una vida cada más delictiva solo puede desencadenar en la muerte:

En sólo hacer mal y hurtar fui dichoso. Para sólo esto tuve fortuna, para ser desdichado venturoso. Esta es traza del pecado, favorecer en sus consejos, ayudar a sus valedores, para que con aquel calor se animen a más graves delitos, y, cuando los ve subidos en la cumbre, allí los despeña. Sube a los ladrones por la escalera y déjelos ahorcados. (Alemán II, 404)

Este pronóstico será confirmado tras la pérdida de su esposa y el negocio de las estafas junto a su suegro, que causará la caída en la pobreza más extrema de un Guzmán que ya se encuentra en su madurez:

yo quedé tan desnudo, que me vi solamente arrimado a las paredes de mi casa. [...] Vime desamparado de todo humano remedio ni esperanza de poderlo haber por otra parte o camino que de aquella sola casa. Púseme a considerar «¿Qué tengo ya de hacer para comer?» Morder en un ladrillo hacíaseme duro; poner un madero en el asador, quemaríase. (Alemán II, 405-406)

En todo momento la reflexión del pícaro gira en torno a la necesidad de cubrir sus necesidades. Aunque ahora tiene casa, no tiene nada que comer. Guzmán está famélico

hasta el punto de replantearse comer ladrillos. Nuevamente es esa necesidad de llenar el estómago la que motivará las acciones del pícaro. Tal y como ocurría en el *Lazarillo*, el hambre es clave para entender las razones detrás de las acciones de los pícaros. Es necesario recordar las circunstancias de Guzmán en sus primeros días tras salir de casa, que son las mismas que sufrirá en varios puntos de la novela: “El día tercero fue casi de muerte, cargó todo junto. Hálleme como perro flaco [...]” (Alemán I, 263). Del mismo modo, como ocurrió con Lázaro, la constante amenaza del hambre y la exclusión social llevarán a Guzmán a consentir que su segunda esposa mantenga relaciones adúlteras con hombres poderosos a cambio de cierta estabilidad económica (Alemán II, 445-449). El pícaro de Alfarache se sentirá conforme en su situación pese a la humillación diaria gracias a que tiene el estómago y el arcón lo suficientemente llenos como para vivir con ciertas facilidades:

Galana cosa es que un poderoso regale a mi mujer y que no haya yo de conocer el fin que lleva. Holgábame yo: todos hacen lo mismo. No dice verdad quien le pesa, que, si le pesara, no lo consintiera. Si me holgaba dello y consentía que mi mujer lo recibiera; si la dejé salir fuera y gusté que, cuando volviese, viniese cargada de la joya, del vestido nuevo, de las colaciones, y mi desvergüenza era tanta, que las comía y con todo lo más disimulaba (Alemán, 2021, 449)

Hasta tal punto esta situación es aceptada como una consecuencia natural de las circunstancias del pícaro que, cuando la madre de Guzmán y su esposa se conocen, ella también apoyará este tipo de prostitución, de la misma forma que la familia materna de Guzmán hizo con el objetivo de medrar (Alemán II, 462). La historia femenina de la familia del pícaro se repite en su matrimonio, sirviendo como un nuevo argumento a favor del peso del determinismo social en la vida de Guzmán. Cuando su esposa lo abandona por un capitán rico, el pícaro acepta la situación como una consecuencia más de sus circunstancias desafortunadas desde el nacimiento: “Como siempre me crié sujeto a bajezas y estuve acostumbrado a oír afrentas, niño y mozo, también se me hacían fáciles de llevar cuando era hombre.” (Alemán II, 464). Tras esto la caída en decadencia de Guzmán será absoluta, llevándolo a acabar en la cárcel y ser condenado a galeras por no poder costearse el soborno para escapar de ahí (Alemán II, 486).

Se puede observar cómo, derivado de las circunstancias de necesidad y determinismo social, se fragua una suerte de odio de clase al que se aferrará el pícaro para dirigir sus crímenes a individuos concretos. La resistencia del pícaro hacia las clases dominantes que deriva de sus circunstancias socioculturales es muy patente en el *Guzmán*

de Alfarache. Desde los capítulos dedicados a hablar de sus orígenes es posible percibir cierta sorna del Guzmán biógrafo hacia los más poderosos: “En esta muerte vine a verificar lo que antes había oído decir: que los ricos mueren de hambre [refiriéndose a que mueren por comer demasiado], los pobres de ahítos, y los que no tienen herederos y gozan de bienes eclesiásticos, de frío “(Alemán I, 155).

Su odio de los poderosos enlaza con su deseo de venganza constante tras la estafa que sufre por parte de la ventera (Alemán I, 180). El odio va en aumento durante su vida en Italia a medida que crecen sus infortunios. Guzmán comienza así a observar a los ricos como el objetivo al que debe dirigir sus acciones criminales, no solo por la cantidad de dinero que puede sustraer, sino por ser parte de un mundo que no puede alcanzar:

El hombre honrado, rico y de buena vida no hurta [...] Con su hacienda pasa, della come y se sustenta. Suelen decir los tales: «Yo, señor, tengo lo necesario para mí y aun puedo dar a otros.» Hacen honra desto, diciendo sobrarles que poder dar.

El fullero ladrón hurta, porque con ello pasa; como no lo tiene, trata de quitarlo a otros, dondequiera que lo halla [...] el murmurador se sustenta de la honra de su conocido, quitándole y desquilatándole della cuanto puede, porque le parece que, si no lo hurta de otros, no tiene de dónde haberlo para sí. (Alemán II, 262)

En este fragmento se puede observar esa idea que desarrollaban Sevilla y Cabo Aseguinolaza que situaban la base del progreso del pícaro en la usurpación de la posición y bienes de las clases que los oprimen. El pícaro protagonista observa cómo es parte de un sistema que se aprovecha de los jóvenes desafortunados para convertirlos en pícaros y poder usarlos en trabajos de baja catadura moral o los oprimen hasta obligarlos a dedicarse al crimen:

¿Por qué no dices lo que sabes desto y que, si alguno se atreve a hablar o pujar contra su voluntad, lo hacen callar a coces y no lo dejarán vivir en el mundo, porque como poderosos luego les buscan la paja en el oído y a diestro y siniestro dan con ellos en el suelo, y que son como las ventosas, que, donde sienten que hay en qué asir, se hacen fuertes y chupan hasta sacar la sustancia, sin que haya quien de allí las quite, hasta que ya están llenas? Di ¿cómo nadie lo castiga? (Alemán II, 267)

La gota que colmó el vaso para Guzmán fue el trato preferible de su familia genovesa cuando regresó con dinero. La diferencia del trato recibido fue tal que, cuando su tío hace referencia a un joven pícaro del que se aprovecharon hace años (el propio

Guzmán), este decide trazar uno de los robos más grandes de su carrera contra él: “Yo pobre, como fui quien lo había padecido, pareció que de nuevo me volvieron a ello. Abriéronseme las carnes, como el muerto de herida, que brota sangre fresca por ella si el matador se pone presente [...] Disimulé tanto cuanto pude, dando filos a la navaja de mi venganza, no tanto ya por el hambre que della tenía por lo pasado [...]” (Alemán II, 278).

De esta manera se establece la segunda base motivacional del pícaro para cometer sus crímenes. Si la imposibilidad de cubrir sus necesidades básicas debido a la exclusión social es la principal, la segunda será la venganza contra aquellos que ejercen dicha discriminación.

Esta ansia de venganza y los múltiples crímenes cometidos por Guzmán pueden llevar al lector a pensar que estamos ante un pícaro sin honor o extremadamente agresivo. Si bien podemos encontrar en el futuro el caso de pícaros más decadentes o con pocos escrúpulos, no es el caso de aquel que encontramos en esta obra. Guzmán presenta una moral flexible y pragmática que le permite ajustarla a sus necesidades vitales del momento. Así, cuando no le acusa la necesidad no traza grandes robos o estafas, pero si está en una situación delicada puede llevarlos a cabo. Tampoco trata de fingir ser un personaje moralista o de bien, salvo contadas excepciones donde la voz del Guzmán biógrafo se filtra en el texto. En numerosos pasajes de la novela, nuestro protagonista critica la falsa honra o la hipocresía existente en esas personas que actúan como si fueran adalides de la justicia y el honor: “que lo que llamas honra, más propiamente se llama soberbia o loca estimación” (Alemán I, 279); mientras que intenta mostrar las razones por las que comete las acciones que realiza o justifica su posición. Como no podría ser de otra forma para un pícaro, considera que aquellos que representan la soberbia y el falso honor forman parte de las clases pudientes.

Para este pícaro la línea roja en las víctimas que elige se sitúa en su edad y extracción social, lo que ya construye un “código del pícaro” que se puede considerar honorable. Como se observa durante su estancia en el gremio de mendigos, una de las reglas de las famosas ordenanzas mendicativas (que realmente es un código para cualquier pícaro) se refiere a este tema: “Que ninguno se atreva a hacer embelecocos, levante alhaja ni ayude a mudar ni trastejar ni desnude niño, acometa ni haga semejante vileza; pena que será excluido de nuestra Hermandad y Cofradía y relajado al brazo seglar.” (Alemán I, 393). Esta lógica que aprende en la hermandad de mendigos se mantendrá durante todo el texto hasta su decadencia final previa a su encarcelamiento y sentencia. En ningún momento Guzmán dirige sus robos a niños o personas en mayor

necesidad que él, sino que se enfoca en las clases dominantes. Construye un código moral que, aunque discutible en algunas ocasiones, respeta en todo momento: “Quien se preciare de ladrón, procure serlo con honra, no bajamanero, hurtando de la tienda una cebolla y trompos a los muchachos” (Alemán II, 231). Del mismo modo, sabe que siguiendo su camino delictivo su vida no puede acabar de una buena manera ni esperar que le pasen cosas buenas: “que a el malo no es justo sucederle cosa bien.” (Alemán II, 109). Dentro de su código de honor es consciente de que las acciones que comete por necesidad son negativas y causan mal a los demás, por lo que no contempla que la vida lo pueda tratar bien: “Con mis propias manos llamé a mis daños. De la manera que las obras buenas del bueno son el premio de su virtud, así los males que obra un malo vienen a serlo de su tormento.” (Alemán II, 382).

La amoralidad de la clase gobernante motiva en el texto la aparición de personajes que, como los amos en el *Lazarillo*, funcionan como canalizadores de cierta crítica social. En el Guzmán es posible encontrar críticas como: crítica a la Justicia y sus componentes, sobre todo en los episodios en los que el protagonista es apresado (Alemán I, 191-194; Alemán II, 485-487), llegando incluso a dedicar varias páginas a explicar las distintas formas de corrupción que son posibles de encontrar en la cárcel incluyendo los guardias, los escribas, los jueces... (Alemán II, 184-187); a los cirujanos y médicos que bajo la apariencia de gran sabiduría ejercen su profesión sin conocimiento (Alemán I, 426); al ejército y la integridad de sus componentes, en este caso esto es posible encontrarlo tanto en el padre de Guzmán, como en el capitán al que sirve antes de su llegada a Italia que utiliza su puesto para aprovecharse de los demás; a los diplomáticos, representados en el embajador de Francia al que sirve; los políticos (Alemán II, 180), etc.

Para encontrar a esta variedad de personajes pintorescos, el pícaro debe viajar por una gran variedad de territorios. El viaje, como se ha dicho hasta el momento, se ve motivado por la necesidad de buscar una vida mejor alejada de la pobreza y la exclusión social. Guzmán viaja desde Sevilla por buena parte de España e Italia, lo que lo diferencia considerablemente del *Lazarillo*, que solo se movía por Castilla. Desde el punto de vista estructural, cada ciudad y camino es utilizado como una localización en la que desarrollar un episodio o serie de episodios concretos; cuando finaliza la narración de esos episodios, el narrador cambia de lugar y el pícaro con él. En cierto modo, esta obligación por el viaje consiste en un modo de recordar continuamente a Guzmán que ya no tiene hogar al que volver, ni razón por la que quedarse en un lugar concreto.

No obstante, en esta obra se introduce un nuevo matiz al concepto de viaje que permeará en toda la picaresca posterior, ese es el del modo de vida nómada como muestra máxima de la libertad que puede alcanzar una persona. Guzmán, a lo largo del texto, insiste en la libertad que ha obtenido una vez superada la aprensión inicial al abandonar su casa y sufrir los primeros infortunios. Se refiere a su oficio y la situación de no estar atado a un lugar como la “florida picardía” (Alemán I, 275), hasta el punto de no querer abandonar esa nueva sensación de libertad: “Mas después que me fui saboreando el almíbar picaresco, de hilo me iba por ello a cierra ojos. ¡Que linda cosa era y qué regalada!” (Alemán I, 277). Pero los elogios no acaban solamente ahí, continuando su viaje afirma que: “dejada la picardía, como reina de la que no se ha de hablar y con quien otra vida política no se puede comparar, pues a ella se rinden todas las lozanías del curioso método de bien pasar [...]” (Alemán I, 302). Almíbar, reina, florida... todos son términos que ofrecen una visión positiva del viaje del pícaro, pese al miedo inicial. La exacerbación de la libertad llega durante la estancia de Guzmán con la hermandad de mendigos, donde dedica casi un capítulo (libro 3, capítulo 4) a explicar los tipos de libertad que puede llegar a gozar un pícaro, incluida la libertad que llama “libertad de los cinco sentidos” (Alemán I, 407). En ese fragmento se desarrolla que el pícaro puede pedir dinero sin vergüenza por su condición de paria, así como explica de la siguiente manera la libertad de los cinco sentidos: en el gusto porque se pueden aprovechar de una gran variedad de comidas que les dan por limosnas; en el oído porque pueden escuchar todo lo que ocurre a su alrededor ya que son invisibles; en la vista porque pueden observar a otras personas sin ser percibidos; en el tacto porque pueden tocar a la gente poderosa (y, lamentablemente, aprovecharse de las mujeres) y en el olfato porque pueden oler todo género de aromas de casas ajenas y otras personas. Sobre todo, serán de especial importancia la libertad de oído y vista para el comportamiento de los pícaros del futuro tanto en novelas como en videojuegos, donde sus talentos de observación y espionaje serán ampliados considerablemente.

Finalmente es necesario destacar el número de habilidades que muestra Guzmán a lo largo de la aventura y que son clave para entender las acciones que hoy en día llevan a cabo los pícaros de los videojuegos. Dentro de las habilidades de tipo físico es posible destacar su habilidad: como carterista (Alemán II, 467); de falsificar llaves y abrir cofres ajenos (Alemán II, 240-241); de moverse y robar con sigilo (o no) todo tipo de objetos y alimentos (Alemán I, 310; 2020, 448); de desplazarse rápidamente (Alemán I, 336-337); de escuchar y observar conversaciones o reuniones sin ser descubierto (Alemán I, 407);

de dar el cambiazo a dos objetos (Alemán I, 369); de alterar el peso en balanzas e instrumentos de medida (Alemán I, 307), etc. También demuestra portar con frecuencia una daga y una espada que usa en varias ocasiones (Alemán, 2020, 352; Alemán II, 104); armas que se establecerán como las comunes entre los pícaros de videojuegos.

En cuanto a sus habilidades mentales o de ingenio, hasta ahora se ha visto que son de lo más variadas. En primer lugar, es necesario destacar la espontaneidad y creatividad del pícaro para realizar crímenes y burlas, así como su inteligencia y carisma para salir airoso de situaciones peliagudas o conseguir que sus planes se lleven a cabo. Durante la obra, varios personajes se refieren al protagonista como ingenioso o talentoso trazando planes: “Parecíale todo sueño y no posible haber salido con ello. Santiguábase con ambas manos de mí, porque aunque cuando en Roma me conoció supo mi vida y tratos, teniéndome por de sutil ingenio, no se le alcanzó que pudiera ser tanto y que las mataba él en el aire, pudiendo ser muchos años mi maestro y aun tenerme seis por su aprendiz.” (Alemán II, 255). O en el caso del cardenal: “Y aunque monseñor quedó escandalizado de la sutileza del hurto, admiróse más de mi liberalidad y túvolo en mucho” (Alemán I, 451).

Observando a un Guzmán más inocente podemos pensar en sus burlas más propias de un bufón que de un delincuente a personajes como el mayordomo del cardenal, al que causa que le ataquen decenas de mosquitos hasta deformarle la cara (Alemán I, 442); al secretario del cardenal, al que toma el pelo haciendo que los demás piensan que tenía una amante (Alemán I, 444); las burlas con los hurtos de dulces y los barriles de conservas que realiza al cardenal (Alemán I, 449, 455) o la burla al español en casa del embajador de Francia atando con una cuerda sus pies (Alemán I, 466-467). En segundo lugar, las estafas y burlas vinculadas con el hurto que se han visto hasta el momento son otra demostración de los talentos intelectuales de Guzmán. Episodios como la falsificación de libros de cuentas; las estafas usando a prestamistas y el cambiazo de objetos; la estrategia para el robo de las limosnas (Alemán II, 470) y otro tipo de actuaciones son buena muestra de ello. Merece especial atención las estrategias que emplea Guzmán para intentar escapar de la cárcel en la segunda ocasión en la que acaba en ella, que implican sobornos, uso de su carisma para ganarse la confianza de los guardas, hacer negocios dentro de la cárcel, etc. (Alemán II, 482-484).

Finalmente, para concluir este análisis del *Guzmán* y sus cualidades clave en la evolución de la picaresca, me gustaría señalar una cualidad derivada del determinismo social que se ha mencionado anteriormente: hablo de lo *queer* como una cualidad posible

en el pícaro o en su entorno. Hemos podido observar que Guzmán es *queer* en cuanto a su significado tradicional señalado previamente, al ser parte de una clase social oprimida y poseer un empleo perteneciente a los márgenes de la sociedad. No obstante, también es necesario destacar la posibilidad de que Guzmán pudo mantener una relación homosexual con el embajador de Francia o al menos eso podían pensar los personajes a su alrededor según el ejemplo visto al comienzo de este apartado (Alemán II, 63-64). Las razones no se encuentran solo en ese fragmento, sino que cuando se despide de él, Guzmán se refiere a su relación con el embajador de una manera en la que no se refiere a otra en todo el texto, desentonando con la tónica general de la novela hasta el momento: “Él y sus criados quedaron enternecidos con el sentimiento de mi partida. Él porque me amaba y me perdía, que sin duda le hice falta para el regalo de su servicio” (Alemán II, 141). Que se refiera a su relación con el embajador en términos de amor unido al fragmento en el que se habla de los “excesos” que cometía Guzmán en la relación con su amo puede llevarnos a pensar en términos de homosexualidad o bisexualidad, cosa que puede funcionar, junto a lo visto en el *Lazarillo*, como base para lo que es común en los pícaros de videojuegos actuales. Esto no se limita únicamente a la relación de Guzmán con su amo embajador, sino que su relación con Sayavedra también podría conllevar algún tipo de homosexualidad o tensión de este tipo si observamos el siguiente fragmento: “En este intermedio de tiempo, que aguardábamos el nuestro, desnudándose Sayavedra de noche, después de metido en la cama y no con mucha gana de dormir [...]” (Alemán II, 242). Parece ser que hay una frecuencia en el acto de ser desnudo por Sayavedra, así como en el de dormir juntos. Esto podría considerarse una acción común entre maestro y pupilo en la época, aunque, de nuevo, el fragmento está un tanto fuera de lugar con lo visto en materia de sensualidad, casi inexistente, en la obra. De la misma manera, en la burla al secretario, podemos observar a uno de los pícaros travistiéndose para fingir ser la amante de este (Alemán I, 444). Con el paso del tiempo, otras obras profundizan en estos aspectos hasta el punto de que las versiones actuales del mito en el medio videolúdico presentan personajes pícaros *queer* con los dos significados distintos de la palabra. Así, el *Guzmán de Alfarache* posee una importancia capital en la difusión de nuevas concepciones sobre el pícaro y una incipiente picaresca que permeará en diversas culturas a lo largo de los siglos de forma explícita o implícita mediante relaciones hipertextuales a través del mito del pícaro.

4.2.1.3. *La segunda parte apócrifa del Guzmán de Alfarache*

El éxito de la primera parte del *Guzmán de Alfarache* trajo consigo la mirada de múltiples autores y lectores expectantes de una segunda parte, según Sevilla (2001, XXIV). Mateo Luján de Sayavedra decidirá continuar la obra de Mateo Alemán sin su permiso, cosa que le costó su vida ficticia en la segunda parte del escritor original. No obstante, si en algo destaca esta segunda parte apócrifa es en identificar rápidamente las características clave que debían ser recreadas para escribir una novela picaresca, lo que nos permite observar la evolución natural de estas características en un breve lapso de tiempo y cómo la figura del pícaro empieza a verse relacionada con una gran variedad de profesiones o episodios narrativos. La acción de copiar una primera parte para llevar a cabo una segunda apócrifa implica recoger las particularidades que Sayavedra consideraba importantes para una novela picaresca. Todo gracias a la detallada caracterización de los pícaros que lleva a cabo el propio Mateo Alemán en su famosa novela. Así, esta *Segunda parte de la vida del pícaro Guzmán de Alfarache* fue publicada en 1602 firmada por un tal Juan Martí, cuya verdadera identidad ya conocemos. La cantidad de coincidencias de esta segunda parte respecto a la primera parte original es bastante amplia. Como señala Sevilla (2001, XXV), existen paralelismos entre diversos sucesos como los episodios en los que actúa como un mendigo, la vida estudiantil o la “burla erótica” del carnero.

Como cabría esperar de una imitación de la obra original, esta segunda parte continúa la autodiégesis del protagonista pícaro. De hecho, la obra comienza enlazando directamente con el final de la primera parte de forma natural: “Cansado me tenían en Roma mis malos sucesos, y no me satisfacía la visa en casa del embajador de Francia [...]” (Sayavedra 2001, 143). Sin embargo, la compleja dependencia entre la autodiégesis y la justificación del estado del pícaro no es llevada a cabo con la misma profundidad que en la obra original; algo semejante a lo que ocurrirá en las novelas posteriores al *Guzmán* que traten de seguir el modelo. En este caso, este proceso autobiográfico del pícaro se ve afectado por las numerosas digresiones incluidas abruptamente en el texto que rompen el ritmo de la narración (Sayavedra, 2001, 178). Esto afecta a la calidad de la autodiégesis, que abandona una verdadera preocupación por el cambio a mejor en el pícaro que Mateo Alemán trató de llevar a cabo en la segunda parte de su novela. Este cambio respecto a la obra original puede observarse en los últimos párrafos de la novela, donde la preocupación por insertar digresiones moralistas se opone a la narración del cambio de personalidad del pícaro protagonista que se esperaba. No se menciona una posible

conversión del pícaro hasta el final del texto para mencionar una posible tercera parte, siguiendo los modelos de la época (Sayavedra 2001, 217-218).

En cuanto a la figura del amo, frente a lo que ocurría en la segunda parte del *Guzmán* original, donde los amos pierden importancia, en la parte apócrifa siguen teniendo protagonismo y sirviendo como nexo introductor de episodios y aventuras para el pícaro, así como introductores de críticas a ciertos estamentos de la sociedad. Esto tiene sentido, pues la novedad introducida por Mateo Alemán en la segunda parte de su novela es posterior a la escritura de esta versión apócrifa que en todo momento quiere imitar el modelo introducido en la primera parte, que presenta esta figura con más frecuencia. De hecho, la obra de Sayavedra puebla cada una de las aventuras de Guzmán con este tipo de relaciones serviles y rara vez el pícaro se encuentra desvinculado a alguien al que servir. Los amos que podemos encontrar en este texto son los siguientes: el embajador de Francia, el clérigo que se dirige a Nápoles, el cocinero del conde de Miranda, los tres estudiantes (el estudiante galán de monjas y los dos músicos) y los dos caballeros italianos (Carlos Carli y Fernando Espínola). Por otro lado, si tenemos en cuenta a las figuras parentales, se puede observar que estas no aparecen en esta novela al tratarse de un texto que desarrolla a un Guzmán relativamente maduro.

El primero de los amos, el embajador de Francia, es abandonado al comienzo del texto debido a la incomodidad del pícaro por el trato negativo de este personaje y sus lacayos. Esta imagen del embajador por parte de Guzmán contrasta significativamente con la que se puede encontrar en la obra original y demuestra la visión distinta que Sayavedra posee de este personaje, que se acerca más a lo honorable que a lo degradante. Una vez abandona a este amo, rápidamente entrará al servicio de un clérigo al que servirá como mayordomo (Sayavedra 2001, 149-153). Este amo, caracterizado por su desconfianza, es utilizado para introducir los episodios de la seducción y estafa de Livia contra Guzmán, así como su ingreso en prisión (Sayavedra 2001, 154-159). Si bien este amo no ejerce en ningún momento una influencia negativa sobre el pícaro, es él quien introduce a los agentes de la caída en desgracia del pícaro que ocurrirá en la cárcel y quien causa el ingreso de Guzmán en prisión por un malentendido derivado de su desconfianza. Esto contrasta con su comportamiento previo, pues el clérigo consiente el continuo desperdicio de dinero por parte de su nuevo mayordomo. La estancia de Guzmán con este personaje es utilizada, por tanto, para introducir la caída del pícaro y de paso criticar la figura de la pícaro seductora y la de los mayordomos a través de la labor de Guzmán y la

del mayordomo anterior del clérigo, que actúa inmoralmente en sus apariciones (Sayavedra 2001, 151). Los amos y crítica social vuelven a ir de la mano en esta novela.

Por otro lado, al salir de la cárcel, Guzmán entra al servicio del cocinero del conde de Miranda, con el que llega a tener doble amo: el cocinero y su esposa. Estos personajes son alcohólicos, por lo que el autor de esta novela los utiliza para introducir digresiones donde se critica el amor por el alcohol de algunos sectores de la sociedad (Sayavedra 2001, 164), a la vez que critica los trabajos de cocinero y pinche por su tendencia al robo de las comidas (Sayavedra 2001, 165). Por otro lado, también se ofrece una imagen de la mujer alcohólica, pues la ama de Guzmán es caracterizada como una maltratadora debido a los efectos del alcohol. Junto a esto, el cocinero alcohólico aparece como un adúltero (Sayavedra 2001, 166). Durante la estancia con estos amos, Guzmán sufre los maltratos de su ama alcohólica, roba frecuentemente la comida que cocina y trabaja como alcahuete de su amo con otras mujeres. Por todo lo anterior abandonará por su propia voluntad a estos personajes (Sayavedra 2001, 167).

Como pasó anteriormente, no tardará en ingresar al servicio de otros amos. En este caso comienza a servir a tres estudiantes pícaros de la Universidad de Alcalá, recreando el periodo como estudiante del Guzmán original (Sayavedra 2001, 173). Con estos amos, Guzmán volverá a sus crímenes como pícaro a la vez que apoyará a los estudiantes en los suyos. Se introduce la crítica a los estudiantes seductores de mujeres, en este caso, a los galanes de monjas, figura muy importante para entender pícaros posteriores como en *El Buscón* de Quevedo (Sayavedra 2001, 173), así como una digresión a favor de la mujer casta. Los otros dos amos estudiantes representan a los pícaros músicos que poblarán numerosas obras de picaresca como *La Pícaro Justina* o el *Marcos de Obregón*. Estos músicos son utilizados para criticar a los seductores que utilizan la música para ello, molestando a los demás y provocando disturbios, mientras que no ejercen otro trabajo digno según el autor (Sayavedra 2001, 175). Es especialmente interesante ver cómo la figura del músico y el galán entran en estrecha relación con la picaresca dentro del mito hasta formar un combo prácticamente indisoluble en obras posteriores.

Los dos amos finales, los caballeros italianos, no representan en sí mismos ningún colectivo contra el que el autor decida realizar ninguna invectiva, sino que arroja una mirada positiva sobre los caballeros de esta nacionalidad. No obstante, el primero de ellos, Carlos Carli introduce a un lacayo vizcaíno que sirve para introducir una de las mayores digresiones de la novela en el que se intenta justificar la estirpe norteña de los caballeros

españoles. Este fragmento roza la parodia al incluir un texto casi académico en boca de un lacayo (Sayavedra 2001, 179-187). Por otro lado, Espínola es utilizado para introducir una invectiva contra los libros de poesía amorosa y romance, hasta el punto de pedir su censura y, siguiendo a Platón, pedir la expulsión de los poetas en un alegato en el que la voz del autor parece filtrarse completamente (Sayavedra 2001, 203-204). Esta última crítica podría explicar la dura respuesta que toma Mateo Alemán contra Sayavedra en la segunda parte original, pues el autor apócrifo parece referirse a él cuando dice “alegan que tales libros tienen sentencias muy provechosas, y dichos agudamente compuestos, con que se despierta el ingenio de los lectores” (Sayavedra 2001, 203).

Como se puede observar, los amos son empleados de la misma forma que en la obra original, pero con una menor maestría pues las invectivas y digresiones son más explícitas y abruptas respecto a la obra anterior. Sin embargo, se aleja de la obra original en otro sentido porque ningún amo o figura parental introduce un proceso de aprendizaje ni este se puede detectar tras su estancia con estos, respondiendo al Guzmán maduro, ya experto, que trata de desarrollar Sayavedra en este texto.

Cabe señalar que la crítica social no se limita a los amos, hay otros personajes fuera de estos episodios serviles que son utilizados para dirigir algún tipo de censura contra las costumbres de ciertos estamentos de la sociedad. Como ya se ha mencionado, el alcoholismo es especialmente criticado con el cocinero, pero también es utilizado para una invectiva xenófoba contra los neerlandeses, que el autor considera alcohólicos (Sayavedra 2001, 144). Otra nacionalidad que es criticada en varias ocasiones es la española, a la que se le achaca soberbia y orgullo siguiendo las ideas de la época (Sayavedra 2001, 149; Sayavedra 2001, 160). No obstante, el estamento que protagoniza un mayor número de fragmentos en los que se le critica es el colectivo de los estudiantes universitarios. En varias ocasiones, los estudiantes de Alcalá, más allá de los amos de Guzmán, son reflejados como pícaros holgazanes y problemáticos (Sayavedra 2001, 171-173). Cuando la crítica no es de este tipo, la invectiva se dirige al clasismo de los estudiantes de clases sociales nobles o con afluencia de dinero. Otras ocupaciones duramente criticadas son la de los escribanos y los jueces, que en las dos estancias de Guzmán en la cárcel son reflejados como oficios donde la corrupción abunda, siendo los causantes de buena parte de las desgracias del pícaro cuando se topa con ellos (Sayavedra 2001, 162; Sayavedra 2001, 207; Sayavedra 2001, 216). También reciben especial atención durante el episodio de las bodas del rey en Valencia los galanes y las mujeres casadas, que protagonizan una digresión misógine relativamente extensa dentro de la

novela (Sayavedra 2001, 207-208). Durante la estancia en Valencia de Guzmán se lleva a cabo otra crítica, esta vez dirigida a los poetas poco talentosos, una invectiva que volverá a ser desarrollado en otras obras de picaresca con fuerte corte crítico como *El Buscón* (Sayavedra 2001, 208). No obstante, es interesante que, en una obra tan crítica como esta, en la que se incluye una dura diatriba contra los poetas, se incluya una digresión en apoyo a las farsas y las comedias, a las que el autor sitúa al mismo nivel que las tragedias (Sayavedra 2001, 205).

Destacan entre todas estas críticas las dedicadas a los astrólogos (Sayavedra 2001, 159) y, especialmente, la dirigida contra los adivinos (Sayavedra 2001, 193) a los define como estafadores, aunque no se niega una posible utilidad de estas profesiones. El interés reside en que se relaciona a los pícaros con estos oficios y otras variantes como la piromancia, la hidromancia, la geomancia, etc. Estas suertes de magias y artes esotéricas relacionadas con la picaresca son especialmente valiosas si observamos las formas actuales de los pícaros en videojuegos y literatura, junto a otros medios artísticos, donde se les suele dotar, en su variante fantástica, con habilidades mágicas de manipulación de la naturaleza. Esta podría ser una muestra de que, culturalmente, la figura del pícaro estaba siendo situada alrededor de estas artes esotéricas, aunque sea como estafadores, allanando el terreno a través del uso del mito para pícaros futuros con esta clase de poderes. Esto se verá especialmente en las novelas de fantasía con pícaros del siglo XX seleccionadas y en la picaresca videolúdica.

Si el autor repite la utilización de varias de las características de la obra original, no podía faltar la utilización de episodios de delincuencia y diversas estafas que, con el *Guzmán*, se convirtieron en propias de los textos picarescos. De hecho, la novela comienza con la rápida introducción de los dos pícaros españoles que iban en dirección a Nápoles, los mismos que le robarán todas sus pertenencias al abandonar al embajador de Francia. Estos pícaros protagonizan un episodio de engaño en el que consiguen que Guzmán confíe en ellos, para llevar a cabo un robo nocturno con sigilo mientras la víctima dormía (Sayavedra 2001, 143-144). Uno de estos pícaros, Francisco de León, realiza su propia autobiografía al presentarse ante Guzmán siguiendo el esquema de la novela picaresca donde expone toda una serie de hurtos y estancias en la cárcel (Sayavedra 2001, 144). Resulta especialmente interesante este episodio picaresco puesto que el engaño contra Guzmán es posible gracias a la creación de falsas identidades, es decir, al disfraz de esos pícaros, incluida parte de la identidad de Francisco de León. Pero no será hasta su estancia en Nápoles donde encontraremos otro episodio delictivo de interés que, de

nuevo, no está protagonizado por Guzmán sino por la aparentemente inocente Livia. Este personaje femenino, interés amoroso de Guzmán en esta ciudad italiana, se desvelará como una pícaro cuyo objetivo es seducir, estafar y robarle tantos bienes como sea posible (Sayavedra 2001, 158). Esto lo consigue aprovechando la caída en la depravación de Guzmán a raíz del sueldo obtenido como mayordomo y su lujuria hacia Livia (Sayavedra 2001, 153-154). El proceso que sigue la pícaro consiste en invitarlo a pasar la noche con ella tras recibir algún presente de Guzmán, aunque luego no aparecía en la cita, drenando poco a poco los bienes del pícaro. Finalmente, con el último engaño tras cerciorarse de que al protagonista ya no le queda nada, causará indirectamente el ingreso en prisión de Guzmán al hacerlo salir un día en el que su amo estaba buscando a un ladrón, que asume que es su mayordomo. Ya en la cárcel, Guzmán conocerá a dos nuevos pícaros que responden al perfil de salteadores de caminos, un tipo de personaje que se comenzará a ver frecuentemente en novelas posteriores (Sayavedra 2001, 159).

Como cabría esperar, los episodios criminales no son únicos de personajes secundarios, sino que el propio Guzmán los lleva a cabo. Esto ocurre, por ejemplo, al comienzo de la novela, cuando Guzmán, antes de ser robado, roba él mismo al embajador de Francia (Sayavedra 2001, 143). Uno de los más destacables es el del robo del vino dentro de la propia cárcel, que lleva a cabo aguándolo y manipulando las cantidades una vez ha tejido una red de contactos y confianza entre los presos y carceleros de la prisión (Sayavedra 2001, 161). Un episodio de robo de alimentos también sucede durante su trabajo como cocinero, en el que comienza a desvalijar toda la comida posible aprovechando que está a cargo de la cocina (Sayavedra 2001, 166). No obstante, el episodio más destacado de delincuencia por parte de Guzmán en esta primera etapa de la novela funciona como una repetición de algo que ya había sucedido en la primera parte original: los episodios como parte del gremio de mendigos (Sayavedra 2001, 167). El pícaro se reencontrará con micer Morcón en su vuelta a España y, junto a él y sus pícaros, volverá a llevar a cabo estafas como mendigo; con el añadido de que ahora no hay únicamente mendigos masculinos, sino también mendigas pícaras. Destacan especialmente los procesos de creación de falsas identidades por parte de Guzmán y los miembros del gremio donde se llegan a fingir enfermedades terminales (Sayavedra 2001, 168) o ceguera y mudez, siendo estas últimas utilizadas con frecuencia en los episodios con falsos mendigos que conforman algunas obras picarescas (Sayavedra 2001, 169). Las pícaras, como ya viene ocurriendo en esta novela, son tratadas con especial originalidad. Podemos encontrar una pícaro que posee dos hogares, uno destartalado que utiliza para

fingir ser una pobre mendiga y otro en un lugar frecuentado por las clases dirigentes, donde finge ser una dama noble soltera. En los dos casos, la pícara actúa con la intención de estafar y robar el dinero de sus objetivos (Sayavedra 2001, 169).

Guzmán también construirá una identidad falsa como estudiante durante su estancia en Alcalá para asegurarse entrar a servir a alguno de sus “compañeros” privilegiados, como sucede con los tres estudiantes. Para la creación de su identidad como “estudiante capigorrón” (Sayavedra 2001, 171), Guzmán recurrirá a los conocimientos adquiridos durante la primera parte original de Mateo Alemán, tal y como hace en el caso de su amo clérigo (Sayavedra 2001, 145). Aprovechando esta recién adquirida residencia, el pícaro pasará a robar y realizar otras acciones picarescas junto a sus amos (Sayavedra 2001, 172-173). La escalada delictiva del pícaro irá en aumento hasta que comienza a actuar como un pícaro valentón dedicado a intentar matar a enemistades y competidores amorosos tras los episodios en el Prado (Sayavedra 2001, 199-200) y contra los pretendientes de Isabela, su interés amoroso principal (Sayavedra 2001, 209; Sayavedra 2001, 216). Para llevar a cabo estos ataques, que acaban causando heridas en los objetivos, el pícaro actúa en calles estrechas o camuflándose para emboscarles por sorpresa. El caso más extremo lo vemos en manos de otro pícaro al final de la obra, una vez en galeras, cuando mata a puñaladas con una daga al capitán del barco (Sayavedra 2001, 217). Durante el último lance es atrapado por la Justicia y llevado a la cárcel, donde se alía con otros personajes hasta formar una suerte de banda dentro de prisión:

Como ya era maestro de buscalla, a dos días topé cómo arrimarme a unos galanes que gastaban largo, eran boquirrubios, hijos de vecino, que les parecía que todo su Dios era echallo a diez; gastaban con ánimo, que, por no saber cómo se fanan se suelen a veces los dineros despenderse con más largueza de la que sería razón. Híceme medio truhán, lisonjeábalos a escala vista, y ellos gustaban tanto de que les llamasen francos, dadivosos y liberales, que me regalaban y ponían a cabo de mesa; allí se les llegaban los bravos de la vida airada, que comían a discreción a costa destos bobillos, peleándolos y chupándolos hasta no dejar hueso por roer. (Sayavedra 2001, 217)

Esta extraña relación con los galanes producto de las lisonjas y adulaciones de Guzmán puede llevarnos a pensar en una suerte de relación homosexual entre estos personajes, reforzando el valor de la picaresca con relación a la definición moderna de *queer*. El adjetivo “boquirrubios”, en el sentido de “presumidos y afeminados” y la conversión a “truhan”, es decir, a una suerte de bufón engañoso, en la cárcel de Guzmán

podrían reforzar esta consideración. No obstante, no hay más información que apoye esta idea, por lo que debe quedar como una teoría posible. Sin embargo, lo que sí responde a esa concepción moderna de sexualidad referida a pícaros sin ataduras morales, son las relaciones extramatrimoniales del cocinero alcohólico (Sayavedra 2001, 144), las seducciones utilitarias de Livia o la lujuria de Guzmán (Sayavedra 2001, 144; Sayavedra 2001, 153-156).

Los crímenes llevados a cabo por Guzmán se encuentran estrechamente relacionados con sus circunstancias sociales definidas por sus condiciones hereditarias y las influencias que ha recibido desde su más temprana edad. Este Guzmán apócrifo expresa estas circunstancias con tristeza cuando comienza a trabajar como mayordomo, afirmando que tendría tendencias positivas y honorables si no fuera por el contexto sociocultural en el que creció: “El nuevo oficio me tenía en cuidado, y bien se llamó cargo lo que trae carga. Empecé a ejercitalle, y no me apañaba mal, porque del saber obedecer sabía mandar, y mi natural era de complacer; y harto era yo de ánimo nobilísimo si no me hubiera criado entre malas compañías” (Sayavedra 2001, 152).

Esto entra en relación con el pícaro honorable, pues este Guzmán trata en varias ocasiones seguir una línea de acción positiva. Por ejemplo, cuando comienza a trabajar como actor, aunque acaba recayendo debido a las razones expuestas anteriormente. También trata de dar lecciones morales durante la obra, aunque él mismo reconoce ser un hipócrita con pesar (Sayavedra 2012, 154). Por ello la concepción de honorabilidad de este Guzmán se contrapone a sus acciones, que lleva a cabo por necesidad o por malas influencias.

Volviendo a las condiciones heredadas de los pícaros que se desarrollan en esta novela, es posible observar en la autobiografía de Francisco de León que este especifica que el hecho de ser hijo de un médico (profesión de corte picaresca en la época) y amigo de gente de clases sociales bajas causaron que recalará en la cárcel tres veces tras ser acusado sin pruebas de varios crímenes (Sayavedra 2001, 144). Esta idea de las malas influencias como causantes de parte de la caída del joven pícaro en la delincuencia ha sido reiterada a través del pícaro protagonista en otros puntos de la novela.

En el primer robo de Guzmán en la novela al embajador de Francia, el propio pícaro, junto a los dos pícaros que le robarán, especifican que no puede considerarse un hurto si ha estado siendo maltratado o mal pagado con anterioridad, siendo el crimen un resultado lógico de necesidad (Sayavedra 2001, 143). Esta necesidad irá en aumento hasta llevarlo a un estado de cierta desesperación cuando es robado por los dos pícaros que en

teoría estaban de su parte: “Todos estos pensamientos me acarrea mi melancolía, y eran aldabas de la mano de Dios para que volviese en mi acuerdo. Mas yo estaba tan lejos de la razón y cerca de la inclinación natural, a la cual seguía como norte de mi navegación, que me cerraba a tan buenas inspiraciones. Estaba casi desesperado” (Sayavedra 2001, 145).

De la misma forma, justificará ante el clérigo los crímenes que realizó en el libro original anterior por culpa de las circunstancias de extrema necesidad: “Pero procuré de entablar razones que me sirviesen de descargo, dando culpa a mi adversa fortuna, que me había traído a tiempos que hube de buscar mi vida por las puertas” (Sayavedra 2001, 148). Esa mala fortuna de la que habla Guzmán parece haber sido heredada no solo por las circunstancias de su nacimiento, sino por una especie de profecía llevada a cabo por un astrólogo en la que auguraba una vida de penurias para el protagonista (Sayavedra 2001, 159).

Derivado de su contexto sociocultural, Guzmán recaerá en la ludopatía y en el malgasto de dinero durante varias ocasiones (Sayavedra 2001, 157; Sayavedra 2001, 163). Una vez Guzmán pierde sus bienes y acaba en la cárcel, decide no abandonarla pronto con tal de poder conseguir comida a cambio de escribir cartas para los presos, pues no es capaz de sustentarse fuera de prisión (Sayavedra 2001, 161). Esta circunstancia es una muestra más de la razón que lleva al pícaro a delinquir. Lo mismo ocurre con los personajes picarescos a su alrededor, que no están en condiciones mucho mejores cargando con diversos males tradicionalmente vinculados con las clases sociales bajas como el alcoholismo (Sayavedra 2001, 163) o problemas derivados de él como la violencia de género, que es mostrada como una consecuencia del alcohol (Sayavedra 2001, 164).

A lo largo del texto, debido a esta insistencia en las condiciones socioculturales de sus personajes, existe una clara diferenciación entre clases sociales. Durante su estancia en Alcalá es posible observar cómo Guzmán reivindica su conocimiento adquirido previamente independientemente del estado de su ropa o de su aspecto físico frente a los estudiantes clasistas, articulando esa lucha de clases que ya se ha visto en la obra anterior (Sayavedra 2001, 171). Asimismo, los personajes reiteran continuamente que sus acciones son una consecuencia de las necesidades que padecen por razones que se escapan de sus manos.

Una de las consecuencias de sus circunstancias de escasez es la necesidad de viajar, como se ha visto anteriormente. El viaje es utilizado desde el punto de vista

estructural para introducir una gran cantidad de digresiones por parte del autor, explorando otro tipo de textos como las cartas en el episodio del duelista (Sayavedra 2001, 145-147) o el sermón del ermitaño (Sayavedra 2001, 170). Esta característica también ayuda a introducir episodios que sirven como descanso entre los ocurridos en distintas ciudades a la vez que introducen personajes importantes para los siguientes, normalmente los futuros amos de Guzmán, como es el caso del clérigo (Sayavedra 2001, 147-149) o los caballeros italianos, y personajes importantes como micer Morcón en el viaje a Montserrat (Sayavedra 2001, 167) o la compañía teatral (Sayavedra 2001, 204). En relación con la historia, el viaje está asentado en el modo de vivir de Guzmán y aparece como un método utilizado por el pícaro para buscar nuevas oportunidades “laborales”, cosa que también ocurre en buena parte de las obras de picaresca. No obstante, contrastando con la obra original, el viaje no aparece como algo negativo para el pícaro, sino como parte inherente a su forma de actuar, llegando a viajar el pícaro por una gran cantidad de lugares de Italia y España. La idea del viaje vinculado a la libertad del pícaro también aparece recogida cuando Guzmán decide unirse a la compañía teatral: “Parecíame bien la vida libertada y vagabunda desta manera de gente, que hoy están en la Corte, mañana en Sevilla y esotro en Toledo” (Sayavedra 2001, 204).

Por otro lado, las habilidades físicas y mentales que observamos en los pícaros de estas obra continúan las vistas en la visión original de Mateo Alemán. Se ha observado el uso de la espada por parte de Guzmán para llevar a cabo alguna de sus acciones picarescas (Sayavedra 2001, 193-199), la utilización de la daga empleada por el pícaro asesino del capitán (Sayavedra 2001, 217) o el empleo del estoque usado por un capeador (Sayavedra 2001, 210). Durante el combate, Guzmán también utiliza su capa, siguiendo las técnicas comunes en los duelos del momento y que se asentarán, como veremos, en el mito del pícaro como parte de su indumentaria y estilo de batalla¹⁰. Del mismo modo, se observa en varias ocasiones a Guzmán escalando muros o ventanas a gran velocidad (Sayavedra 2001, 156; Sayavedra 2001, 158), que es otra habilidad de vital importancia para el pícaro de las novelas de fantasía del siglo XX junto a la agilidad que demuestra al huir de varios lances (Sayavedra 2001, 193). Otra habilidad que aparece relacionada con los pícaros que es de gran importancia para su caracterización es la del uso de ganzúas para abrir diversas

¹⁰ Nos referimos a la “Verdadera destreza”, el estilo de esgrima español ampliamente difundido a través de numerosos libros como las *Grandezas de la Espada* (1600) de Luis Pacheco de Narváez. Este texto y estilo de esgrima, como señala Manuel Olmedo Gobante (2020), dio lugar a un movimiento internacional en esgrima real y en textos ficcionales.

puertas o cofres (Sayavedra 2001, 144). Este uso de las ganzúas es mencionado por los pícaros que robarán a Guzmán al comienzo de la novela, quejándose de la ausencia de cerrojos adecuados para ellos en Flandes. Estos mismos personajes robarán sigilosamente durante la noche las posesiones de Guzmán, otra habilidad muy frecuente en los pícaros actuales en videojuegos y otras producciones culturales (Sayavedra 2001, 144). Las sombras de los edificios y el sigilo también son utilizadas durante los lances de Guzmán contra los galanes de Isabela (Sayavedra 2001, 209-210).

En cuanto a las habilidades mentales de estos personajes en la novela, es posible observar el carisma y labia de Guzmán en varias ocasiones, consiguiendo lisonjear a sus amos con frases espontáneas e ingeniosas (Sayavedra 2001, 148) o a los maleantes que pueblan la cárcel (Sayavedra 2001, 217). También engaña a varios personajes con sus falsas identidades o planes originales, como, por ejemplo, el caso del engaño al mayordomo del embajador de Francia (Sayavedra 2001, 143; Sayavedra 2001, 145). Esta labia es especialmente desarrollada en las estafas que lleva a cabo como mendigo (Sayavedra 2001, 168). Su carisma también se puede observar en los intentos de seducción a Isabela, aunque no consigue finalmente su objetivo (Sayavedra 2001, 208). Otros pícaros también son capaces de trazar planes ingeniosos a modo de burla o venganza, como es el caso del primer mayordomo del clérigo al realizar una broma pesada a Guzmán utilizando fuego (Sayavedra 2001, 151).

Junto a esto, el talento para la creación literaria que se ha visto en Guzmán también se hace patente durante su trabajo como escritor de cartas en su primera estancia en la cárcel (Sayavedra 2001, 161). Esta habilidad se puede vincular con otros pícaros como el pícaro poeta que se puede observar durante la estancia en Alcalá de Guzmán (Sayavedra 2001, 173). La conexión entre poesía, música, teatro y picaresca que se lleva a cabo en esta obra es de especial importancia para el futuro de la picaresca, pues no será algo limitado a esta obra o a la primera parte de Mateo Alemán, sino que se convertirá en una relación estable a lo largo de los siglos a través del mito del pícaro. En esta investigación podrán observarse muchas obras donde esta relación se lleva a cabo como *La Pícaro Justina*, *La hija de Celestina* u otras tan lejanas en el tiempo como *Huckleberry Finn*. La música aparece vinculada a los pícaros y pícaras del gremio de mendigos o a los pícaros estudiantes (Sayavedra 2001, 169; Sayavedra 2001, 175). Asimismo, durante el periodo de Guzmán en la compañía de teatro de Heredia, la capacidad para la actuación aparece como el talento más pronunciado de Guzmán junto a la creación literaria

(Sayavedra 2001, 203-206). Por ello, la idea del pícaro con tendencias artísticas se ve reforzada en esta novela.

Para concluir, se ha podido observar cómo esta versión apócrifa de una segunda parte del *Guzmán* sigue los esquemas planteados por la obra original y trata de aportar sus propias variaciones. Características como la autodiégesis son reducidas a lo mínimo, mientras que otras como los amos son llevadas al extremo al concentrar varios en poco espacio. De la misma forma, tiene especial valor la vinculación del pícaro con las artes escénicas, musicales e incluso las esotéricas en esos fragmentos dedicados a la astrología o la piromancia. No obstante, la obra se ve afectada por el exceso de digresiones abruptas que, aunque amplían el aspecto de crítica social de la obra, deja patente en demasiadas ocasiones que la voz que está llevándolas a cabo es la de Sayavedra y no la de un ficticio pícaro que está tratando de justificar su conversión durante su tiempo sirviendo en las galeras; conversión a la que no se la demasiada importancia.

4.2.2. De 1604 a 1619

4.2.2.1. *El Guitón Onofre*

Esta obra, escrita por Gregorio González y publicada, aparentemente, en 1604, (González 1988, 16) fue la primera obra de la fase posterior al establecimiento de la novela picaresca española como género. Durante el texto se reconocen en varias ocasiones referencias y guiños directos al *Lazarillo* y al *Guzmán* (González 1988, 78), del que solo pudo acceder a la primera parte y la segunda apócrifa si tenemos en cuenta las fechas. Del mismo modo, siguiendo a Cabo Aseguinolaza, parece ser que esta obra sirvió como inspiración para obras posteriores (González 1988, 11). En esta obra podemos encontrar las características típicas de la picaresca de nuevo, aunque ya presentan una serie de variaciones fuera del modelo previsible que podría esperarse en la novela picaresca española. Esto lleva este teórico a afirmar que “la construcción de la picaresca es, sin duda, algo más complejo, menos unívoco, de lo que a veces se ha supuesto” (González 1988, 11), confirmando el carácter dúctil de la picaresca, como se lleva defendiendo hasta el momento.

El Guitón Onofre es una novela que presenta nuevamente el uso de la autodiégesis, algo esperable si tenemos en cuenta la cercanía temporal con el modelo principal de la novela picaresca española. No obstante, la razón detrás de su uso en la novela se debe, como se especifica al comienzo de esta, a la necesidad de recrear el modelo utilizado hasta el momento (González 1988, 75). Dentro de la diégesis, personaje pícaro, por otro

lado, explica que quiere contar su historia para que el “vulgo” lo juzgue, es decir, que sus aventuras y lances sirvan para provocar reflexión y entretenimiento en otros: “Pondré mi diligencia por ser de fruto, mas, como no somos más los buenos de lo que quieren los malos, no sé si me servirá de algo” (González 1988, 75). No obstante, frente a las autodiégesis anteriores, la conexión entre autodiégesis y el presente del pícaro no es tan sólida como se podría esperar y responde a una obligación estructural de las primeras formas de la novela picaresca española. Precisamente, gracias a esa perceptible obligación de González de utilizar la autodiégesis, se puede entender la rápida deformación de esta hacia una primera persona más simple o el abandono temporal de esta característica. La autodiégesis funciona casi como una atadura para el autor más que como una herramienta narrativa que puede o no elegirse en la construcción del contexto, que sería lo que cabría esperar. Durante el texto también será visible el juego con la ruptura sutil de la cuarta pared por parte de González para volver a señalar la necesidad de parecerse a sus dos predecesores principales, a los que llama “primero y segundo pícaro” (González 1988, 170; González 1988, 198; González 1988, 221).

La autodiégesis del *Guitón* no busca justificar el estado actual del pícaro. No se desarrolla una narrativa que pone en el centro de la acción la evolución psicológica del pícaro, acompañada de un el proceso de decadencia que lo lleva a unas circunstancias desafortunadas. Onofre no trata de justificar cómo ha llegado a su situación actual desde el presente en el que escribe. Lo que sí hace es explicar la motivación detrás de cada crimen y burla para que el lector intradiegetico entienda sus motivaciones y no lo juzgue duramente. Al final de la obra, de la misma forma, reconoce no haber cambiado nada, eliminando la posibilidad de una conversión del pícaro como fue el caso de Guzmán (González 1988, 206-207).

Por lo tanto, en esta obra ya es posible detectar la deriva de la autodiégesis y el abandono de la justificación de las circunstancias finales del pícaro mediante un relato de su desafortunada vida como el centro del texto picaresco. Así se da paso a una clase de relato más centrado en la acción del pícaro dentro de unos entornos determinados. Onofre responde en todo momento a la intención de entretener de González, formando parte de un texto donde sus aventuras se suceden una tras otra. Sin embargo, el pícaro sigue viviendo toda una serie de circunstancias de exclusión social que justifican sus crímenes y burlas. La diferencia se encuentra en que estas circunstancias de determinismo social son tratadas con cierta superficialidad atendiendo al carácter lúdico del texto por encima del reflexivo.

Si bien la autodiégesis se presenta con ciertos cambios respecto a los modelos anteriores, esto no ocurre con la figura del amo, que vuelve a recuperar el protagonismo de la juventud del pícaro tal y como ocurría en las obras seminales. Los amos que encontramos en esta novela motivan buena parte de las acciones del pícaro, ya sea sometiéndolo a circunstancias de necesidad o provocando indirectamente estas circunstancias. En cuanto a las figuras parentales, estas se combinan con el papel de los distintos amos, por lo que no existen como tal en este texto.

El primero de esos amos es Rodrigo Serbán, su tutor tras la muerte de sus padres siendo un niño. Junto a él se encuentra una anciana llamada Inés que será la tutora de Onofre y el hijo de su amo. Inés servirá también como ama en varias ocasiones durante su estancia con Serbán. De esta tutora recibe en varias ocasiones maltrato físico y psicológico (González 1988, 94) como consecuencia de un golpe contra el hijo del amo en los primeros días de la estancia, llegando a afirmar contra el niño pícaro: “Plegue a Dios que no llegues a mis años” (González 1988, 84). Por lo tanto, en ambas figuras tenemos de nuevo al primer amo cruel que lanza al niño a la vida picaresca a través de su maltrato. El agravio acrecienta su gravedad a medida que el joven Onofre trata de vengarse de ambos mediante insultos a modo de protesta y la burla del robo de comida de la olla de la anciana (González 1988, 88). Tras esta burla, será Serbán el que golpee al joven pícaro con mayor dureza que la anciana: “Si mala me la dio la vieja, peor me la dio Serbán” (González 1988, 97). El peso de estos amos en la proyección picaresca de Onofre en su vida es clave, pues no solo influyen ampliamente en su vida, hasta el punto de llamar madre a la anciana (González 1988, 104), sino que lo obligan a agudizar su ingenio para realizar las burlas vengativas que lleva a cabo contra ellos. En general, estos primeros amos son una mala influencia para el pícaro, pues, aunque no lo introducen directamente en una carrera delictiva, sí que motivan en él una visión cruel y vengativa del mundo.

El segundo amo en la vida de Onofre es el sacristán de Sigüenza, que, como hasta ahora ha ocurrido con los amos relacionados con la religión, representa la avaricia y, también, la lujuria. Es quien nombra a Onofre como guitón (término equivalente a pícaro) y le enseña a aprovecharse de su ingenio para conseguir lo que quiere. En los primeros momentos de su estancia en Sigüenza, Onofre es estafado por una frutera (González 1988, 106-107). Ante esto, el sacristán aconsejará al guitón que debe ser desconfiado y aprovecharse de su ingenio y talentos para la picaresca (González 1988, 108), lo que será el desencadenante de la carrera como pícaro del guitón. La avaricia de este sacristán se ve reflejada en el modo de vida que adopta tras la marcha de tres pícaros que traían la

comida a su casa. Para sorpresa de Onofre, el sacristán desatiende la alimentación de su tutelado a tal punto que le ofrece un pan cada cuatro días bajo la falsa libertad de poder hacer otro tipo de comidas en cualquier momento, a pesar de no haber otros alimentos en casa (González 1988, 135). Su amo no gasta dinero en comida, sino que trata de aprovecharse de la de otros amigos. Esta forma de actuar puede conllevar que se considere al sacristán como un pícaro en sí mismo, pues es tal y como cabría esperar de uno: “—De mí, Onofre, no hay que tener pena —me respondió—, que yo soy perrillo de muchas bodas. Hácese hombre rezonglón hoy con un amigo, mañana con otro. Aquél me convida, con éste me hago el convidado.” (González 1988, 136).

Ese proceso de ser invitado por otros para suplir el hambre se podía observar en el escudero al que sirve Lazarillo o en diversos personajes, como el español en la casa del embajador de Francia, del *Guzmán de Alfarache*. Este sacristán no es solo un mal ejemplo, sino que lleva a Onofre a un escenario de desnutrición extrema: “Perecía de hambre. La sustancia se me iba apurando como olla de enfermo, la salud aniquilando y la vida consumiendo” (González 1988, 150). En busca de venganza, Onofre descubre la tendencia lujuriosa de su sacristán que intenta seducir y mantener relaciones extramatrimoniales con una dama llamada Felipa. Al conocer la identidad del interés romántico y la naturaleza del sacristán, Onofre traza una burla con la que se asegura durante un tiempo comida y dinero diario, así como llevará a su amo a ser profundamente humillado (González 1988, 190). Es durante esta compleja burla a su amo cuando este bautizará a Onofre como guitón (irónico si pensamos la naturaleza picaresca del sacristán) al descubrirlo realizando una burla contra él al vender carne que le había cedido este personaje para otro propósito: “—Andad, bellaco, guitón, que yo os santiguaré” (González 1988, 169)”.

El tercer amo al que servirá Onofre es don Diego, que representa a aquellas personas que tratan demostrar su religiosidad exageradamente. Este es el único amo que trata de ayudar genuinamente al pícaro y trata de llevarlo por el buen camino. Don Diego lo hace arrepentirse de las burlas y estafas realizadas con anterioridad y cuestionarse la naturaleza de sus acciones. Sin embargo, el pícaro se defiende, pues es consciente de que hizo lo que debía para llevarse algo a la boca. Con este amo el pícaro encuentra un hogar con trabajo y comida estable, así como está rodeado de influencias positivas. No obstante, el excesivo celo religioso de don Diego saca de sus casillas al cínico Onofre, lo que lo llevará a ser expulsado de su servicio temporalmente. Tras dos etapas de servicios a don Diego, un Onofre ya adulto pasa a servir a los monjes teatinos a los que se une su anterior

amo. Durante esta estancia dará fin al periodo de amos del pícaro y su relación con ellos se limitará a los robos que el guitón planea contra ellos.

Hasta ese momento, los amos habían funcionado como canalizadores de la crítica social incluida en la obra, tal y como ocurría en las obras seminales de la novela picaresca. La anciana que acompaña a Serbán puede ser considerada como un personaje utilizado para criticar a aquellas educadoras que maltratan a los niños a su cargo (González 1988, 82). El sacristán lujurioso y avaricioso, como se ha visto en obras anteriores, forma parte de una corriente literaria de crítica social a ciertos miembros de la Iglesia católica de la época; algo semejante puede observarse en el grupo de monjes teatinos. Don Diego, por otro lado, es utilizado para criticar a las personas de fe y celo extremo (González 1988, 209). En varias ocasiones durante la obra, Onofre asume trabajos que son utilizados como crítica a sus equivalentes en la vida real. Así, en una etapa como astrólogo fraudulento su trabajo sirve para criticar este tipo de profesiones por ser considerada propia de estafadores (González 1988, 265). Del mismo modo, su trabajo como escriba falsificador de herencias y documentos oficiales tiene una función crítica semejante (González 1988, 286). Otras críticas sociales que encontramos en la obra son las referentes a vendedores de varios tipos de alimentos u objetos que tratan de aprovecharse del cliente (González 1988, 262; González 1988, 274) y la crítica a los estudiantes, que son definidos como pícaros durante su etapa con el sacristán, tal y como pasaba en el *Guzmán* (González 1988, 118-121).

Lo que queda claro tras revisar los distintos amos que conforman la vida del pícaro es que forman parte de un proceso de aprendizaje en el pícaro. Como sucedía con el *Lazarillo* y el *Guzmán*, en el *Guitón Onofre* se desarrolla la historia de un pícaro desde su infancia hasta su madurez, con el proceso de evolución en el joven que esto conlleva. Sus primeras experiencias de aprendizaje suceden durante la estancia con su primer amo. Las rutinas de maltrato calan en el pícaro hasta el punto de desarrollar una personalidad vengativa y desconfiada: “No se me fue con el truco del medio real, que bien me vengué de ella, pues desde entonces se me alteró la sangre y cuantas pesadumbres le podía dar, tantas ponían por obra” (González 1988, 84). El pícaro pasa de ser un niño inocente algo travieso a buscar la venganza y disfrutar con ello: “Que, aunque dicen que en muerte de otro es malo esperar salud, con el daño de ésta llegó la mía” (González 1988, 104).

No obstante, el momento de bautismo en la picaresca del joven Onofre (como ocurre en el *Lazarillo* y el *Guzmán*) no ocurrirá hasta el primer día de su estancia en Sigüenza. En el episodio de la estafa de la frutera, el pícaro comprenderá finalmente que

debe recurrir al robo y el engaño para poder sobrevivir en el mundo. Nos encontramos a un Onofre que acaba de dejar a su tutor legal para servir al sacristán y llega a la ciudad hambriento con apenas dinero. La frutera, al observar al niño en estas circunstancias decide aprovecharse de él para robarle el poco dinero que tiene. Esto llevará a Onofre a, como ya se ha mencionado, plantearle el suceso a su amo, el sacristán, quien le contesta lo siguiente:

Quiero darte una lección. [...] La primera es esta: avisión que asan carne. De los escarmentados salen los arteros. Si quisieres que no te engañen, no te fíes de ninguno.

—Onofre, traza y aspecto tienes de hombre ingenioso. Quiero que sepas vivir y, si tomas esta doctrina que te daré, será cosa infalible el saberlo. Aprovéchate de tu habilidad, que nadie en el mundo es más estimado de cuanto aquello en que la muestra. (González, 1988, 108)

Su primera enseñanza, y la que lo bautizará como pícaro, es que debe poner en práctica sus habilidades, todo lo aprendido de las burlas trazadas contra la anciana y así como desconfiar de todo el mundo. Con su habilidad se refiere a la destreza, ingenio e inteligencia con la que el pequeño Onofre se desenvuelve en sus burlas. Se suman, por lo tanto, el periodo de maltrato continuado con sus primeros amos, a la estafa sufrida y las enseñanzas picarescas del sacristán. Así se construye una primera fase del pícaro como un joven desconfiado, vengativo y con tendencia a usar la burla o la estafa para salirse con la suya.

El joven guitón volverá a salir escarmentado en su primera etapa como siervo del sacristán. Durante los primeros días con él, en su casa se hospedan tres estudiantes pícaros de los que Onofre trata de aprovecharse con la burla del duende (González 1988, 124-128). En ella, el pícaro protagonista finge ser un duende nocturno para exigir ofrendas de comida nocturnas. En este episodio el pícaro sufre un escarmiento al ser su comida sustituida por heces. El valor de esta respuesta a su burla en el proceso de aprendizaje de Onofre reside en el aumento de la desconfianza del pícaro hacia otras personas. Es la gota que colma el vaso y motiva una escalada en su labor criminal.

Durante su etapa como alcahuete entre el sacristán y doña Felipa, cuando Onofre está pasando mucha hambre (González 1988, 134), el joven pícaro refina sus habilidades con el engaño y las estafas. Esto lo consigue manteniendo un doble perfil: el de alcahuete leal hacia su amo y el de pícaro de puertas afuera vendiendo aquello que su amo le confía para entregárselo a su interés romántico. En ningún momento se plantea que su amo

establezca una relación real con Felipa, sino que construye una suerte de relación unilateral entre su amo y su ignorante amada. Su última burla hacia el sacristán castiga la lujuria de su amo al reducirlo a comportarse como un perro en casa de la amada. Esto sirve como escarmiento a una sucesión de episodios sin una alimentación o trato adecuados. En este caso es el siervo quien decide abandonar a su amo, marcando la madurez de un pícaro que, como indica Cabo Aseguinolaza (González 1988, 30), posee aires de grandeza.

Tras abandonar al sacristán y pasar una temporada de relativa estabilidad con don Diego, comienza la decadencia del pícaro a causa de las necesidades que atravesará. A partir de este momento, Onofre no se plantea servir de nuevo, con la excepción de la segunda vez con don Diego, y comienza a hurtar solo o acompañado (González 1988, 218-219). El robo de la comida a los arrieros o la estafa del dedal al buhonero muestran un pícaro que actúa fuera de los cánones sociales de honor o decoro, devorando comida robada frente a la víctima (González 1988, 226) o en mal estado (González 1988, 220). Durante su estancia con los teatinos se puede observar cómo a fuerza del hábito picaresco, Onofre continúa robando comida hasta el punto de tener que huir de ellos con la ayuda de su banda de pícaros.

Finalmente, el pícaro aprenderá a falsificar cartas y préstamos para enriquecerse con cierto éxito hasta que acaba en la cárcel (González 1988, 287). Lejos de aprender la lección, el final de la obra demuestra que el proceso de inserción en el mundo criminal del pícaro aún no ha acabado, pues decide dejar a los frailes dominicos a los que se había unido para continuar la vida como pícaro (González 1988, 321). En definitiva, el proceso de aprendizaje de Onofre presenta variaciones respecto a los dos pícaros principales, Lazarillo y Guzmán, debido a que no consigue estabilidad, ni tampoco se convierte en una “persona mejor”, sino que continúa con orgullo su labor como pícaro. Da inicio así una corriente de pícaros que no se arrepienten de sus acciones e intentan vivir una vida de libertad al margen de la ley.

Durante este proceso de aprendizaje la introducción del pícaro en el mundo de la delincuencia es progresiva. Tal y como ocurría en el Guzmán, el pícaro inicia sus andanzas con pequeñas burlas y siendo él la víctima de robos y otro tipo de agravios; véase el robo de la frutera o la respuesta a su burla del duende. No obstante, es el propio pícaro el que se refiere a sí mismo como ladrón incluso antes de sufrir el episodio iniciático de la frutera: “La ocasión hace el ladrón y el buen aparejo buen artífice” (González 1988, 101). Si bien esto es dicho en voz del guitón presente, no deja de ser

significativo que se califique como tal durante el relato de su infancia. Es cierto que, durante su estancia con su primer amo, se dedica a robar comida a la anciana, tal y como hacía Lazarillo, lo que podría indicar el comienzo de su carrera como ladrón, aunque pueden considerarse travesuras de un niño. Es durante su periodo sirviendo al sacristán cuando comienza a cometer faltas que pueden considerarse delitos, tales como el episodio del mordisco a la frutera como venganza (González 1988, 144) y la venta del cordero cedido por su amo, que cuenta como estafa y robo (González 1988, 168). Durante esta estafa es cuando el amo se refiere a Onofre como guitón por primera vez, es decir, como un pordiosero, lo que puede ser indicativo de su estatus adquirido como pícaro a partir de ese momento. Se puede observar, por lo tanto, cómo frente a Guzmán o Lázaro, la categorización como pícaro llega con cierta precocidad.

Tras abandonar al sacristán y ser expulsado por don Diego, Onofre formará una banda de pícaros junto a familiares y amigos con los que cometer hurtos, como a los arrieros o los teatinos (González 1988, 219-221; González 1988, 259). Del mismo modo, realizará crímenes como los vistos en otras obras en los que utiliza un objeto robado para venderlo o usarlo como trueque. Así, el robo de comida a la tendera y al buhonero (González 1988, 226-228; González 1988, 273) responde a este tipo de crimen, esta vez utilizando un dedal y unos zapatos. Anteriormente, Onofre había intentado vender ese calzado robado a varios personajes sin éxito. Como novedad introducida en los tipos de crímenes que puede realizar el pícaro, durante su etapa en Valladolid, se dedica a estafar a viandantes crédulos como astrólogo (González 1988, 265). La originalidad en la forma de hurtar y estafar va en aumento desde que decide vivir como un pícaro al ser despedido por don Diego. Encontramos el robo de los pavos y las gallinas donde finge estar malherido con la sangre de las aves e incluso se esconde como un equilibrista dentro de una chimenea durante una noche completa (González 1988, 228-259), pero también se puede encontrar su etapa como astrólogo o como ladrón en grupo. No obstante, alcanzará su mayor grado de delincuencia cuando comienza a ejercer de falsificador de documentación oficial, principalmente de herencias y préstamos. A través de estas estafas, Onofre comienza a acumular una notable riqueza a costa de las arcas del Estado y otros nobles (González 1988, 286-290). El pícaro trata de dar el golpe definitivo falsificando una provisión real de impuestos al vino y otros productos, que ascendía a una cantidad bastante elevada (González 1988, 292-293). Cuando acaba en la cárcel por ser descubierto intentando llevar a cabo este plan, vuelve a delinquir dentro de ella para escapar; usando sobornos y la falsificación de documentos oficiales. En conclusión,

observamos de nuevo en esta obra que la variedad de crímenes, hurtos y estafas que realiza el pícaro se ve ampliada introduciendo su labor como falsificador de documentos oficiales y como astrólogo; dos tipos de crimen que serán revisitados con cierta frecuencia en el futuro.

Por supuesto, estos crímenes responden a una situación de necesidad del pícaro derivada de un contexto de pobreza y discriminación heredado tras su nacimiento. En el caso de nuestro protagonista, es la primera vez en la que sus padres no pertenecen a una minoría étnica o excluida socialmente. No obstante, estos son labradores, lo que los sitúa en las clases bajas (González 1988, 80). Si bien Onofre asegura que no pasó excesivas necesidades con ellos, la temprana muerte de ambos progenitores lo introducirá rápidamente en un mundo de penurias muy alejado de la vida sencilla con la que soñaba. El hambre y maltrato sufrido durante la etapa con su primer amo, como ya se ha mencionado, marcarán para siempre su visión del mundo. Antes de esto, Onofre poseía ansias de nobleza y ascenso social: “Me llamaron Onofre Caballero. Parece que el nombre me pronosticó lo que yo había de ser, porque, desde el punto en que comencé a tener entendimiento, que fue bien niño, me pareció que había nacido para el efecto” (González 1988, 79). Esta visión de sí mismo desde el comienzo de la obra genera una frustración interna en el personaje pícaro durante la obra. Tal y como veremos en otras novelas, los pícaros con orígenes no-criminales con pretensiones de nobleza suelen cargar con el fracaso de no conseguir ser tratados con dignidad, ascender socialmente o llevar una vida dentro del orden esperable en las sociedades en las que viven. Así, Onofre sufrirá la primera demostración de su exclusión de los círculos sociales a los que él pretendía durante el primer episodio de su estancia con Serbán. En este acontecimiento Onofre es maltratado por la anciana Inés por reñir al hijo de su tutor, de mayor clase social (González 1988, 83). Mientras que al hijo de su amo se refieren como “sagrario”, a Onofre se refieren como “bellaco” u otras palabras, dando a entender que sus orígenes humildes ya acarreaban una tendencia a cometer actos negativos (González 1988, 82; González 1988, 84). Onofre se refiere a su yo infante como un niño con predisposición a las travesuras. Por estas razones, la reacción general de las personas a su alrededor es semejante a la de la anciana: insultos y exclusión.

Esta situación de discriminación, junto al hambre y maltrato sufridos, pesarán en la experiencia vital de Onofre. Cuando su amo sacristán habla sobre qué hacer con una cantidad adecuada de dinero, lo primero que piensa Onofre es en comer: “Ahora, señor, muy gentil dinero hay. Bien podemos comer” (González 1988). La obsesión con la

comida lleva a Onofre a extremos insospechados como las acrobacias para esconderse en la chimenea por el robo de las gallinas y pavos a los teatinos. La amenaza del hambre es constante, por lo que el pícaro dirige todos sus esfuerzos a intentar cubrir esa necesidad por encima de todo. Esta idea del pícaro obsesionado con la comida por el hambre que pasó durante la infancia también la vemos claramente en el *Lazarillo*, por lo que no es necesariamente una novedad; aunque en esta obra es explotada con mayor insistencia.

Asimismo, Onofre considera que es un fracaso como noble y una vergüenza para sus padres. Sus acciones como pícaro son necesarias para su supervivencia e incluso en algunos puntos de la obra disfruta haciéndolas, pero la frustración y la consciencia de un ascenso social imposible comienza a salir a la luz a medida que envejece: “Mis buenos padres era nobles: pues aquí de Dios y del Rey; porque yo sea un pobre fallido sí que no es razón [...]” (González 1988, 195). “Pobre fallido”, así se refiere el pícaro a sí mismo, lo que denota claramente que es consciente de las circunstancias a las que se enfrenta, así como muestra demuestra que el peso de ellas está haciendo mella en su opinión de sí mismo.

Poco después, Onofre reflexionará sobre la existencia de una diferencia de moralidad entre ricos y pobres:

“Los pobres son buenos por pobres, pero los ricos sonlo por ricos, porque éstos más se abstienen de hacer mal por temor de no perder lo que tienen que por amor de hacer lo que deben. No hay tierra más desdichada que donde el rico en honra se aventaja al bueno, porque la felicidad de los malos, si es que lo son, es señal de la destrucción de todos.” (González 1988, 196)

El pícaro asentará su odio hacia la clase dirigente durante esta reflexión, situando el honor y la buena fe en los pobres y la maldad o el falso honor en la clase social a la que aspiraba pertenecer en el pasado. Onofre continúa esta reflexión aceptando que no puede reformarse y debe continuar su camino como pícaro, pues el mundo ya ha sido corrompido por aquellos con riquezas:

“Quiérome volver [refiriéndose a que quiere reformarse], que se me acaba la paciencia, y la hondura de este piélagos [del mundo de la miseria y delincuencia] es tal que perderé la tierra de vista, y aun estoy por decir que el cielo, si me meto muy adentro. Cuando el mundo esté asolado, un triste guitón no lo puede reformar.” (González 1988, 196).

La conclusión del guitón es que el mundo no puede cambiarlo una única persona y, por lo tanto, es mejor seguir su camino para sobrevivir frente a unas leves esperanzas

de ser capaz de reformarse. Si bien expresa su arrepentimiento por sus crímenes (González 1988, 197), queda claro que no le queda más que enfrentarse a los ricos de otra forma, siguiendo el curso corrupto del mundo.

En su primera conversación con don Diego, durante los idealistas intentos de este de enseñarle que puede cambiar su futuro, Onofre defenderá férreamente las acciones inmorales cometidas hasta el momento, pues no tenía otra forma de sobrevivir:

Pero, ¿qué quería Vm. que hiciera una persona de tantas calamidades cercada como yo? Si no me daba de comer aquel hombre, ¿no había de buscar industria cómo sacárselo, pues le servía? El evangelio dice que comeremos el pan en nuestro sudor: con pan me contentara; que, aunque en sólo el pan vive el hombre, crea Vm. que si yo mediosatisficiera mi estómago con ello, que no buscara gullurías (González 1988, 200).

Onofre sitúa el hambre como su motivante principal para sus acciones, del mismo modo que sitúa a sus amos como responsables de su deriva picaresca. De hecho, la idea de que es el resto de la sociedad la que motiva la aparición de los pícaros, idea que ya se mencionó en apartado sobre la delincuencia del capítulo 3, será explorada tras la estancia con los teatinos y la venta de las gallinas por menor valor del esperado:

Veis aquí una de las mayores miserias del ladrón, que arriesga el trabajo, crédito, honra, cuerpo y alma, y después ha de vender el hurto en la mitad menos del justo precio [...] Pues a ti te digo, mohatrero, que andas en busca de los latrocinios: ¿para qué compras la necesidad y secreto, pues sabes que son alforjas donde van envueltos los hurtos, porque pocas ventas hay ocultas que no tengan ramo de pestilencia? (González 1988, 262).

El pícaro sitúa el problema en aquellos que adquieren productos robados o acceden a los servicios de los pícaros, pero luego los critican y expulsan de la sociedad normativa. Precisamente este tipo de hipocresía y la pobreza derivada de ella será aquello que motive la escalada criminal de Onofre al final de la obra, que justifica mediante un “Todo es burla sino buscar un hombre manera de vivir” (González 1988, 288). Lejos de otorgarle estabilidad o ascenso social y, pese a la breve riqueza que obtiene, la falsificación de documentos lo lleva a la cárcel. En ningún momento en el *Guitón* hemos observado la más mínima posibilidad para el pícaro de salir de la situación de extrema necesidad que arrastra desde la muerte de sus padres. Su situación de pobreza heredada, las malas compañías, la mala educación y la discriminación de la sociedad lo empujan a su vida picaresca.

No obstante, existe honorabilidad en Onofre. Se ha visto cómo se arrepiente de sus acciones (González 1988, 103) y se plantea seriamente abandonar su vida como pícaro, del mismo modo, también tenía intenciones de ser un caballero antes de sufrir sus infortunios. Además, intenta hasta en dos ocasiones integrarse en el modo de vida positivo de don Diego, sin mucho éxito; incluso trata de ser fraile dominico al final de la obra. Si bien no se rige por un código ético especificado como en el *Guzmán*, sí que se recoge la noción del pícaro con cierta honorabilidad.

Tal vez por lo anterior, Onofre trate de suplantar el lugar de las personas en clases sociales superiores con frecuencia. El pícaro en esta obra, mediante su trabajo de falsificador o su falsa adscripción a los teatinos trata de aparentar ser parte de una clase social distinta a la que realmente pertenece; en todo momento es un pícaro, simplemente finge no serlo. Onofre desde el comienzo de la obra tenía pretensiones de ascender socialmente, como no puede conseguirlo tomará la decisión de fingir ser parte de esos estamentos. El dinero que obtiene como falsificador le permite aparentar ser otra persona temporalmente, pero al final de la obra no puede más que aceptar que su verdadera identidad es la de pícaro, no hay disfraces que puedan cambiar sus circunstancias (González 1988, 321).

Volviendo al hambre que sufre el pícaro en esta obra, como es el caso de Lazarillo y Guzmán, Onofre llega a vivir situaciones de extrema necesidad, entre las que destacan la ya mencionada estancia con el sacristán, el periodo tras ser abandonado por don Diego o tras huir de los teatinos. En el caso del abandono de don Diego: “Terrible era mi condición. Por no poder me fuera del mundo; y así había dos días que me sustentaban las güertas de la vega [...] Todo se me había poco, y aun lo era, según la insaciable y excesiva hambre que me atormentaba” (González 1988, 215-216). O tras la huida de los teatinos: “Andaba contemplando mi poca consideración y quejándome de mi ruin fortuna [...] A pocos días como aquellos no hubiera Onofre en el mundo [...] Estando, pues, paseando, como he dicho, casi desesperado de la comida” (González 1988, 269). Se ve, por tanto, cómo el extremo de hambre y necesidad que alcanza Onofre se asemeja al visto en las obras previas, sin aportar novedades.

Junto al hambre y otros efectos del determinismo social, se vuelve a encontrar a un pícaro caracterizado por su falta de hogar y el viaje constante impuesto por sus circunstancias: “como perro sin dueño rodeaba por las heredades recelando el mal que me podía suceder” (González 1988, 193). Onofre se encuentra en constante movimiento, la única estancia prolongada en un lugar ocurrió con el sacristán de Sigüenza. El pícaro

no consigue encontrar un hogar estable tras esa excepción. Su vida nómada se extenderá hasta su intento de vivir como fraile dominico, aunque rápidamente volverá a recaer en la rutina a la que está acostumbrado. No obstante, como en el *Guzmán*, vuelve a aparecer la idea del pícaro como una persona completamente libre fuera de las limitaciones e imposiciones de la sociedad normativa: “Como estaba desacomodado, vivía a mis anchuras. No tenía quien me mandase ni riñese. Andaba libre como el gavilán” (González 1988, 278). Onofre, sin embargo, insistirá en esa misma oración en la situación de extrema necesidad derivada de esa libertad “aunque no lo puede ser el hombre necesitado de sustento ordinario, porque no sé yo qué esclavitud iguale a la que causa la falta de la comida”. El elogio de la vida en libertad es repetido en otras ocasiones (González 1988, 264; González 1988, 284), dejando claro, como en el *Guzmán*, que el pícaro no siempre está conforme con esta situación.

En relación con las habilidades del pícaro en el *Guitón* se puede observar cómo la variedad de burlas, trucos y talentos que supone la figura del pícaro va en aumento. En relación con sus habilidades mentales y de ingenio, en la obra se pueden encontrar diez burlas significativas que implican el uso del carisma e intelecto del pícaro. Contra la anciana realiza tres burlas en total: la burla de la olla (González 1988, 88), la burla del vino aguado (González 1988, 99) y la burla de las aliagas (González 1988, 101). Las dos primeras se asemejan bastante a las burlas relacionadas con comida que se han observado en el *Lazarillo*. Por otro lado, la burla de las aliagas es especialmente original porque implica al pícaro utilizando púas metálicas, herramienta que es típica en los pícaros que encontramos en los juegos de rol. Esta burla tan ingeniosa como cruel implica cubrir la cama de su víctima con púas como venganza por el maltrato recibido, siendo la primera de este tipo entre las obras que se han explorado hasta el momento.

Durante su estancia con el sacristán también podemos encontrar la burla del duende (González 1988, 121), la burla a la frutera (González 1988, 148) y la burla al sacristán con doña Felipa (González 1988, 154-160). La burla del duende, ya explicada, es otra burla para hurtar comida. Del mismo modo, la burla a la frutera es otra que implica venganza, en este caso a través de un mordisco. Es especialmente destacable el engaño como celestina de Onofre al sacristán, pues es una de las burlas más extensas y detalladas de la novela. Como se dijo con anterioridad, en esta burla Onofre genera una relación unilateral de amor de su amo hacia doña Felipa y dirige sus acciones hasta que acaba arrodillado actuando como un perro por la noche en la capa de su amada. Es una obra que

requiere especial inteligencia pues Onofre improvisa y acumula mentiras continuamente para convencer a su amo de que la relación con doña Felipa es real.

Finalmente, las otras burlas destacables son la burla a los arrieros para robarles la comida distrayéndoles mediante una conversación (González 1988, 218); su empleo como astrólogo (González 1988, 265), que puede considerarse un caso de estafas; la burla a los clérigos de San Salvador para comer (González 1988, 281-282) y, finalmente, la burla a sus captores en la cárcel mediante la falsificación de documentos (González 1988, 300-312). Este plan de huida de la cárcel es especialmente significativo pues, frente al *Guzmán*, el *Guitón* sí plantea una escapada de prisión detallada utilizando los talentos que el pícaro ha adquirido a lo largo de la obra, en este caso la falsificación y el talento con las palabras.

Del mismo modo, es importante señalar que en esta obra el pícaro es plenamente consciente de su talento urdiendo planes, así como de su capacidad intelectual. Si se recuerdan las palabras en las que el sacristán le recomendaba a Onofre utilizar sus talentos para estafar y robar, se puede observar cómo esta recomendación hizo que el pícaro reconociera sus propias habilidades intelectuales. Así, en varias ocasiones encontramos ejemplos de esta consideración: “En mí todo era uno: decir y hacer a la par caminaban” (González 1988, 182) o “En triste punto me vi, mas en eso consistía el ser Onofre, que el trabajo todo lo vence. Al hombre ingenioso el imaginar le es vivir. Quien más hace más vale.” (González 1988, 267). El pícaro orgulloso de sus habilidades está también presente en el *Guzmán*, aunque en este caso sus afirmaciones hacen especial énfasis en su superioridad frente al resto. Es un acercamiento a este tipo de personajes que se realizará con frecuencia en distintas obras de la picaresca a lo largo de los siglos.

En cuanto a las habilidades físicas que posee Onofre, se repiten varias de las vistas en el *Guzmán* o el *Lazarillo*. El pícaro protagonista es sigiloso y veloz, como se puede observar en su etapa robando las ofrendas de comida al falso duende durante la noche (González 1988, 160-161) o cuando roba el carnero a los teatinos, donde se mueve entre habitaciones a gran velocidad y abriendo puertas sin hacer el mínimo ruido tras bajar de la chimenea para comer (González 1988, 258-259). De nuevo, durante su estancia con los teatinos demuestra estas habilidades en varias ocasiones, al escapar de la casa de uno de los teatinos (González 1988, 241) y durante la escapada final usando la chimenea. Del mismo modo, Onofre recurre armas de filo en una única ocasión, usando una espada y un broquel. Esto forma parte del equipo común para los combates de la época, cosa que, como ya se ha dicho, se asentará durante la transmisión del mito (González 1988, 242).

Finalmente, una habilidad no atribuida a Onofre directamente a esta obra, pero atribuida a los pícaros en general, es el acceso a llaves maestras y la capacidad de abrir cualquier cerradura. Por ejemplo, en: “Los ladrones siempre traen llaves maestras” (González 1988, 248).

Finalmente, me gustaría destacar una serie de episodios adicionales que sirven para reforzar diversas características de importancia para el futuro de la picaresca y que pueden indicar que, efectivamente, cuando se pensaba en el pícaro o la atmósfera picaresca se encontraban en estrecha relación con ello. En primer lugar, una característica que ya se ha observado tanto en el *Lazarillo* y el *Guzmán*: la homosexualidad o la insinuación de relaciones homosexuales compartidas por pícaros; posiblemente derivada de la concepción de estos como pertenecientes a los entornos no normativos de la sociedad. Así, la relación entre don Diego y Onofre parece entrañar algo más que mera servidumbre, pues en la despedida del pícaro de su amo vuelve a aparecer, tal y como pasaba en el *Guzmán*, un fragmento amoroso. Esto es extraño dentro de lo esperable por parte del pícaro al despedirse de su amo: “Perdí mi bien, perdí mi socorro y mi amparo, perdí mi compañía dulcísima, que lo era la nuestra, porque, aunque me solía reñir, éramos como la puta y el rufián; que riñas de enamorados son perficionar el amor” (González 1988, 230). Compañía dulcísima, referencias a la prostitución y una destacable referencia a las relaciones de amor; la posibilidad de que existiera una relación amorosa entre amo y siervo es una posibilidad, algo que también indica Cabo Aseguinolaza (González 1988, 230). Como ya se ha mencionado, este fragmento desentona con el párrafo en el que se encuentra situado, por lo que puede servir para reforzar esta idea.

Otra imagen que se ve reiterada en esta novela es la indisoluble unión que se da entre el pícaro y su capa, que es mencionada como parte de la indumentaria de Onofre (González 1988, 114). Tal y como también vimos en el episodio de la capa de *Guzmán*, donde su pérdida supone un momento clave en la configuración del pícaro. En este caso, pícaro y capa se mantienen unidos, cosa que, como se verá, retomarán los pícaros de la novela picaresca inglesa y se establecerá como parte fija de la indumentaria picaresca; cosa lógica si se piensa en que no ser descubiertos en sus fechorías es uno de sus objetivos.

Para acabar, me gustaría destacar la relación que se produce en esta obra entre la figura mitológica del duende y el pícaro. Durante la burla del duende (González 1988, 120) se asume que los hurtos nocturnos son cosa de la criatura imaginaria, tal y como es posible observar a lo largo de la tradición literaria española. Esta sublimación del hurto y lo picaresco con el duende es especialmente importante para entender que, a través del

mito del pícaro, en la actualidad es común representar a pícaros bajo la figura del duende o el *goblin*, incluso el trasgo. Estas criaturas, incluso hoy en día, suelen ser artífices de robos o desapariciones cómicas (o no) de objetos, o incluso son categorizados como pícaros. Este es un proceso que también se puede observar al representar Tolkien a los hobbits como una raza especialmente proclive al sigilo aplicado al robo, cosa que recogerán los juegos de rol. Parece ser que toda criatura de baja estatura, ágil y traviesa pasó a ser candidata a participar en narrativas picarescas. De hecho, en los TRPG y CRPG es común encontrar goblins, duendes o seres semejantes con tendencia a comportarse como pícaros. Estas afirmaciones serán explicadas con mayor profundidad en la sección correspondiente a la picaresca en los juegos de rol de los capítulos 5 y 6.

En conclusión, *El Guitón Onofre* confirma el papel del *Lazarillo* y el *Guzmán* como obras seminales, reforzando características que se han observado en ellas. Además, introduce novedades que también serán perceptibles en futuras obras picarescas. Como señala Cabo Aseguinolaza, esta obra parece haber sido clave en la construcción del *Buscón* de Quevedo (González 1988, 15), obra de especial importancia en la transmisión de la picaresca en el ámbito internacional junto al *Guzmán*.

4.2.2.2. *La Pícaro Justina*

Escrita por Francisco López de Úbeda¹¹ y publicada en 1605, esta obra se presenta por primera vez protagonizada por una pícaro, tras la sucesión de protagonistas pícaros masculinos. Como ha ocurrido hasta ahora, *La Pícaro Justina* bebe de las obras previas, planteando en este caso una parodia de las fórmulas moralistas que encontramos en el *Guzmán* como si una hagiografía se tratara. Como indica Ignacio Arellano (2021, 9), la complejidad del texto de López de Úbeda reside especialmente en la enorme cantidad de episodios paródicos, burlescos y referencias bibliográficas veladas que pueblan buena parte de las intervenciones de Justina, especialmente al principio del texto. Con estas referencias, el escritor consigue crear un texto confuso y oscuro que facilita las lecturas burlescas al aparecer referencias cultas combinadas con episodios populares y referencias inventadas o intencionalmente mal referenciadas. En gran parte, la parodia reside en que, frente a *Guzmán*, un personaje reflexivo y confesional en exceso, se propone a Justina como un personaje hablador y vulgar. Frente al tono moralista culto de la obra seminal principal, se propone un tono carnavalesco y satírico. Esto es clave para entender cómo

¹¹ Para este análisis se dejan de lado las dudas acerca de la identidad de este escritor.

Justina se enmarca en una corriente de pícaros que se alejan del tono e intencionalidad propuesta por el *Guzmán*, que dio inicio con *El Guitón Onofre*.

Para generar ese efecto paródico, como indica David Mañero, López de Úbeda utiliza el tópico misógino de la mujer parlera (López de Úbeda 2012, 55), es decir, una mujer que habla demasiado de asuntos superfluos frente al exceso de pasajes moralistas del *Guzmán* que trataban temas complejos. Así, *La Pícaro Justina* se construye como una obra de sucesivos episodios en los que la pícaro no suele dejar espacio para una narración en la que ella no imponga su subjetividad en episodios burlescos o paródicos. Como se ha visto hasta ahora, este texto también utiliza la autodiégesis del personaje protagonista, en este caso Justina, para organizar su narración. No obstante, ya no existe una pretensión de explicar el estado actual del protagonista pícaro a través de los acontecimientos que le han ocurrido a lo largo de su vida. Como indica Francisco Rico (1970, 118), su forma autobiográfica está vacía, ya no es lo principal. El yo se diluye entre tantos relatos y acontecimientos en los que no está la voz personal del personaje indicando la naturaleza de estos, sino una enumeración de acciones y diálogos que definen a Justina sin entrar en su psique (López de Úbeda 2012, 356). Ante esto y lo observado en el *Guitón*, podemos afirmar que la figura del pícaro empezó a desgajarse de esa casi obligada estructura autodiegética para explicar una situación presente, pasando la carga de caracterizar a su personaje al conjunto de acciones y diálogos que lleva a cabo en el texto. Para romper con esa idea de la autodiégesis dirigida a una persona o grupo de personas para justificar su estado actual, Justina comienza su narración dirigiéndose a su pluma en los preliminares, no a una “vuesa Merced” (López de Úbeda 2012, 201-203). De hecho, al final del texto, lejos de arrepentirse de sus acciones, Justina aconseja a sus lectores descansar, pues ella tiene que consumir su noche de bodas con su marido, el pícaro Lozano, emplazando al lector de disfrutar sus aventuras en futuros tomos que nunca llegaron (López de Úbeda 2012, 969-970). De hecho, adelanta que acaba casándose con un pícaro llamado Guzmán de Alfarache, mostrando claramente su deuda literaria. Este uso de la autodiégesis en un intento claro de parodiar al *Guzmán de Alfarache* que es perceptible desde el comienzo de la obra. La novela da inicio con la aparición de una Justina recién nacida que reclama volver al útero materno “Tórnome al vientre de mi señora madre, que no quiero que mi nacimiento sea de golpe, como cerradura de loba” (López de Úbeda 2012, 270).

Tal y como ocurría en el *Guitón*, esta vez en voz de López de Úbeda en el prólogo, hay una referencia directa a las influencias del *Guzmán*, puesto que el autor aclara que el

origen de este texto reside en los textos escritos por entretenimiento durante su etapa de estudiante inspirado por su lectura “del *Pícaro*” (López de Úbeda 2012, 178), siendo ese el título por el que era conocida la obra de Guzmán. Así, no solo se da explicación a la forma paródica del texto, sino al apego por el uso de una estrategia narrativa como la autodiégesis.

Cabría preguntarnos si, al existir semejante cercanía con el *Guzmán de Alfarache*, otra característica como la de la existencia de amos o figuras parentales aparece de nuevo en este texto. La respuesta es sí, aunque, como cabría esperar, plantea variaciones. En primer lugar, en esta obra con una pícaro protagonista no hay ningún amo o ama, es decir, no hay ningún personaje para el que trabaje como sierva. No obstante, sí existen personajes que funcionan como figuras parentales; aunque no son muy numerosos. La principal razón por la que no hay amos es, como ya se explicó, los problemas de decoro en la época alrededor de una mujer siendo sierva directa de un hombre. Una relación de ese tipo normalmente indicaba prostitución y en el caso de *La pícaro Justina* este tipo de dinámicas no son desarrolladas. En cambio, sí que existen algunos personajes que funcionan como tutores de la pícaro. Sus padres mesoneros le enseñan a estafar, seducir y utilizar el ingenio durante su estancia con ellos (López de Úbeda 2012, 354; López de Úbeda 2012, 365). Su amiga Bárbara Sánchez, de mayor edad que ella, también funciona como una figura parental para Justina, pues le enseña a maquillarse y a evitar burlas relacionadas con estos afeites (López de Úbeda 2012, 553). Este personaje puede considerarse positivo para Justina, aunque su forma de actuar es semejante a la una pícaro como Justina, por lo que ejerce su influencia en ambos sentidos. Por otro lado, la anciana morisca que intenta enseñarle brujería y con la que mantiene una relación parecida a la de madre e hija también puede considerarse parte de este tipo de personajes, pues además de adoptar una posición maternal hacia Justina, la anciana aporta durante un corto tiempo a la pícaro de estabilidad y un sustento (López de Úbeda 2012, 875-877). Sin embargo, debe quedar claro que en esta obra esta característica es anecdótica, ya que Justina comienza sus andanzas como pícaro con suficiente edad y conocimiento como para no necesitar de la ayuda de amos o los consejos y tutelaje de las figuras parentales. Justina es desarrollada como una mujer inteligente e independiente que es capaz de valerse por sí misma en la mayor parte de las situaciones a las que se enfrenta. De hecho, su madurez la llevará a tener a su cargo a un joven, al que se referirá como su lazarillo, que aprende sus técnicas picarescas indirectamente (López de Úbeda 2012, 696; López de Úbeda 2012, 810-811). Incluso tendrá un séquito de enamorados como el barbero bobo y el

bachiller (López de Úbeda 2012, 709). Esta imagen de la pícara siendo ama y no sierva será retomada en obras posteriores.

Ante la ausencia de amos, sería interesante observar de qué manera se desarrolla la sátira o la crítica social en la obra, pues hasta el momento habían sido utilizados principalmente como canalizadores de esta. Tal y como sucediera en la segunda parte del *Guzmán*, los personajes secundarios que interaccionan con Justina son utilizados satíricamente. Así, se puede encontrar una posible crítica social en la familia de Justina, donde sus padres mesoneros construyen una visión de la profesión como un trabajo de pícaros en el que la estafa y el hurto está al orden del día (López de Úbeda 2012, 358); este tópico es una nueva repetición de lo observado en los mesoneros del *Guzmán*. También es posible encontrar crítica social en el episodio del escudero que acosa a Justina, que representa a los hombres que no saben cuándo desistir en sus unilaterales pretensiones amorosas (López de Úbeda 2012, 444); siendo esta la primera vez que se introduce una crítica de este tipo en la picaresca. Tras el episodio con el escudero, la mujer ingeniosa y malhumorada con la que se encuentra sirve para criticar la charlatanería de Justina, siguiendo el tópico ya mencionado de la época e introduciendo un nuevo tipo de personaje en la picaresca (López de Úbeda 2012, 459).

Del mismo modo, el episodio de la bigornia conformada por un grupo de estudiantes y don Perogrullo (López de Úbeda 2012, 472), al que hacen llamar obispo y que se viste como tal, puede ser considerado en sí mismo parte de una sátira contra ciertos sectores de la Iglesia ya que Perogrullo funciona como representación de esta. Asimismo, inserta una diatriba contra los estudiantes universitarios de la época. Este tipo de crítica ya la hemos observado desde el *Lazarillo de Tormes*, siendo especialmente patente en el *Guzmán*, pero en este caso la gravedad de los crímenes y acciones cometidas se acrecientan, posiblemente apoyados por el fuerte carácter satírico de la obra. En primer lugar, este grupo de estudiantes y el falso obispo secuestra a Justina al comienzo del episodio (López de Úbeda 2012, 477). Después de ello intentarán emborracharla y violarla sin contemplaciones, aunque quedarán burlados por Justina (López de Úbeda 2012, 527). En esta parte del texto se critica ferozmente modo de actuar de los eclesiásticos lujuriosos y las cuadrillas de jóvenes estudiantes. La crítica feroz a una institución de este tipo está protegida de una posible censura ya que el obispo no pertenece realmente a la Iglesia y además dice ser judío¹² (López de Úbeda 2012, 517). Por otro

¹² Ya hemos visto que el antisemitismo está presente en alguno de los personajes de la picaresca del Siglo de Oro.

lado, también se señala el carácter inmoral de los estudiantes, que pasan a ser definidos como pícaros ladrones (López de Úbeda 2012, 513), así como su inacción ante el intento de violación de Perogrullo, de hecho, lejos de pararlo quieren unirse a esta terrible conjura: “Veesme aquí con todo el conciliábulo congregado para decretar a costa de la pobre Justina, que en esta ocasión era blanco de tantos necios” (López de Úbeda 2012, 515). La crítica a los estudiantes volverá a repetirse en la figura del estudiante durante la llamada burla melosa (López de Úbeda 2012, 722). El arquetipo del sacristán lujurioso como crítica a la Iglesia que se ha visto en el *Guitón Onofre* vuelve a aparecer en *La Pícaro Justina*, en esta ocasión su lujuria está dirigida hacia la pícaro. Este sacristán, tras la muerte de la anciana bruja morisca, intenta aprovecharse de Justina, a quien cree débil, mediante tocamientos y preguntas impertinentes (López de Úbeda 2012, 892-893). Otro episodio con un intento de violación, en el que se refuerza la crítica a los hombres lujuriosos e insistentes, es el del bobo atrevido, llamado Araujo, que intenta introducirse en la cama de Justina por la noche para aprovecharse de ella; cosa que no logra gracias al ingenio de la pícaro (López de Úbeda 2012, 789).

Otros personajes que canalizan la sátira de la obra son el ermitaño y los diversos pretendientes de Justina antes de su boda con el escudero Lozano. El ermitaño forma parte, según Justina, del grupo de los hipócritas y ladrones: “Todos los días de mi vida quise mal a bellacos hipocritones, y no me falta razón. Los malos justamente son aborrecidos por las virtudes en que faltan como flacos [...] En mi pueblo había uno destos, tan gran ladrón como hipócrita, que en hábito de ermitaño era gran guarduño.” (López de Úbeda 2012, 624). Este fragmento de la obra no forma parte de una sátira contra los ermitaños, sino hacia los hipócritas, personajes que Justina no suele tolerar en varios de los episodios de la obra (López de Úbeda 2012, 302). De hecho, este fragmento nos muestra un tipo nuevo de personaje: el ermitaño hipócrita o estafador.

En cuanto a los pretendientes de Justina, encontramos una diatriba contra aquellos que fingen ser más de lo que realmente son a través de varios personajes. Por ejemplo, un pícaro que finge ser un noble (López de Úbeda 2012, 910), un falso disciplinante (López de Úbeda 2012, 923) y los galanes que utilizan maquillaje o ropas para presumir y aparentar algo que no son (López de Úbeda 2012, 933-935). Junto a ellos, Justina criticará duramente a aquellos pretendientes que están obsesionados con mostrar su valor y que solo se reducen a unos delincuentes violentos (López de Úbeda 2012, 936-937). Finalmente, cabe señalar la dura crítica contra la Justicia provincial que realiza Justina en

el pleito de sus hermanos, donde un corregidor corrupto acepta sobornos para ajusticiarla ilícitamente (López de Úbeda 2012, 847).

En general, es posible observar cómo en *La Pícaro Justina* el elenco de personajes de los que se sirve la crítica social aumenta considerablemente, introduciéndose en la picaresca nuevos personajes que aparecerán con frecuencia. Tener una pícaro como protagonista permite llevar a cabo críticas a personajes de sexo masculino desde la supuesta visión de una mujer, lo que acrecienta la variedad de perspectivas entorno a la sátira que podía llevarse a cabo en la novela picaresca española. Del mismo modo, es posible observar cómo la crítica y la ironía presente en el *Lazarillo*, el *Guzmán* o el *Guitón* vuelven a aparecer, reforzándose nuevamente.

La ausencia de amos y el comienzo tardío respecto a otros pícaros de la vida picaresca de Justina causan que esta novela picaresca no presente largas etapas de aprendizaje de la pícaro, cosa que la diferencia de las demás novelas vistas hasta el momento. Sí que existe un periodo previo a su labor como pícaro en el que es enseñada por sus padres a actuar como tal en el mesón (López de Úbeda 2012, 359), pero su aprendizaje se ve limitado a esa época juvenil, pues incluso reniega de aprender las artes mágicas y picarescas de la anciana morisca durante su estancia con ella (López de Úbeda 2012, 876). No obstante, es posible observar una suerte de episodio iniciático para Justina en lo ocurrido durante la romería de Cisneros con la pícaro que la ridiculiza frente a un grupo de personas (López de Úbeda 2012, 462-463). Este episodio supone un punto de inflexión en la actitud de Justina hacia otras pícaras, pues si aquí cae en el engaño de su rival, en las siguientes ocasiones será ella la que intente ridiculizar a la persona que esté en su contra. Del mismo modo, las burlas de la pícaro comienzan a aumentar significativamente partiendo de este momento y tras los acontecimientos de la Bigornia, que también forman parte del fin de la inocencia de Justina; si se puede considerar que aún la conservaba en ese momento.

Esas burlas recientemente mencionadas suelen estar en la mayoría de los casos incluidas en lo permitido por la ley, pues suelen estar centradas en ridiculizar a sus rivales, no tanto en la estafa o el robo. Sin embargo, eso no significa que no existan acciones delictivas por parte de Justina. De hecho, las realiza con la suficiente frecuencia para no considerarlas algo anecdótico, llegando al punto de reconocer abiertamente su trabajo como pícaro ladrona: “yo a los oficios mudos hago parleros” (López de Úbeda 2012, 335). Con esos oficios mudos se refería en la época a los hurtos y con hacerlos parleros quiere decir que los difunde abiertamente con orgullo; cosa que conecta nuevamente la

delincuencia con la labor del pícaro. Las primeras acciones de este tipo que podemos encontrar son las estafas realizadas con la manipulación de balanzas y distintas mediciones auspiciadas por sus padres durante su vida en el mesón: “La cebada no se mida al ojo, antes el arca en que estuviere esté en otro aposento más adentro del portal, y sea obscuro; y, al medir, siempre la que midiere vuelva barras a quien pidiere recado” (López de Úbeda 2012, 358).

Tras esto, también se explican los métodos para engañar a los clientes para que aumenten su gasto, así como la manipulación de los juegos de cartas para sacar beneficios (López de Úbeda 2012, 369-371); se puede observar que vuelve a aparecer el juego como una afición estrechamente relacionada con la picaresca. Posteriormente, durante el episodio de la bigornia, coprotagonizado por los estudiantes pícaros y el falso obispo, se suceden varios actos criminales: el secuestro de Justina con intención de aprovecharse sexualmente de ella y los diversos robos que llevan a cabo los pícaros de la bigornia durante el transcurso del viaje (López de Úbeda 2012, 512-513).

Una de las mayores estafas que encontramos en el texto es la del cambio de los agnusedí, un tipo de crimen que ya se había observado en el *Guzmán*. En este elaborado plan, Justina utiliza su ingenio y artes de seducción para dar el cambiazo al agnusedí de oro macizo de un licenciado fullero por otro de plata (López de Úbeda 2021, 602-619). Frente al tipo de cambiazo observado en otras obras como el *Guzmán*, que no dependía de ningún intento de seducción, Justina desarrolla un plan de varias fases basado en su habilidad para engatusar con gestos enamorados y falsa modestia. Con este episodio da inicio una larga tradición de pícaras seductoras e ingeniosas capaces de trazar complejos planes de varias fases dependiendo únicamente de su labia. En este mismo crimen también se demuestra la agilidad manual de Justina al realizar el cambiazo de un objeto rápidamente.

El siguiente es el robo de la burra, donde a Justina le roban una burra y ella decide robar otra que, sospechosamente actúa como la suya (López de Úbeda 2012, 674-677). Este robo es realizado por Justina sin el mayor esfuerzo ni señales de arrepentimiento. Junto a esto, el robo de un caballo o burro del pícaro y la posterior compra (en este caso robo) del mismo al ladrón será utilizado con cierta frecuencia en la picaresca, siendo este el primer ejemplo de este tipo de crimen. Tras este episodio, Justina robará un manto a una anciana por medio de una ingeniosa historia inventada (López de Úbeda 2012, 686) con el que se cubrirá para pedir limosna y enriquecerse aprovechándose de su belleza:

Y como la gente de la romería viese a la puerta de la iglesia —cosa allí pocas veces usada— una mujer de buen talle, compadecíanse de mí y decían:

— ¡Ah, triste de ti, que te hace la pobreza ser niña grande echada en el arca de la misericordia!

Mucha fue la limosna; sin duda creo quedaron todos descuartizados, según los cuartos muchos que me echaron sobre mis rodillas. (López de Úbeda 2012, 687-688)

La distinción frente a los pícaros previos reside en que Justina no necesita fingir una enfermedad o pobreza extrema. Con solo su ingenio para aparentar necesidad y su aspecto físico es capaz de hacer que los viandantes entreguen dinero hasta el extremo de otorgarle cierta riqueza a Justina.

Otro robo que lleva a cabo con su ingenio es el hurto de la comida y el dinero de la mesonera Sancha, donde lleva a cabo una estrategia parecida a la que utiliza Guzmán para entrar al servicio del monseñor en Roma. Uno de sus compañeros de séquito, fingiendo ser un médico, le receta a Sancha una crema compuesta por la comida que quería robar. Una vez Justina tiene permiso para realizar esa crema y otras “curas”, roba de paso gran parte de esa comida y una bolsa de dinero de la mesonera (López de Úbeda 2012, 778; López de Úbeda 2012, 782). Justina volverá a robar a esta anciana antes de irse tras solicitarle comida por el periodo cuidando de ella (López de Úbeda 2012, 805-806).

El siguiente crimen destacable parte de un mismo episodio, el juicio de los hermanos de Justina contra ella. Durante esta parte de la novela podemos observar cómo el corregidor parece haber sido sobornado por los hermanos (López de Úbeda 2012, 846). A su vez, la venganza de Justina se materializa con un gran robo a las arcas de la casa de sus hermanos gracias a su habilidad para forzar cerraduras. Posteriormente acusará a un pretendiente del robo para evadir a la Justicia (López de Úbeda, 2012 848-850). El historial criminal de Justina irá en aumento tras esto, pues se enriquecerá como hilandera estafando a tres ancianas llamadas las tres parcas y manipulando balanzas en el pago de los hilos, generando un margen de beneficios considerable (López de Úbeda 2012, 865). Finalmente, el último crimen antes del intento de Justina de casarse ocurrirá en su falso nombramiento como heredera de la hacienda de la anciana morisca ya mencionada (López de Úbeda 2012, 886-888). Con ello obtiene una gran cantidad de dinero falsificando su estatus e identidad para aparentar ser su nieta.

Como ya se ha visto, las estafas son frecuentes en *La Pícaro Justina* y con ellas la creación de una falsa identidad por parte de Justina. En la estafa del cambio de los agnosedés, Justina aparenta ser una ingenua y enamoradiza joven adinerada para convencer al fullero del trueque que le propone (López de Úbeda 2012, 608). Junto a esto, tras la muerte de la anciana bruja, Justina construirá una nueva identidad para fingir ser su nieta. Incluso durante su breve trabajo como mendiga desarrolla hasta dos identidades distintas: la de una trabajadora que, junto a su tía, debe llevar unas frutas a un lugar cercano y la de una bella joven que ha sufrido una serie de crueles infortunios (López de Úbeda 2012, 688). Durante el episodio de la burla al ermitaño, también finge ser una mujer casada que estaba de visita en el lugar para ganarse su confianza (López de Úbeda 2012, 631-632). Cabe destacar que en los intentos de seducción y en varias estafas, Justina finge actuar como alguien perteneciente a las clases altas. Tal y como ocurría con el *Guzmán*, la pícaro, ante la incapacidad de ascender socialmente, intentará suplantar o robar la posición de alguien por encima de ella. Más allá de Justina, se pueden observar otros personajes pícaros que fabrican identidades equivalentes a miembros respetables o pertenecientes a clases sociales superiores. Ese es el caso del pícaro que finge ser un ermitaño; el pícaro Maximino Umenos que, como indica cómicamente su nombre, finge ser un noble para seducir a Justina (López de Úbeda 2012, 910), o Pero Grullo, que intenta aparentar ser obispo en la Bigornia. En definitiva, en *La Pícaro Justina* las grandes estafas que se llevan a cabo se realizan junto a la creación de una nueva identidad por parte de la pícaro; a la vez que esta trata ascender socialmente suplantando identidades y distintos estatus.

Ante estas muestras de delincuencia y necesidad de ascenso social, es necesario señalar si en esta obra la pícaro vuelve a ser fulminada por las circunstancias derivadas de la herencia familiar y la pertenencia a cierta baja clase social. Justina, como los pícaros anteriores, posee una ascendencia con oficios de dudosa calidad. En el caso de este texto, Justina se retrotrae de sus padres mesoneros hasta sus bisabuelos. La pícaro afirma que su estirpe familiar se ve definida un abolengo parlero y abolengo festivo. Lo primero que cabe señalar es la conciencia de Justina con respecto al peso de la herencia en su forma de ser. Para ella, el oficio de ser pícaro se encuentra influido por la sangre: “Empero, esto de sacar su piedra de la cantera de la torre o del archivo de Noé no se entiende con la escritora que se intitula Pícaro, pues, para fundar su intento, debe probar que la picardía es herencia; donde no, será pícaro de tres al cuarto.” (López de Úbeda 2012, 318).

Por esta importancia de su ascendencia, decide comenzar a narrar con detalle sus orígenes familiares picarescos. Por ejemplo, para hablar del abolengo parlero se refiere a sus antepasados por parte de su padre. Su abuelo paterno era un suplicacionero líder de una banda de tahúres estafadores muy conocidos en su oficio; además de, supuestamente, un espía doble (López de Úbeda 2012, 328-329). El padre de este, su bisabuelo paterno, era un titiritero mujeriego y parlero. A su vez, sus tatarabuelos paternos eran un ilusionista y una volteadora, el equivalente a los feriantes actuales (López de Úbeda 2012, 332). Por otro lado, decide acabar la descripción de este abolengo destacando que su familia por parte de padre es judía y por parte de madre son cristianos conversos (López de Úbeda 2012, 334-335). Ya se ha visto hasta el momento cómo se consideraba que pertenecer a cierta religión o etnias acarrea una tendencia natural al hurto y la picardía en los ojos de buena parte de la sociedad.

En cuanto al abolengo festivo, comienza hablando de sus abuelos maternos. Uno de ellos era tamborilero y flautista, oficios de baja categoría social que Justina liga a ciertos negocios apicarados que llama “disimulos y solapos” (López de Úbeda 2012, 340). El siguiente abuelo materno trabajaba como un barbero de escaso interés en su oficio obsesionado con tocar la guitarra, con las implicaciones que su profesión tenía con relación al robo de bolsas de dinero y otros hurtos (López de Úbeda 2012, 341). Su bisabuelo trabajaba como mascarero que estafaba con el precio de sus productos, sin olvidar el vínculo que tienen las máscaras y el disfraz en ciertos oficios propios de pícaros (López de Úbeda 2012, 342). Finalmente, su tatarabuelo materno era otro tamborilero y flautista que se dedicaba a trabajar también como casamentero, es decir, como alcahuete.

Si se ha hecho hincapié en describir la ascendencia de Justina es debido a que introduce una nueva serie de profesiones relacionadas con la picaresca que no se habían tenido en cuenta hasta el momento y que serán considerablemente fructíferas en el futuro. En primer lugar, hay que destacar a los pícaros que se dedican a la música, las artes escénicas y el mundo circense, pues, como se verá más adelante, son especialmente populares hoy en día en el mundo de los juegos de rol. En segundo lugar, el trabajo como espía está conectado a la idea del pícaro como personaje capaz de ejercer trabajos que implican sigilo o la acción de espiar, importante en los pícaros que encontramos hoy en día en juegos y videojuegos de rol. En tercer y último lugar, se refuerza la relación del pícaro con oficios como el de barbero o mascarero, y con la imagen del uso de máscaras por parte de estos personajes.

Una vez observados sus orígenes, sería necesario explorar si durante su vida en el mesón de sus padres Justina sufrió alguna necesidad o era excluida de los sectores normativos de la sociedad. Tal y como hemos visto en otras obras, en *La Pícaro Justina* se define el oficio de mesonero como uno ruin y poco respetable. Asimismo, el ambiente en el que vivía Justina no era especialmente positivo pues estaba rodeada de las estafas o hurtos de sus padres y los flirteos malintencionados de su madre. Además de esto, su padre explicará a sus hijas cómo hacer lo mismo que su madre: estafar y seducir clientes. Esto deja claro la forma en la que el oficio de mesonera era visto a ojos de la sociedad, además que muestra que su padre la utilizaba como moneda de cambio (López de Úbeda 2012, 348-373). A esto habría que sumar la exclusión de la familia de Justina por ser descendientes de judíos y conversos. En cuanto a las necesidades de la pícaro, según describe ella misma, su madre les quitaba la comida a sus hijas para venderla a sus clientes, lo que implica una posible situación de cierta desnutrición y de maltrato por parte de sus padres: “Era muy caritativa; tanto, que quitaba la comida de la boca para dar a quien nunca vio ni esperaba dél hazas ni viñas” (López de Úbeda 2012, 374). No obstante, la verdadera situación de necesidad sucederá tras la muerte de sus padres durante unos robos y la llegada de sus hermanos, que roban a Justina y sus hermanas todo el dinero y comida que quedaba en el mesón (López de Úbeda 2012, 407-408).

Esta situación de pobreza derivada del entorno en el que creció, su familia y su situación en la jerarquía social, llevará a Justina a lanzarse a probar suerte en otros lugares. Así como ocurría en otras obras, el viaje será clave en la pícaro para tratar de ascender socialmente. La protagonista de esta obra no viaja fuera de Castilla, pero sí es cierto que rara vez encuentra un lugar estable en el que quedarse durante largo tiempo; a excepción de su tiempo en Rioseco o Mansilla. La mayor parte del tiempo se la puede encontrar viajando junto a su burra y el pícaro a su cargo en busca de nuevos objetivos a los que estafar o lugares donde poder pasárselo bien. Esta última afirmación puede generar confusión, pero como ocurría con otros pícaros hasta el momento, Justina también disfruta de la libertad que le proporciona ser pícaro y así decide ir en numerosas ocasiones a lugares donde haya fiestas de diverso tipo. De hecho, Justina también dedica palabras positivas para referirse a la “sabrosa vida del pícaro” (López de Úbeda 2012, 690). En los ámbitos estructural y temático, el viaje y los caminos son utilizados para introducir nuevos episodios en la novela; los acontecimientos de la Bigornia, por ejemplo, suceden durante un desplazamiento. Sin embargo, no será el lugar principal de la acción de la pícaro.

La extrema inestabilidad de la vida de la pícara acarrea que, como pasaba con los pícaros anteriores, la atención de esta se centrara en cubrir necesidades básicas como el hambre o el dinero. Por ejemplo, es posible encontrar fragmentos en los que la pícara especifica el escaso acceso a alimento que tenía: “Yo no andaba muy sobrada de comida” (López de Úbeda 2012, 765). Asimismo, el dinero se convierte en una obsesión para Justina, al que sitúa como la prioridad de sus crímenes, ya que con él se pueden solventar el resto de las necesidades. En concreto, Justina realiza una loa al dinero cuando comienza a buscar marido, pues deja claro que el amor no es lo que busca en su vida, ya que está subordinado al poder económico:

Es el dinero el *plus ultra* con quien todo crece y pasa adelante. Gustamos las damas que haya pasajeros por nuestra puerta [en referencia al amor], que no es buen bodegón donde no cursan muchos. Pero no es ese el *finis terrae*, que ya la gallardía, gravedad, señorío —y aun el gusto y el amor—, por pragmática usual se ha reducido a solo dar. [...] En resolución, el arancel con que hoy se miden las cualidades y partes humanas es el dinero. (López de Úbeda 2012, 939-940)

Motivada por el deseo de conseguir una mejor vida, Justina, como se ha visto, realiza todo tipo de crímenes. En un momento de la historia, un teólogo se enfrenta a ella por la supuesta maldad de sus acciones. Justina, reforzando la idea reforzada por pícaros previos, expone que sus circunstancias de necesidad y exclusión adquiridas y heredadas son la causa de sus crímenes: “Bien sé que es gran pecado, pero no hay que por qué hacer albórbolas, sabiendo que una gran necesidad, aunque no todas veces excusa del todo, pero siempre excusa en parte que, aun los sabios [...] dieron a entender que no hay pecado más excusable que aquel que procede de la necesidad de comida y sustento.” (López de Úbeda 2012, 783-784).

La mención de su situación de pobreza es sacada a la palestra frecuentemente por Justina antes de cometer un crimen, pues trata de justificar sus acciones ante el lector: “Puesta, pues, como pícara pobre [tras esto narra un hurto]” (López de Úbeda 2012, 861) o “mas esto de la pobreza hace que las cosas estén al justo de lo posible y fuera del nivel de deseo” (López de Úbeda 2012, 739). Junto a esto, su posición en desventaja como una mujer de bajo estatus social es especialmente observable en el pleito que sus hermanos abren contra ella injustamente, donde la posición de privilegio del corregidor permite actuar corruptamente contra Justina sin que ella pueda responder o defenderse. Del mismo modo, el acceso a una mayor cantidad de dinero por parte de sus hermanos les permite sobornar al corregidor (López de Úbeda 2012, 846-847).

La pícaro también sufre las consecuencias de ser mujer. Durante la obra existen tres casos de intento de violación: el del falso obispo, el del licenciado y, finalmente, el del sacristán pervertido. La pícaro debe enfrentarse a un entorno compuesto por personajes masculinos que también quieren aprovecharse sexualmente de ella, lo que añade un nuevo nivel de profundidad a los infortunios que la rodean. Aunque la protagonista logra zafarse con su ingenio de estas situaciones, no dejan de ser episodios negativos en la ya desafortunada vida de la pícaro.

Justina, finalmente, tratará de solventar su situación mediante el matrimonio, tras obtener ciertos beneficios del robo a sus hermanos y el cobro de la herencia de la anciana. Lejos de lo que ella esperaba, acabará la novela casada con Lozano, un pícaro ludópata que trabaja como guardaespaldas y matón. Se refiere a él como “hombre de armas”, con lo que se deduce que es un pícaro cuyo principal trabajo es ajustar cuentas o hacer daño a otros por encargo, como se puede deducir en varios casos (López de Úbeda 2012, 900; López de Úbeda 2012, 948; López de Úbeda 2012, 966-967). Lozano es el primer pícaro con un trabajo puramente vinculado al asesinato o a los escarmientos que se ha visto hasta el momento, un tipo de pícaro muy frecuente en la picaresca videolúdica. Durante la descripción de las razones del matrimonio y la categoría del esposo, en la novela se insinúa que acabar con alguien de su misma calaña es parte del destino de una pícaro, tal y como pasó con Lazarillo o Guzmán. Se puede observar, por lo tanto, cómo esa imposibilidad de ascenso social de los pícaros se repite en la obra.

Por supuesto, como sucede con otros pícaros, Justina también es consciente de su mala fortuna frente a otras personas con mayor riqueza que ella: “en todo el mundo, no hay sino solo dos linajes: el uno se llama *el tener*; y el otro, *no tener*.” (López de Úbeda 2012, 317). La pícaro se incluye en el segundo grupo y, durante el resto de la obra, incluye en el primero a las víctimas de sus robos o burlas. Debido a esta oposición, se construye una especie de rivalidad entre la clase baja, representada por Justina, y las clases superiores. Así, es posible encontrar a Justina trazando venganzas contra aquellos que la humillan por no tener conocimientos académicos (López de Úbeda 2012, 460; López de Úbeda 2012, 823) o por pensar que la están humillando por ser pobre (López de Úbeda 2012, 701).

Como se ha visto en otras obras, la pertenencia de los pícaros a los márgenes de la sociedad permite el desarrollo de una visión sobre temas sexuales flexible que es menos probable en caso de utilizar a otros personajes normativos como protagonistas. En primer lugar, Justina, que se había enorgullecido de su pureza ante varios pretendientes, insinúa

al final de la obra que ya no lo es, pero tiene métodos para fingir serlo: “Yo sé que mi marido no se quejará de mí en esta materia, cuanto y más que ingenio tenía yo para, si quisiera andar a engañar motolitos, vender quebrado por sano” (López de Úbeda 2012, 968). Esto nos plantea que, efectivamente, Justina mantuvo relaciones extramatrimoniales, lo que abre espacio en la picaresca para la aparición de protagonistas pícaras que tienen relaciones fuera del matrimonio. Del mismo modo, el pícaro que contrata Justina como aguador durante su etapa de hilandera mantiene relaciones sexuales con un gran número de mujeres, cualidad no observada explícitamente en un pícaro hasta el momento:

él sacó en condición que las fiestas gozase de los alquileres de trajinar dueñas honradas. Y corriásele el oficio, porque había entonces en aquel pueblo unas doncellas amovibles y algunas viudas de oropel y cierta camarada de mujeres que parecían de casta de nabos, que para no se esturar, es necesario revolverlos y menear la olla. (López de Úbeda 2012, 867-868)

Esta idea de la libertad sexual de los pícaros es desarrollada escuetamente en un fragmento anterior donde Justina pone en voz de los filósofos la legitimidad de los encuentros sexuales pasionales: “Dijo bien un buen filósofo de entre cuero y carne que la pasión de procrear era muy divina y muy humana, muy alta y muy bajaza” (López de Úbeda 2012, 788). Por lo tanto, se puede observar cómo en *La Pícaro Justina* este tema es desarrollado de forma explícita, aunque aparecía de forma velada en las anteriores obras picarescas.

Para acabar con el análisis de esta obra, cabría observar qué habilidades físicas y mentales destacables exhibe en la obra. Empezando por las capacidades intelectuales de Justina, es necesario destacar que, como Onofre, la pícaro exuda confianza en sus habilidades: “dando a la excelencia de mi ingenio título de grandioso” (López de Úbeda, 2012, 870). Justina demuestra esa excelencia a lo largo de la novela. La primera burla destacable es la realizada contra el falso obispo de la bigornia, con la que Justina no solo consigue humillar a todos los integrantes de la banda, sino que consigue evitar una violación gracias a su ingenio. Como si de Sherezade se tratara, Justina consigue alargar la conversación con el falso obispo a través de continuos cambios de tema durante dos días. En el último, él y el resto de los pícaros se emborrachan con un vino que Justina había servido. Tras esto, Justina los arrastrará en su propia carreta hasta Mansilla, donde son ridiculizados y ajusticiados (López de Úbeda, 2012, 490-521). Esta primera burla introduce por primera vez una estrategia de emborrachamiento, de evasión del intento de

violación y de venganza contra un grupo de pícaros. En el segundo intento de violación a Justina en la obra, realizado por el bachiller Araujo, la pícara creará esta vez la apariencia de estar acompañada por unos familiares agresivos para que no se le acerquen durante la noche (López de Úbeda 2012, 790). Este bachiller será engañado una segunda vez para darle todo su dinero a Justina en uno de sus reencuentros (López de Úbeda 2012, 819-820). Del mismo modo, en el tercer caso de acoso sexual por parte del sacristán, Justina vuelve a crear una historia en la que está prometida con un caballero que mataría al sacristán si la toca (López de Úbeda 2012, 894). Tras esta encontramos la famosa burla y estafa del agnusedí, que ya se ha explicado, y una burla que traza para espantar al pícaro ermitaño. Este pícaro disfrazado presumía de buen hacer cuando dedicaba su vida a hurtar. Esto, irónicamente, causaba malestar en Justina, quien le hace creer que la Justicia va tras él causando que huya del pueblo (López de Úbeda 2012, 630-636).

Otras burlas se parecen a las vistas hasta el momento. En el caso de la burla melosa, uno de los pretendientes insistentes de Justina es engañado para recoger una cesta con miel cuando realmente eran heces (López de Úbeda 2012, 719-723). Como en el caso de los engaños con heces en el *Guzmán* o en el *Guitón* estas acaban esparcidas sobre el objetivo. En la burla a la mesonera Sancha, Justina vuelve a utilizar su ingenio aliándose con otro pícaro para estafarla con una falsa prescripción médica y una crema cuyo único propósito es facilitar el acceso a la comida y dinero que la mesonera almacenaba (López de Úbeda 2012, 768-776). La idea de un doctor que en realidad es un pícaro y la receta de una falsa medicación ya se vio en *Guzmán de Alfarache* durante la estancia con el cardenal. Finalmente, otra traza o plan de ingenio semejante al visto en otras obras es la utilizada por Justina como marquesa de las Motas para manipular balanzas y la opinión de las ancianas hilanderas. Aparentando ser una inocente y pobre hilandera a la vez que aprovechaba diversas oportunidades para pagar menos por más hilo, Justina consigue construir toda una farsa a su alrededor mientras que se logra enriquecer parcialmente (López de Úbeda 2012, 863-868).

Uno de los planes más complejos de Justina es trazado durante el robo del contenido de los cofres de sus hermanos en Mansilla. El plan de este robo contempla dos burlas para poder llevarlo a buen puerto. La primera consiste en engañar a un pretendiente a través de seducciones para que estuviera en el lugar del crimen inocentemente y así engañar al pueblo para que crean que dicho pretendiente es el ladrón de sus hermanos. De esta manera, Justina consigue desviar la atención mientras que guarda su botín (López de Úbeda 2012, 948-850). La segunda burla de este plan consiste en hacer creer a sus

hermanos que estaba poseída por algún tipo de criatura sobrenatural o que había recibido una iluminación divina para ser monja y así poder salir del pueblo sin levantar sospechas (López de Úbeda 2012, 850-851).

En cuanto a las habilidades físicas de los pícaros, Justina destaca en su manipulación de cerraduras, la agilidad para dar el cambiazo a dos objetos (solo hay que recordar el episodio del agnuscdei), así como en la obtención de bolsas de dinero de otros personajes mientras están distraídos (López de Úbeda 2012, 782). La manipulación de cerraduras se observa en el robo del contenido de los cofres de sus hermanos: “descerrajé unas arcas en que me tenían encerradas unas joyas” (López de Úbeda 2012, 848); o en el robo del cofre de la anciana morisca recientemente fallecida: “abrí un cofrecillo barreteado y en él hallé [...] envueltos de cincuenta doblones de a cuatro” (López de Úbeda 2012, 881). Otras habilidades que se encuentran en otros pícaros son las relacionadas con las habilidades con ciertas armas, el uso de la espada y la daga por parte de uno de ellos es mencionado con el pretendiente bravucón de Justina en torno al final de la novela (López de Úbeda 2012, 937).

Para finalizar el análisis de *La Pícaro Justina* es interesante observar cómo la incorporación de una pícaro protagonista permitió la entrada de un nuevo elenco de pícaros y pícaras que respondían a las necesidades de la narrativa como las mesoneras, los guardaespaldas, las romeras, las brujas estafadoras, etc. También se amplían las burlas en las que se ven envueltos, los sectores de la sociedad a los que critican, así como los crímenes en los que pueden participar. Además, nuevas preocupaciones humanas se introducen en el relato como son los intentos de violación o los pretendientes acosadores. Por lo tanto, el papel de Justina en la picaresca fue la ampliación de las distintas cualidades atribuidas a los pícaros y la renovación de las características de la novela picaresca española hasta el momento.

4.2.2.3. *La hija de Celestina o La ingeniosa Elena*

La hija de Celestina fue publicada en 1612 por Alonso Jerónimo de Salas Barbadillo supone un paso adelante en la picaresca, sobre todo en su variante femenina. Salas Barbadillo introduce una serie de innovaciones en su novela picaresca que pueden observarse en otras posteriores, lo que indica la evolución tanto del género literario como de una picaresca que estaba empezando a solidificar un mito literario. Algunos críticos consideran discutible que esta obra contribuyera a la evolución internacional de la picaresca ya que, como señala Enrique García Santo-Tomás, su suerte posterior se limitó

a posibles influencias indirectas y estuvo a la sombra del éxito internacional de *Don Diego de Noche* (García Santo-Tomás 2008, 23-24). No obstante, esto no es del todo cierto, ya que como bien señala Richard Bjornson (1977, 145), la versión francesa traducida por Scarron, traducida al inglés por John Davies of Kidwelly en 1660, tuvo un éxito destacado dentro de la revolución que trajo la picaresca española a las novelas de delincuencia y aventuras inglesas. El tipo de pícaro introducido en esta novela, que continúa lo visto en *La Pícaro Justina*, será muy fértil en las letras internacionales, como se irá viendo a lo largo de la evolución de la picaresca.

Lo que parece innegable es la influencia inmediata que tuvo en las obras picarescas de Quevedo u otros autores en el marco nacional, pese a ser menos popular que el *Guzmán*. Tampoco hay que obviar el posible peso de esta obra en la construcción del mito ni su valor como espejo del estado de una picaresca algo más madurada e innovadora formalmente en el momento de su escritura. Esta innovación ya es perceptible en el uso de la autodiégesis. *La hija de Celestina* inicia su narración con el uso de la heterodiégesis en tercera persona con una focalización externa en la que la voz no es la de la protagonista. La autodiégesis del personaje pícaro se limita al capítulo tres, donde la pícaro cuenta sus orígenes y las razones por las que acabó dedicando su vida al crimen. Por lo tanto, es sencillo deducir que no hay un intento en esta obra de justificar sus crímenes y penurias presentes a través de una autobiografía en la que la pícaro cuenta sus circunstancias desde su nacimiento. Frente a ese enfoque, Salas Barbadillo decide expandir la atención en la acción de los personajes, que ya se había visto en el *Guitón* o en *La Pícaro Justina*, apartando la interioridad del personaje y dando la bienvenida a la descripción de las distintas peripecias de la pícaro. La novela da comienzo *in medias res* durante la celebración de una boda entre nobles y la estafa de Elena al tío del esposo, lo que ya deja ver que la preocupación de este texto reside en mostrar una sucesión de episodios picarescos que entretengan al lector.

Varios capítulos más tarde, en el tercero, se encuentra la autodiégesis que realiza para ocupar el tiempo en su conversación con su pareja, Montúfar, y explicar lo sucedido antes del hurto al noble. Esta breve autobiografía del personaje picaresco posee funciones reducidas respecto a las previas, pues se limita a un resumen de la situación de Elena sin entrar en detalles sobre su interioridad. Si bien es cierto que sirve para conocerla un poco más, queda reducida a una breve exposición de hechos vitales en voz de la protagonista. En este caso, destaca cómo la novela picaresca española empieza a modificar el esquema narrativo típico que hasta ahora seguía, posiblemente como respuesta a la rápida

expansión de la picaresca en este tipo de novelas y por otro tipo de textos. Esta podría considerarse la gran innovación introducida por la novela de Salas Barbadillo, que será seguida por un buen número de obras. Sin embargo, la tendencia de los pícaros a contar su historia se mantendrá en el mito como parte de la caracterización de esos personajes ya sea en textos heterodiegéticos o autodiegéticos.

En cuanto a la presencia de amos o figuras parentales, se sigue el esquema de *La Pícaro Justina*. No existen amos en el texto, ni tampoco figuras parentales más allá de su familia, de la que aprenderá sus primeras habilidades como pícaro. No obstante, sí se puede encontrar al pícaro Montúfar, su pareja extramatrimonial, como una suerte de proxeneta que se beneficia de las seducciones y estafas de Elena. La pícaro mantiene con este personaje una relación amorosa abierta (Salas Barbadillo 2012, 143) en la que se consienten, e incluso se fomentan, sus infidelidades siempre y cuando sean con nobles o personas con cierta riqueza. De estos amantes, la pareja obtiene joyas, dinero y otros beneficios que Montúfar aprovecha para mantener una vida relativamente lujosa (Salas Barbadillo 2012, 148-149). Se puede observar que existe realmente una relación de proxenetismo entre Montúfar y Elena, tanto que el “marido” selecciona quiénes deben acostarse con ella hasta el punto de maltratar a Elena si decide tener una relación con un hombre diferente al recomendado: “Advirtiola una y muchas veces que no lo hiciese; pero como ella perseverase [...] sacándola un día por engaño al campo, Montúfar tomó satisfacción imitando el castigo que hizo en ella y en la ya difunta Méndez, camino de Burgos” (Salas Barbadillo 2012, 151).

Por desgracia, la pareja que elige Elena para compartir sus planes y su vida no le traerá buenas experiencias. Montúfar es un estafador agresivo y ludópata que no duda en maltratar a la pícaro en varios pasajes mediante latigazos y otro tipo de agresiones (Salas Barbadillo 2012, 129-130). En cierta forma, podría interpretarse que Montúfar funciona como un amo durante su larga etapa como proxeneta. Sin embargo, si algo intenta demostrar Elena es que siempre está al mando. Por ello, asesina a Montúfar con ayuda de otro pícaro al final de la obra, de la misma manera que se rebela o lo castiga cuando este decide agredirla o sobrepasarse. La pícaro controla en todo momento su pequeña banda de pícaros compuesta por Méndez, Montúfar y algunos criados que van y vienen durante sus diferentes estancias en distintos lugares. Se puede observar que, como ocurría con Justina, Elena domina una serie de pícaros a su disposición para llevar a cabo sus planes a lo largo de la obra.

La inexistencia de amos o figuras parentales al uso, siguiendo el ejemplo de *La Pícaro Justina*, no supone la ausencia de personajes que puedan servir para expresar algún tipo de crítica social. Cabe destacar que la crítica social en esta obra parece que se lleva a cabo por una tradición dentro de la novela picaresca española más que por una voluntad del propio autor, pues los fragmentos dedicados a ello son mínimos (Salas Barbadillo 2012, 113). Esto parece indicar que, efectivamente, se había solidificado como un artificio alrededor de la figura de los pícaros la necesidad de ofrecer una visión mordaz o satírica de ciertos sectores de la sociedad. En la novela destaca la crítica a los nobles jóvenes durante la mascarada al comienzo del texto, donde subyace una descripción como alocados, lujuriosos y derrochadores (Salas Barbadillo 2012, 88-89). La crítica a los nobles y otros miembros pudientes de la sociedad también subyace durante el periodo en el que la pícaro trabaja como una suerte de prostituta con tal de asegurarse algunas de sus riquezas. En este fragmento se vuelve a insistir en la inmoralidad y lujuria de las clases dirigentes (Salas Barbadillo 2012, 149). Del mismo modo, cuando Elena realiza el recuento de su vida, se puede observar cómo su primer esposo fue un eclesiástico (Salas Barbadillo 2012, 113), cosa que recuerda a la idea del eclesiástico lujurioso e inmoral que se ha ido viendo desde el *Lazarillo*.

La ausencia de amos también responde a la incorporación de Elena activamente a la vida picaresca con edad avanzada. Por ello, su habilidad como pícaro procede de sus padres. De su padre, un pícaro borracho que era contratado para trabajos variados (Salas Barbadillo 2012, 111), no pareció obtener gran conocimiento más allá de aprender a tratar con hombres de su calaña. Por otro lado, su madre trabajaba como celestina, bruja y aderezadora de doncellas (Salas Barbadillo 2012, 109-110). De ella aprendió estas habilidades junto a la seducción y la obsesión por conseguir riquezas. Estas últimas eran obtenidas casi por obligación ya que su madre, a partir de los 12 años, la exhibía como un trofeo para atraer a ricos lujuriosos que le hicieran regalos (Salas Barbadillo 2012, 113).

Este entorno muestra que las condiciones de vida de Elena no fueron muy halagüeñas desde su nacimiento, sino que se vio obligada a recurrir a la vida marginal desde su infancia. La pícaro protagonista, desde el principio, carga con la mancha social que implica ser hija de una esclava morisca con el rostro marcado¹³ y un pícaro gallego.

¹³ El rostro marcado es una marca estética que suele funcionar en la picaresca y otros géneros temáticos para representar físicamente los orígenes o pecados de un personaje. La observaremos en otros personajes a partir de ahora.

Su identidad como mestiza conlleva la presunción de tendencias al crimen por parte de Elena. Por otro lado, su madre dedicó su juventud como esclava a ser una lavandera con tendencias adúlteras (Salas Barbadillo 2012, 108) hasta que al obtener la libertad se dedica al mismo oficio y parece ser frecuentada por ciertos “cortesanos sinvergüenzas” con implicaciones sexuales (Salas Barbadillo 2012, 113). Cabe destacar que esas relaciones extramatrimoniales de la madre de Elena refuerzan la fructífera idea de la libertad sexual vinculada a los pícaros.

Volviendo a lo anterior, una vez la madre de Elena se casó con el padre de esta, al que se refieren como Pierres por sus borracheras, se dedicará a los oficios expuestos anteriormente, de los que la pícara aprenderá desde su infancia. Su madre la someterá, posteriormente, a una prostitución forzada antes de cumplir los catorce años:

porque como mi madre se resolviese a abrir tienda [prostituir] —que al fin se determinó antes que yo cumpliera los catorce de mi edad— no hubo quien no quisiese alcanzar un bocado, obligándome primero con alguna liberalidad; y fueron tantas las que conmigo usaron, que ya me faltaban cofres para los vestidos y escritorios para las joyas (Salas Barbadillo 2012, 112-113)

Del mismo modo, será vendida por su madre a tres hombres para mantener una relación semejante a un matrimonio: “Tres veces fui vendida por virgen: la primera a un eclesiástico rico; la segunda a un señor de título; la tercera a un genovés, que pagó mejor y comió peor” (Salas Barbadillo 2012, 113). Se pueden observar las penurias a las que debió acostumbrarse la pícara durante su vida, así como las habilidades de seducción y engaño que se vio obligada a desarrollar. Por ello, no es de extrañar que, ante la muerte de su madre y la pérdida de sus bienes derivados de casamientos forzados, decidiera convertirse en una pícara por su propia voluntad.

Frente a otros pícaros, el dúo de Elena y Montúfar conseguirá medrar considerablemente hasta tener algo que pueda considerarse “riquezas” (Salas Barbadillo 2012, 144) ya sea mediante el ingenio de la pícara o el uso de su cuerpo. En la mayoría de los casos, Montúfar se aprovecha de las capacidades de su amante para medrar mientras que la somete a situaciones de maltrato. Los objetivos de Elena y su banda de pícaros son muy claros: robar las riquezas de los más poderosos para garantizarse un puesto en la sociedad semejante al de ellos. Vuelve a aparecer así la idea del hurto de la posición social de los sectores más privilegiados por parte del pícaro. De hecho, Elena deja claro al comienzo del texto que considera que los están moralmente por encima de los nobles, pues estos últimos están corrompidos, frente a los pícaros que son claros sobre

sus métodos: “en este mundo hay ocasiones en que traen los pícaros mejor lugar que los caballeros” (Salas Barbadillo 2012, 89).

Esta idea permeará a lo largo del texto, construyendo, como en otras obras anteriores, una suerte de conciencia de clase y oposición frente a la clase dirigente en Elena. La pícara volverá a ser consciente de las dificultades adicionales a las que ha sido sometida desde su nacimiento, del mismo modo que considera el robo su única manera de sobrevivir frente a las consecuencias del determinismo social que la aplasta: “No me espanto, que todos buscan la vida en este mundo trabajoso, y los más hurtando. Y éstos, entre los muchos del arte, son dignos de causar mayor lástima, porque caminan al más grave peligro y conquistan pequeños intereses.” (Salas Barbadillo 2012, 89). Asimismo, se repite la idea de los riesgos del trabajo de pícaro y la precariedad de ese modo de vida, que aparecerá en más de una ocasión en la obra: “Este oficio miserable [...] de robar lo ajeno” (Salas Barbadillo 2012, 105).

Lo que parece claro es que, pese a las riquezas que llega a obtener, Elena y Montúfar no serán capaces de escapar de los sectores más oscuros de la sociedad ni del riesgo que entraña su profesión. Ambos medran a cambio de realizar crímenes cada vez más graves y acumular una mayor deuda con las autoridades. De hecho, Elena caerá en desgracia cuando fue descubierta tras el envenenamiento y posterior asesinato de Montúfar. Este nuevo crimen y los anteriores la llevarán a ser la primera pícara en ser ejecutada por la Justicia.

El estilo de vida desafortunado al que se refiere Elena también se ve influido por la ya conocida condición del viaje y la ausencia de una residencia fija en la vida de los pícaros. Ni en el ámbito formal, ni en el temático el viaje difiere dramáticamente del visto en obras de novela picaresca anteriores. Los caminos son utilizados como rutas de huida tras las estafas, así como lugares donde el asalto de don Sancho cuando pensaba que estaban secuestrando a Elena (Salas Barbadillo 2012, 120) o los abandonos de la pícara o Montúfar se llevan a cabo. Desde el punto de vista temático el viaje supone un método de huida para los pícaros, así como un proceso obligatorio por el que deben pasar para buscar un nuevo objetivo. Se introduce por primera vez la idea del miedo que supone para la pícara el poder ser descubierta por rivales o por la Justicia durante sus viajes. Frente a otros pícaros que adoran su libertad en los caminos, Elena ofrece una visión negativa de estos:

El que mal vive no tiene casa ni ciudad permanente, porque antes de volver a poner los pies en ella, hace por donde volver las espaldas, ganando, con uno a

quien ofende, a todos por enemigos porque, como se recelan justamente de igual daño, reciben la ofensa por común [...] por lo menos jamás le falta el del temor, considerando cuán graves los castigos le están guardados si da en las manos de la Justicia. (Salas Barbadillo 2012, 105)

No solo el miedo del pícaro al viaje es introducido por primera vez, sino que se reflexiona sobre los riesgos que conlleva a pesar de ser necesario para la supervivencia. Para Elena el viaje implica una huida de un lugar al que no podrá volver porque todos habrán descubierto su crimen, además de estar a la merced de ser encontrada por las autoridades que la persiguen tras sus crímenes.

Si la supervivencia es lo que mueve a la pícara de un lugar a otro, el hambre no será en esta ocasión su motor principal, sino las ansias de riquezas. Recordando las palabras de Justina acerca del dinero, Elena también considera que el dinero es fundamental para cubrir sus necesidades vitales. El capital es el objetivo principal de sus estafas y robos; sus planes no van orientados al hurto de comida, sino a la obtención de riquezas en forma de monedas, joyas u oro. Para obtener este tipo de bienes, debe recurrir, como ocurre en el caso del resto de pícaros, a la delincuencia. Se define el acto de robar al comienzo del texto como un arte que puede ser refinado, idea importante en vistas al futuro pues “el arte del robo” es desarrollado con frecuencia en las obras picarescas modernas y contemporáneas (Salas Barbadillo 2012, 89). Elena lo lleva a cabo de diversas maneras, destacando el uso del disfraz para la construcción de falsas identidades con las que realizar estafas a gran escala. El primer ejemplo es la estafa a Sancho de Villafañe y su tío durante la mascarada en la celebración de su boda. Esta estafa no se había visto hasta ahora, pues supone la creación de una falsa identidad en la que una mujer denuncia haber sido recientemente violada por la víctima de la estafa, para obtener sus riquezas o las de un familiar. El objetivo es exigir una recompensa económica para restituir el honor del personaje creado por Elena y comprar su silencio (Salas Barbadillo 2012, 97-104). Junto a esto, son especialmente interesantes los pasos previos a la ejecución de la estafa, pues encontramos a una pícara disfrazada aprovechando la mascarada para realizar pesquisas sobre los organizadores, así como usando sus labores de seducción para obtener la mayor cantidad de información sobre sus objetivos (Salas Barbadillo 2012, 90). La imagen de los pícaros como estafadores que construyen identidades y realizan procesos de investigación en torno a sus objetivos comienza a asentarse definitivamente, tras lo visto en el *Guzmán*. También destaca la aparición por primera vez de una mascarada como un ambiente propicio para que el pícaro lleve a cabo sus planes.

La escalada criminal de la banda de Elena continúa en Sevilla con un tipo de estafa tampoco vista hasta el momento. Allí consiguen estafar durante tres años a toda la ciudad fingiendo ser grandes devotos capaces de ofrecer bendiciones y de gestionar las limosnas de los demás. Durante este episodio, Montúfar finge ser un sacristán, figura asociada a los pícaros que ya conocemos, y Elena, junto a Méndez, simulan ser enfermeras que cuidan del prójimo sin pedir nada a cambio. Así, los tres se ganan la confianza del pueblo, que empieza a pagarles a cambio de consejos y bendiciones que no son más que una estafa. Del mismo modo, los nobles les ofrecerán grandes sumas de dinero para que las repartan entre los más necesitados (Salas Barbadillo 2012, 142), sin saber que ellos se quedaban buena parte del dinero donado. Por otro lado, Elena y Méndez se encargan de robar en los hospitales donde trabajan (Salas Barbadillo, 2012, 140).

Cuando estos crímenes son descubiertos, Elena y Montúfar abandonan a Méndez sin tenerla en cuenta, por lo que ella será sentenciada a recibir cuatrocientos azotes, muriendo días después. Si no fuera suficiente lo anterior, la pareja de pícaros se dirige a Madrid donde pretenden ser una pareja de ricos, mientras que Elena se prostituye a cambio de mantenerlos a ambos. Al final de la obra cabe encontrar el primer asesinato explícito llevado a cabo por un pícaro hasta ahora. Elena y Perico planean el envenenamiento de Montúfar. Cuando el pícaro descubre que ha sido envenenado, intenta matar a Elena y entonces es asesinado a sangre fría por Perico con el corazón atravesado por un estoque (Salas Barbadillo 2012, 152). El descubrimiento por parte de la Justicia de este crimen y el resto de las estafas causará que Elena sea ejecutada finalmente.

Con este fin para Elena y Montúfar cabría preguntarse si queda algo de honorabilidad en el modo de actuar de los pícaros de esta obra. Estos pícaros abandonan a su aliada, Méndez, pese a su edad para que pague por los crímenes que el grupo cometió sabiendo que la muerte era cierta. Del mismo modo, ambos amantes se abandonan en mitad del bosque en dos ocasiones (Salas Barbadillo 2012, 127; Salas Barbadillo 2012, 136). Previamente Montúfar también abandonó a Elena cuando don Sancho los encuentra y se dirige hacia ellos espada en mano. Además, el pícaro trata de asesinar a la protagonista, quien antes planea su asesinato por venganza, como se ha visto en el párrafo previo. Tampoco existe arrepentimiento por parte de Elena, Montúfar o Méndez, aunque, al final de la obra, la pícara devuelve el dinero que estafó en su primera estafa al tío de don Sancho (Salas Barbadillo 2012, 153). En *La hija de Celestina* no existe realmente un código de cierta moralidad por el que los pícaros en esta obra parezcan regirse.

Seguidamente, es necesario señalar las distintas habilidades físicas y mentales de los pícaros que aparecen en la novela en vistas a los pícaros que veremos en los videojuegos de rol. En este caso, las habilidades físicas son semejantes a las vistas en otras obras, aunque la insistencia en el uso de ciertas armas por parte de los pícaros se ve reforzada. Se puede observar hasta en dos ocasiones (Salas Barbadillo 2012, 89; Salas Barbadillo 2012, 130) a pícaros robar bolsas con riquezas de otros personajes. También aparece en varias ocasiones el uso del estoque o la espada, la daga y el broquel por parte de los pícaros. Así, la espada o el estoque son mencionados vinculados a uno de estos personajes hasta en tres ocasiones (Salas Barbadillo 2012, 87; Salas Barbadillo 2012, 151; Salas Barbadillo 2012, 152), seguidos de la daga (Salas Barbadillo 2012, 102; Salas Barbadillo 2012, 129).

En cuanto a las habilidades mentales, tienen especial importancia los ingeniosos planes y burlas que traza Elena a lo largo de todo el texto. Ya se han visto las elaboradas estafas que planea y ejecuta la protagonista junto a su banda. Del mismo modo, otras burlas que no han sido mencionadas son las que padece el caballero que los reconoce durante su estancia en Sevilla (Salas Barbadillo 2012, 141) o la burla a Antonio, el paje de don Sancho, gracias a las dotes de seducción de Elena (Salas Barbadillo 2012, 94-95). Destacan esas habilidades de seducción, sumadas a la belleza de la pícara, como herramientas para facilitar sus planes cuando hay hombres implicados. Gracias a esto y a su ingenio consigue mantener múltiples amantes durante su última etapa en Madrid sin que estos se den cuenta. Como otros pícaros, Elena destaca por su rapidez a la hora de trazar planes en un corto espacio de tiempo. Por ejemplo, es capaz de organizar una huida junto a Montúfar cuando son descubiertos en Sevilla (Salas Barbadillo 2012, 146).

Dentro de las capacidades de Elena en esta novela sería necesario destacar la novedad de dos aspectos que, aunque ya se han mencionado, no se ha profundizado en ellos. El primero, como parte de su habilidad para trazar planes, es el asesinato de Montúfar mediante el uso de veneno, cosa que hasta ahora no había sido llevado a cabo por un pícaro. Esta relación entre los pícaros y el veneno será extremadamente fructífera en los juegos de rol analógicos o digitales, donde forma parte de su conjunto de habilidades en la práctica totalidad de los casos. El segundo es la estafa llevada a cabo durante la mascarada al comienzo del texto. Hasta el momento se han visto a pícaros utilizando el disfraz o la oscuridad para llevar a cabo sus planes, pero, en este caso, Elena aprovecha el anonimato que le permite la máscara para recabar información (Salas Barbadillo 2012, 86). Esta idea del pícaro utilizando no solo el disfraz, sino máscaras u

otros elementos para cubrir su cara, es extremadamente fructífera en las articulaciones del mito del pícaro en juegos de rol.

Para finalizar el análisis de esta obra hay que destacar su importancia como reflejo del estado de la picaresca española en los momentos de su escritura. Se observa un abandono paulatino del encorsetamiento estructural del *Guzmán* marcado por la autodiégesis y las circunstancias pasadas del pícaro protagonista, así como una ampliación de las distintas narrativas en las que pueden participar los pícaros. Junto a esto, supone la muestra del desarrollo de una picaresca femenina alejada de la parodia vista en *La Pícaro Justina* profundizando en las circunstancias vitales que puede vivir una mujer pícaro y asentando su papel dentro de la picaresca como alternativa al pícaro. El viraje hacia la acción y la exposición de múltiples peripecias y aventuras parece haberse completado con esta obra, dejando de lado al pícaro reflexivo. Esto permitió el aumento significativo de la variedad de episodios de los que un pícaro puede ser protagonista e inicia el asentamiento de los pícaros como personajes de acción en el mito que se estaba fraguando.

4.2.2.4. *Novelas Ejemplares de Cervantes*

Cervantes publicó en 1613 sus famosas *Novelas Ejemplares*, doce novelas cortas al estilo italiano. Como ya había demostrado con el personaje de Ginés de Pasamonte en la primera parte del *Quijote*, era consciente del éxito de la novela picaresca española, al tiempo que sentía cierto interés hacia la picaresca. Frente a las novelas analizadas anteriormente, nos encontramos ante la primera obra de este análisis que no pertenece al género de la novela picaresca española. La razón por la que la picaresca cervantina es importante en este análisis reside en el éxito nacional e internacional de este autor. Tanto su obra insignia *Don Quijote de la Mancha*, como las *Novelas Ejemplares*, han tenido una fortuna posterior tan significativa que la propia picaresca cervantina contribuyó directa o indirectamente en obras picarescas fuera y dentro de España, como se verá especialmente en los autores de picaresca inglesa. Sin ninguna duda, contribuyó a la constitución del mito del pícaro y su influencia es perceptible en los textos videolúdicos picarescos actuales. Cabe destacar que Cervantes en ningún momento trata de escribir una novela picaresca española ni sigue la estructura prototípica de estos textos, sino que produce relatos que pueden considerarse picarescos, en el caso de *Rinconete y Cortadillo* y *El coloquio de los perros*, o pueden contener algunos elementos picarescos, como es el caso de *La ilustre fregona*. No obstante, sí que el autor es consciente de ella, pues es

posible detectar el uso de ciertas técnicas de este tipo de novelas y hace referencia a ellas en varias ocasiones (Cervantes 2018, 373).

Dentro de los textos seleccionados, *La ilustre fregona* desarrolla su picaresca únicamente en las primeras páginas, dejando el resto de la novela corta para desarrollar otro tipo de historia. Sin embargo, su acercamiento a este tipo de ficción es indudable y merece ser señalado. Por otro lado, *Rinconete y Cortadillo* presenta las aventuras de dos pícaros que forman parte de un gremio de gente de su misma categoría dirigida por Monipodio. Ante la posible duda de si estos dos personajes son considerados como pícaros o como meros delincuentes, es necesario destacar que hasta en dos ocasiones Cervantes se refiere a ellos y a sus compañeros de gremio como “pícaros” (Cervantes 2018, 169; Cervantes 2018, 196). No solo esto, sino que, como se pudo observar al comienzo de este texto, el término “pícaro” pasó de ser un concepto social, a usarse para englobar a todo tipo de delincuentes dentro de la picaresca en forma de mito. Como destaca Jorge García López en las notas al pie de página de su edición de las *Novelas Ejemplares* (Cervantes 2018, 169; Cervantes 2018, 374), el uso de esta palabra por parte de Cervantes denota que ya se percibía como un tipo literario¹⁴ al que se le otorgaban ciertas características. Finalmente, *El coloquio de los perros* plantea un diálogo entre dos cánidos en el que Berganza utiliza la autodiégesis para contar su vida al servicio de varios amos que, en la mayoría de los casos, pueden considerarse pícaros; incluso algunos de ellos están relacionados con el gremio que aparece en *Rinconete y Cortadillo*.

Estas circunstancias especiales de la picaresca cervantina, incluido el formato de la novela corta, conllevan que no todas las características de la picaresca están presentes en cada uno de los textos seleccionados. No obstante, sí es posible señalar buena parte de ellas realizando un análisis combinado de las tres obras seleccionadas.

La Ilustre fregona no sigue el modelo autodiegético ni usa la primera persona, sino la tercera persona con un importante carácter descriptivo. *El coloquio de los perros*, en cambio, emplea la autodiégesis de Berganza durante el diálogo de ambos protagonistas para relatar sus experiencias con distintos amos (Cervantes 2018, 546). El uso de esta técnica responde al interés de Cipión por conocer cómo su compañero había llegado a la situación en la que se encontraba, es decir, sigue lo visto en la picaresca hasta el momento en la novela picaresca española. Esta novela corta bebe especialmente del *Asno de oro* de

¹⁴ Este estudioso no llega a considerarlo mito. Bajo nuestro punto de vista, también consideramos que en esta época es aún pronto para llamarlo así, pese a que ya había empezado a expandirse internacionalmente.

Apuleyo y los diálogos lucianescos como *El gallo*, no solo por el factor autobiográfico, sino por tratarse también de animales transformados relatando su vida en la que intervienen personajes de dudosa moralidad. No hay que olvidar que durante el episodio de la bruja Cañizares se especifica que tanto Berganza como Cipión fueron convertidos en perros dentro del vientre materno. Esto ya ha sido afirmado anteriormente por teóricos como Félix Carrasco (1983) o Francisco Escobar (2020). Junto a esta novela corta, *Rinconete y Cortadillo* posee un breve intercambio entre ambos protagonistas el comienzo del texto donde cada uno de ellos realiza un breve resumen de su vida siguiendo el modelo autodiegético visto hasta el momento (Cervantes 2018, 166-168).

De la misma forma, será *El coloquio de los perros* la que introduzca la figura de los amos, debido en gran parte a la condición de cánido de Berganza. Estos amos vuelven a funcionar como introductores de episodios en los que el protagonista tiene que desenvolverse, así como sirven para criticar ciertos sectores de la sociedad. En esta obra destaca la enorme cantidad de amos que aparecen en un relato de extensión corta. Berganza servirá a varios pícaros durante toda su vida donde destacan el pícaro Nicolás que robaba carne del matadero (Cervantes 2018, 548); el alguacil que trabaja para Monipodio (Cervantes 2018, 572) y el atambor (Cervantes 2018, 584). Estos amos son utilizados para criticar sus respectivas profesiones, así como otros amos como los pastores que fingen que los lobos matan el ganado de su jefe, el agricultor morisco o la bruja Cañizares. En las otras dos novelas cortas, en cambio, no se encuentra esta figura del amo, aunque sí está presente el factor de la crítica social representado en otros personajes secundarios que no funcionan como tal. Sí es cierto que en *Rinconete y Cortadillo*, Monipodio puede considerarse de alguna forma un amo de ambos pícaros pues tratarse del jefe del gremio en el que trabajan, pero su relación es menos estrecha que la que se puede observar en amos de novelas previas. Por ello, bajo mi punto de vista, Monipodio no es amo de Rincón ni de Cortado.

La ausencia de amos, la avanzada edad de los pícaros y la longitud del texto implican, en parte, la ausencia de proceso de aprendizaje en ellos. La mayor parte de los pícaros que aparecen su personajes secundarios cuyo proceso de aprendizaje no es requerido en la historia, de la misma forma, la etapa como pícaros novicios de *Rinconete y Cortadillo* es omitida tras entrar en el gremio (Cervantes 2018, 189), mientras que la de Carriazo es resumida rápidamente en un párrafo: “En tres años que tardó en parecer y volver a su casa, aprendió a jugar a la taba en Madrid, y al rento y a las Ventillas [...] Pasó por todos los grados de pícaro hasta que se graduó de maestro en las almadrabas de

Zahara, donde es el *finibusterrae* de la picaresca” (Cervantes 2018, 374). A pesar de ello, el proceso de aprendizaje aparece descrito durante la definición del gremio de Monipodio, ya que se menciona que hay pícaros jóvenes que son enseñados por pícaros maduros mediante una especie de sistema educativo picaresco.

Por otro lado, la picaresca cervantina posee un importante factor delictivo, siguiendo el cambio que se ha ido viendo desde el *Guzmán de Alfarache*. En estas novelas cortas se puede observar que el historial delictivo de los pícaros comenzó a aumentar considerablemente en detrimento de aquellos que se limitan a cometer burlas sin demasiadas consecuencias penales. El ejemplo más claro es la novela corta *Rinconete y Cortadillo* donde no solo sus protagonistas y sus padres (buldero y cortador de bolsas, respectivamente) son pícaros, sino que la cofradía de Monipodio casi al completo está compuesta por personajes de este tipo que se dedican a diversos crímenes (Cervantes 2018, 181). Así, es posible encontrar a Rincón junto a otros tahúres encargados de amañar partidas y robar dinero, mediante el juego (Cervantes 2018, 166) o a Cortado, cuya principal labor es robar bolsas (Cervantes 2018, 167). El resto de los pícaros que se pueden encontrar al entrar al patio de Monipodio son presentados en una especie de “desfile de la picaresca” en el que encontramos a estudiantes, ciegos, ancianos que venden rosarios falsos, celestinas, prostitutas, corchetes o matones (Cervantes 2018, 182-183). Durante el episodio del “libro de la memoria” se puede observar que algunos de los trabajos de los corchetes o matones consisten en dar palizas o cuchilladas para saldar cuentas. Otros trabajos que podemos encontrar son burlas con aceite maloliente, difamación, fingir enfermedades, etc. (Cervantes 2018, 210-211). *Rinconete y Cortadillo* es una novela corta habitada por delincuentes pícaros y en ella se les puede observar llevando a cabo su oficio. De la misma manera, en *El coloquio de los perros* la mayor parte de los pícaros a los que sirve Berganza se encuentran relacionados con el gremio de Monipodio, por lo que son pícaros que cometen acciones delictivas. Monipodio no aparece como personaje en esta novela corta, pero sí es mencionado y es vinculado a estos personajes. Por ejemplo, el amo alguacil está compinchado con el líder del gremio para capturar falsamente a ciertos ladrones y así ganarse la confianza del pueblo, facilitando el trabajo de la cofradía (Cervantes 2018, 580). Este caso del alguacil es el primero de este tipo introducido en la picaresca analizada hasta el momento.

En *Rinconete y Cortadillo*, como cabría esperar de una cofradía como la de Monipodio, los pícaros se rigen por una serie de reglas no especificadas que parecen conllevar algún tipo de honor. Una de ellas es claramente no robar los bienes del grupo,

pues cuando esto ocurre Monipodio cambia de actitud completamente: “¡Nadie se burle con quebrantar la más mínima cosa de nuestra orden, que le costará la vida!” (Cervantes 2018, 190). Otra sería no maltratar a las prostitutas que trabajan para la cofradía, pues Monipodio y el resto de los pícaros salen en defensa de la Cariharta cuando llega malherida tras ser maltratada por Repolido (Cervantes 2018, 196-198). Finalmente, Monipodio, durante el memorial de agravios comunes, pide que no se hagan públicos sus robos en domicilios por respeto a las víctimas: “Tampoco se lea —dijo Monipodio— la casa ni adónde, que bastará que se les haga el agravio, sin que se diga en público, que es gran cargo de conciencia.” (Cervantes 2018, 211). Como nota adicional, Carriazo en *La ilustre fregona* se caracteriza por ser un pícaro benevolente y educado, derivado de su educación como noble: “era generoso y bien partido con sus camaradas” (Cervantes 2018, 374). En general, utilizando como ejemplo *Rinconete y Cortadillo* y *La ilustre fregona*, pues no hay ejemplos significativos en el “Coloquio de los perros”, se puede observar que la visión cervantina de la picaresca también otorga cierto grado de honorabilidad a los pícaros.

Uno de los cambios dentro de la picaresca que introduce Cervantes en *La ilustre fregona* es la condición de Carriazo y Avendaño como hijos de dos familias de caballeros (Cervantes 2018, 371). En otras palabras, no son personajes que formen parte de una minoría, ni son de origen humilde o delictivo, sino que tienen sus necesidades cubiertas desde el principio. Carriazo decide dedicarse a la vida del pícaro espontáneamente, probablemente indicando que, desde el punto de vista de un autor en la época de Cervantes, la picaresca estaba de moda: “Trece años, o poco más, tendría Carriazo, cuando, llevado por una inclinación picaresca, sin forzarle a ello algún mal tratamiento que sus padres le hiciesen, solo por su gusto y antojo, se desgarró, como dicen los muchachos, de casa de sus padres, y se fue por ese mundo adelante, tan contento de la vida libre” (Cervantes 2018, 372-373). Carriazo parece dejarse llevar por una suerte de prestigio de la profesión del pícaro, posiblemente siguiendo la idealización literaria a la que se había sometido, y buscando una vida libre. Es necesario recordar como en obras como el *Guitón* o el *Guzmán* se desarrollaba la idea de la vida picaresca como una en la que el pícaro era dueño de su propio destino, libre, siempre viajando sin responder ante nadie. Avendaño también será atraído por esto una vez Carriazo le explica este tipo de vida tras su vuelta después de años ejerciendo de pícaro. El uso de “desgarró” para explicar el abandono de la vida familiar y el *shock* durante el comienzo de la vida picaresca es, como explica en esa misma página Jorge García López (Cervantes 2018,

372-373), una referencia a los episodios en los que el pícaro recibe esa revelación sobre la vida del pícaro, pues era el verbo utilizado para explicar esos acontecimientos.

Esta visión del pícaro como reflejo de libertad expresada por Cervantes es una señal de la popularidad de la picaresca en el momento. Estaba siendo idealizada y solidificada en un mito literario, convirtiendo la picaresca en un fenómeno cultural de gusto generalizado. Asimismo, existe un enorme valor en este primer cambio sobre los orígenes familiares del pícaro dentro de la picaresca, pues abre la puerta a pícaros con familias nobles o ricas. De hecho, puede interpretarse que Cervantes es consciente de incluir esta novedad a través de esta frase: “En fin, en Carriazo vio el mundo un pícaro virtuoso, limpio, bien criado y más que medianamente discreto” (Cervantes 2018, 374). Donde “el mundo” puede referirse, sutilmente, a los lectores reales de su obra. Sea esto o no intencional, este tipo de pícaro será utilizado con cierta frecuencia en las futuras articulaciones del mito.

Frente a los pícaros de alta alcurnia de *La ilustre fregona*, Rincón y Cortado sí siguen lo visto hasta el momento en picaresca. Ambos tienen orígenes humildes y al comienzo del texto están en situación de extrema necesidad. Cervantes recurre al recuento de la vida del pícaro para explicar sus orígenes. Rincón es hijo de un buldero, figura picaresca que ya se pudo observar en el *Lazarillo*, mientras que Cortado es hijo de un sastre cortabolsas (Cervantes 2018, 166-167). Los dos pícaros poseen orígenes humildes y se han desarrollado en entornos delictivos donde la necesidad apremiaba, por ello, cuando deben abandonar sus casas solo les queda dedicarse a aquello con lo que mantuvieron contacto durante su infancia. Tanto Rincón como Cortado abandonan el hogar con la intención de medrar. Junto a esto, Cortado también decide hacerlo para huir de los maltratos continuados de su madrastra: “Enfadome la vida estrecha del aldea, y el desamorado trato de mi madrastra” (Cervantes 2018, 167). El hambre también protagoniza una de las preocupaciones principales de Rincón antes de sumarse a la cofradía de Monipodio, siguiendo lo visto en pícaros anteriores. Esto es posible observarlo cuando explica el éxito de sus estafas en el juego, pues la necesidad destacada en su justificación es el hambre: “Con esto voy seguro de no morir de hambre” (Cervantes 2018, 167). En cuanto a la ausencia de hogar, este también es señalado como un problema para ambos pícaros, pues en su primer coloquio Cortado insiste en su ausencia de rumbo y raíces: “—Mi tierra, señor caballero—respondió el preguntado—no la sé, ni para dónde camino, tampoco—” (Cervantes 2018, 164). Esta, como se ha visto en obras analizadas previamente, es una de las necesidades más acuciantes en los pícaros.

Otra forma de expresar esa situación de desigualdad y necesidad se puede encontrar representada en la Cariharta. Este personaje es una prostituta que mantiene una relación abusiva con Repolido, un tahúr colérico. Durante su episodio, Cariharta aparece malherida reclamando justicia contra su amante, del que depende para mantenerse, pues este la maltrata con frecuencia cuando pierde en sus juegos de azar hasta el punto de estar a punto de matarla (Cervantes 2018, 196-197). Si la Cariharta no estuviera en una situación de exclusión social podría plantearse dejar a Repolido y su trabajo como prostituta, pero su situación en la escala social la obliga a seguir manteniendo este tipo de relación.

En cuanto al “Coloquio de los perros”, si bien Berganza es un perro, sí se puede observar que sus amos pícaros tratan de medrar y cubrir sus necesidades básicas delinquiendo. Ese es el caso de Nicolás el Romo, que roba la carne del matadero por esos motivos (Cervantes 2018, 546-548) o el alguacil, que trata de obtener una posición de respeto dentro de la escala social mediante falsas detenciones, mientras que Monipodio lo sobornaba y le encargaba los mismos (Cervantes 2018, 579-580).

Partiendo de lo anterior, también se puede observar cómo el viaje y la libertad se encontraban plenamente vinculadas a la figura del pícaro, y así lo demuestra Cervantes en las tres novelas cortas. En *Rinconete y Cortadillo* ambos pícaros se encuentran viajando al comienzo del texto y también lo hacen durante parte de su relato (Cervantes 2018, 164). En la “Ilustre fregona”, tanto Carriazo como Avendaño viajan de Burgos a Valladolid y otros lugares, así como parecen disfrutar de los caminos (Cervantes 2018, 376). Finalmente, en el “Coloquio de los perros” es el propio Berganza el que debe dirigirse de un lugar a otro en busca de una vida mejor con otros amos (Cervantes 2018, 549). Sin embargo, aunque el viaje está presente en los tres relatos, en ningún momento tiene la importancia estructural que tiene en novelas como el *Guzmán*. Esta circunstancia deriva posiblemente de la necesidad de eliminar aspectos superfluos de la narración y concentrar la acción que se quiere contar en el formato de novela corta. Esto causa que el viaje se vea relegado a una circunstancia que caracteriza el contexto de los personajes del relato, pero deja de lado la importancia de los caminos como lugar que permite la introducción de ciertas narrativas o su valor como elemento estructurador del relato.

En cuanto al análisis de las habilidades físicas y mentales de los pícaros de las tres novelas cortas, gran parte de las habilidades que habían sido vinculadas a los pícaros por primera vez en obras anteriores ya aparecen como una opción más a la que puede optar el pícaro en su trabajo. En las habilidades físicas destaca especialmente la insistencia en

los trabajos como matones a sueldo o corchetes en *Rinconete y Cortadillo*. La cofradía de Monipodio destaca porque parte de sus labores consisten en llevar a acuchillar o apalazar por encargo, por lo que la presencia de pícaros armados es frecuente. En esta novela se puede encontrar: a Rincón y Cortado portando una espada corta y el otro un cuchillo a modo de daga (Cervantes 2018, 163); las espadas y broqueles de Monipodio (Cervantes 2018, 182) y a los matones portando espadas, broqueles y pistolas (Cervantes 2018, 183). Es la primera vez que se observa a un pícaro portando armas de fuego en las obras analizadas hasta el momento. Pese a ello, las pistolas se asentarán junto a las dagas y las espadas ligeras como las armas preferidas a la hora de armar a un pícaro en el futuro. Por otro lado, tal y cómo llevaban a cabo pícaros anteriores, por parte de Cortado es posible observar su habilidad como pícaro para cortar bolsas o robar faldriqueras y otros objetos de los bolsillos con sigilo y agilidad (Cervantes 2018, 167; Cervantes 2018, 174; Cervantes 2018, 177; Cervantes 2018, 191). Mientras tanto, Rincón es capaz de hacer trucos de baraja rápidamente sin que nadie se percate. Cortado también destaca por su agilidad y acrobacias: “corro como una liebre, y salto como un gamo, y corto de tijera muy delicadamente” (Cervantes 2018, 164). Esto es importante porque refuerza esa visión del pícaro como ágil y diestro que se podía observar principalmente en las escapadas de Guzmán en su novela homónima. Es necesario destacar, del mismo modo, el uso de la belleza de las pícaras en su trabajo como prostitutas o damas de compañía (Cervantes 2018, 192).

No como una habilidad *per se*, pero como parte importante de la indumentaria del pícaro, Cervantes vuelve a insistir en el uso de la capa o de la capa con capucha por parte de los pícaros. Si bien la capa y la capucha solidificarán en el mito del pícaro como una indumentaria propia de los pícaros, en estos momentos la utilización de estos ropajes responde a los gustos propios de la época. No obstante, no deja de ser significativo que cada vez con más frecuencia se insista en que estos personajes portan capa. Bajo mi punto de vista esto señala que su indumentaria ya estaba siendo codificada como parte del mito del pícaro en la enciclopedia compartida por la población, haciendo indisoluble la relación entre capas y personajes pícaros. La aparición de la capa como indumentaria picaresca destaca en *Rinconete y Cortadillo*, donde la capa es empleada incluso para guardar en su capucha la lista de los miembros de la cofradía (Cervantes 2018, 212).

En el caso de las habilidades mentales, destacan las capacidades para realizar burlas y estafas en juegos de azar de Rincón y otros tahúres en *Rinconete y Cortadillo* (Cervantes 2018, 166) o las de Carriazo en *La ilustre fregona* (Cervantes 2018, 373).

También destacan las burlas de Cortado para robar al sacristán su pañuelo y la bolsa de dinero (Cervantes 2018, 176-177), el plan de Nicolás usando a Berganza para robar la comida del matadero (Cervantes 2018, 548) o el uso de Berganza para los espectáculos callejeros del carismático atambor para obtener dinero (Cervantes 2018, 585-586). También destacan como parte de la fantasía propia del “Coloquio de los perros” las habilidades mágicas de Cañizares, Montiel o Camacha (Cervantes 2018, 591). Aunque estas brujas no son pícaras, el hecho de aparecer en un texto de carácter picaresco contribuye a relacionar este tipo de artes con la profesión.

Como combinación de las habilidades mentales y físicas destaca el talento de los pícaros de las diferentes novelas cortas para la música. Así, en el “Coloquio de los perros” encontramos al atambor que, como indica su nombre, es un experto con el tambor (Cervantes 2018, 585); el talento para el baile, la música y la poesía popular que atribuye el escritor a los pícaros en *La ilustre fregona* (Cervantes 2018, 375) o los talentos musicales de las prostitutas en *Rinconete y Cortadillo* (Cervantes 2018, 205).

Como nota adicional a las *Novelas Ejemplares*, sería interesante destacar el papel de Ginés de Pasamonte en la primera parte del *Quijote*. Durante su breve aparición el guarda que lo tiene apresado se refiere a él como ladrón y no pícaro. Sin embargo, el propio Ginés dice haber escrito su vida en un libro llamado *La vida de Ginés de Pasamonte* que, en teoría, superaría al *Lazarillo* (Cervantes 2015, 199-211), reconociéndose a sí mismo como tal. Esta identificación de Ginés con el *Lazarillo* y la materia novelada causa que se pueda considerar un pícaro. Asimismo, Cervantes, lo identifica como un tipo personaje ya establecido en la literatura del momento, aun estrechamente relacionado con un determinado formato novelístico.

Para finalizar este análisis, es importante señalar el valor de estas *Novelas Ejemplares* como muestra de la importancia que le otorgaba Cervantes a la picaresca, al menos desde un punto de vista temático y estético. El mero uso de la picaresca, incluso siguiendo varias convenciones de la novela picaresca española, en sus novelas cortas denota el protagonismo y fortuna que las aventuras de los pícaros estaban teniendo durante estos primeros años del siglo diecisiete. Además, la difusión de las *Novelas Ejemplares* en el extranjero, especialmente en las Islas Británicas y Francia contribuirá a expansión de la picaresca fuera de las fronteras españolas, hasta el punto de que gran parte de los autores de picaresca inglesa del siglo XVIII que se verán en esta tesis eran fieles lectores de Cervantes como Defoe o Smollett, según Arantza Mayo y Juan Antonio Ardila (2009, 56-58). Las tres novelas ejemplares seleccionadas no fueron traducidas al inglés

hasta el siglo XVIII, con la traducción de Bridges (1728), pero no podemos que Cervantes era un autor popular desde la traducción de Shelton en 1612 (Mayo & Ardila 2009, 54). Esto quiere decir que Ginés de Pasamonte fue leído por los autores ingleses poco después de la publicación de la primera parte del *Quijote* en español. A pesar de la ausencia de traducciones, Ardila afirma que las *Novelas Ejemplares* y el *Quijote* eran leídas por los autores ingleses del siglo XVII sin necesidad de traducciones debido al fenómeno cultural que supusieron en la Europa de este siglo (Ardila 2009, 6). Este autor habla de una verdadera explotación de las ideas literarias contenidas en sus textos y entremeses, pues hay casos de compra de *editio princeps* de los textos cervantinos. Muchas de las *Novelas Ejemplares* eran adaptadas en formato teatral por autores como Fletcher y Middleton (Mayo & Ardila 2009, 54), pero también era posible encontrar su influencia en el teatro de Shakespeare (Ardila 2009, 6). De la misma manera, como indica este autor (Ardila 2009, 5), la versión francesa de la *Novelas Ejemplares* por Rosset y D’Audignier en 1615 fue tan popular que eclipsó la fama del *Quijote* durante años en el país francófono.

La visión cervantina de la estética y narrativas vinculadas al pícaro contribuirá de forma importante al nacimiento definitivo del pícaro como mito literario extremadamente fecundo en diversas literaturas. Asimismo, su visión del pícaro como un personaje que se podía dedicar a un gran número de oficios especialmente relacionados con las actividades delictivas será la visión que más éxito tenga de cara al futuro y parece que Cervantes era consciente de ello. Cuando el escritor alcalaíno desarrolló a sus pícaros ya tenía en cuenta las posibilidades casi ilimitadas en las que se podían desenvolver gracias a la amplia definición que abarcaba el término. Junto a ello, este escritor situó a sus pícaros en formatos que se alejaban de la novela picaresca, cosa que muestra que los pícaros y los episodios que viven no estaban atados a unas estructuras concretas.

4.2.2.5. *Las relaciones de la vida del escudero Marcos de Obregón*

En 1618 publica el famoso músico y humanista Vicente Espinel su *Vida del escudero Marcos de Obregón*, texto que introduce múltiples novedades en la picaresca. Ante posibles dudas sobre la adscripción de este texto a la materia picaresca, autores como Juan Paredes (2000), Florencio Sevilla (2001) y María Aranda (2020) sitúan esta novela como parte de ella. La novela de Espinel utiliza de nuevo una autodiégesis de un personaje picaresco, con el giro que en esta ocasión se puede encontrar al comienzo del texto a un anciano bondadoso que decide hablar de su presente y posteriormente de su pasado ya sí como un pícaro algo más melindroso. No obstante, en todo momento se ejerce una

diferencia entre Marcos, un personaje que encarna un gran número de buenas cualidades, aunque de vez en cuando realice alguna picardía, y el resto de los pícaros con los que se cruza en la obra, que representan al tipo de pícaro visto hasta ahora. Como señala M^a Soledad Carrasco (2001, 41), esta obra no ha sido considerada como picaresca o parte de la novela picaresca española por algunos estudiosos como Zamora Vicente debido a la psicología de su personaje. No obstante, como se verá en este análisis, las coincidencias con las obras vistas hasta el momento, así como la abundancia de pícaros dentro de la obra y el uso de técnicas narrativas propias de la novela picaresca invalida ese argumento basado únicamente en la psicología del personaje. De hecho, es de gran valor la aportación de esta obra a las posibilidades de la picaresca, construyendo un pícaro atípico con buenas intenciones, que se podrá observar con frecuencia en otras obras con el paso del tiempo. No hay que olvidar que Guzmán era, en su presente, un pícaro convertido en una figura positiva, por lo que la existencia de Marcos de Obregón no es de extrañar si se observa como una variante del modelo presente en el *Guzmán de Alfarache*.

Del mismo modo, destaca el valor de esta obra en el extranjero que, como señala Carrasco, tiene un importante valor en la expansión de la picaresca fuera de nuestras fronteras (2001, 42). Según esta académica (Espinel I, 55), cabe señalar que contamos en 1618 (el mismo año de publicación), 1628 y 1635 con tres ediciones de esta obra en francés, idioma importante para su expansión en otras regiones de Europa como Inglaterra. Sin duda, es posible imaginar la importancia que pudo tener esta obra en el asentamiento del mito fuera de las fronteras españolas.

Como ya se ha mencionado, en la obra es utilizada nuevamente la autodiégesis de un personaje maduro que utiliza su vida como herramienta didáctica para los jóvenes (Espinel I, 83); siguiendo, en parte, el ejemplo del *Guzmán*. Sin embargo, esta comienza *in medias res*, como ocurría con *La hija de Celestina*, relatando la búsqueda de empleo presente de Marcos. No será hasta bien entrada la novela, en el descanso noveno, cuando comience a relatar su vida desde su infancia. La autodiégesis utilizada en esta obra y el uso de la primera persona no ofrece demasiadas diferencias respecto a las novelas anteriores, pero confirma la influencia de esos textos en la obra de Espinel. Más que explorar la interioridad del personaje pícaro, la obra busca contrastar continuamente las buenas intenciones de Marcos, incluso cuando lleva él a cabo burlas, frente a la del resto de pícaros que se pueden encontrar en la novela. Destacan sucesiones de acciones y episodios por encima de las reflexiones que protagonizan principalmente los primeros capítulos o descansos de la novela, siguiendo el modelo descriptivo posterior al *Guzmán*.

Frente a lo que se podría esperar tras el comienzo *in medias res*, la figura del amo tiene cierto peso en la novela, frente a la ausencia de las figuras parentales. Destacan un total de cuatro amos cuya principal función en la trama es dar trabajo a Marcos, mientras que, en el ámbito estructural, de nuevo, sirven como introductores de nuevos episodios. Así encontramos al doctor Sagredo (Espinel I, 94), personaje de gran importancia para la obra, el hidalgo que quiere que Marcos eduque a sus hijos (Espinel I, 144), el morisco valenciano residente en Argel (Espinel II, 61) y el noble madrileño (Espinel II, 187). A diferencia de otros amos, en este caso es Marcos el que puede enseñar a sus amos debido a su experiencia como veterano. Esto se debe a que el joven Marcos no entra al servicio de ningún amo, sino que su vida consistía en viajar y dedicar a trabajos que no coartaran su libertad como músico, poeta o incluso miembro de una cofradía de espadachines. Será el Marcos más maduro quien busque trabajo para no estar ocioso, con la única excepción del morisco valenciano que es su propietario durante la etapa de Marcos como esclavo turco.

Por otro lado, los amos siguen manteniendo ese valor de crítica social que se ha observado hasta el momento. El doctor Sagredo es criticado, junto al resto de doctores, por el uso excesivo de términos científicos ante gente sin formación académica (Espinel I, 120), así como su esposa es utilizada como crítica a las esposas infieles. Cabe recordar que la figura cómica y satírica del médico fue ampliamente explorada en el Siglo de Oro en teatro, como señala Francisco Florit (1998, 92-93), y en la picaresca. El hidalgo y el noble madrileño permiten llevar a cabo una crítica contra los usos y costumbres de la corte y de los miembros de la alta sociedad, a los que Marcos se opone en todo momento (Espinel I, 164). Destaca especialmente el uso que se da del amo morisco, pues con él se introduce una crítica al maltrato que se le daba en la sociedad española del momento a los descendientes de conversos:

yo —dijo— nací con ánimo y espíritu de español y no pude sufrir los agravios que cada día recibía de gente muy inferior a mi persona, las supercherías que usaban con mi persona, con mi hacienda —que no era poca— siendo yo descendiente de antiguos cristianos, como los demás que también se han pasado y pasan cada día, no solamente del Reino de Valencia, de donde yo soy, sino del de Granada y de toda España (Espinel II, 59-60)

Hasta el momento no se había ofrecido una crítica de este tipo en las novela picarescas vistas hasta el momento. Existe una clara intención de denunciar la situación que sufría este colectivo a través de una conversación entre un desertor, el amo de Marcos,

y un pícaro, personajes que permitían, dada su condición como clases oprimidas, afrontar este tipo de problemáticas sin ofrecer mayor justificación ante las instituciones censoras.

Junto a estas críticas también se pueden encontrar otras que han sido observadas en novelas anteriores. Entre ellas se encuentran las críticas a figuras institucionales como alguaciles, escribanos (Espinel I, 188) o jueces (Espinel II, 37). La sátira contra los nobles no se limita a los amos con los que comparte aventuras Marcos, sino que otros personajes pertenecientes a las clases poderosas permiten profundizar en la crítica a la corrupción de estas en su afán por acumular riquezas y privilegios (Espinel I, 170) o su predisposición a no realizar trabajos manuales (Espinel II, 62).

Como cabría esperar de un pícaro que “educa” a sus amos, el proceso de aprendizaje de Marcos se realiza a espaldas de estos. En concreto, su aprendizaje se limita a un episodio de revelación semejante al que sufre Guzmán u Onofre durante el relato de su infancia. A partir de este momento, debido a la inteligencia de Marcos y su experiencia previa, el protagonista no participará en procesos de aprendizaje semejantes a otros pícaros. Este episodio ocurre, como en otros casos, en un mesón. Concretamente en el mesón del Potro en Córdoba, lugar que era considerado uno de los centros principales de la picaresca en la España del momento. Durante este episodio revelación para el protagonista, Marcos es burlado por un pícaro que le da conversación adulándole mientras que devora la comida sobre la mesa del joven escudero para después llevarle hasta un ciego que le daría “doscientos ducados por ver a vuesa merced” (Espinel I, 185). Como cabe esperar, un ciego no puede verle, por lo que durante esta burla Marcos perderá mucho dinero. Este episodio despertará al pícaro protagonista, marcando un antes y un después en su acercamiento a los desconocidos: “Ésta fue la primera baza de mis desengaños, y el principio de conocer que no se ha de fiar nadie de palabras lisonjeras, que traen el castigo al pie de la obra.” (Espinel I, 185). En respuesta a esto, el joven pícaro Marcos llevará a cabo su primera estafa mediante el intercambio de objetos, ya visto en otras obras, robando dinero y una cena al mismo pícaro que le causó el mal con la ayuda de un juez y un escribano a los que había sobornado (Espinel I, 188). Pese al arrepentimiento posterior, durante su juventud Marcos utilizará esta experiencia para realizar burlas semejantes a distintos personajes. Sin embargo, este es el único caso en el que se someterá a un proceso de aprendizaje, pues en la mayor parte de los casos es él el maestro y no el aprendiz. Como Justina o Elena, que comienzan su relato con cierta experiencia, Marcos se sitúa en la misma línea narrativa de pícaros experimentados, en este caso de forma un tanto inverosímil debido a la aparente sabiduría ilimitada del

protagonista. Este pícaro siempre tiene un consejo o un reproche reservado para la mayor parte de situaciones (Espinel I, 134-135).

Se puede observar que, frente a las opiniones de diversos estudiosos señaladas anteriormente, Espinel construyó un protagonista que sí comete actos propios de un pícaro pese a las buenas intenciones que porta durante la mayor parte del tiempo. Marcos comete actos delictivos y burlas en bastantes ocasiones, sobre todo en su etapa juvenil. Si bien es un protagonista reflexivo (Espinel I, 98; Espinel I, 116; Espinel I, 150; Espinel I, 170) y bien intencionado con frecuencia (Espinel, 2001, 128), la realidad es que estamos ante un personaje que buena parte de su vida fue un cobarde agresivo (Espinel I, 220; Espinel I, 286-287). Asimismo, en alguna ocasión cae en la ludopatía (Espinel I, 297) y actúa con hipocresía criticando las burlas de otros personajes, para poco después de realizar una (Espinel I, 313). Marcos no duda en quemar la casa de un juez después de intentar seducir a su mujer (Espinel II, 32) e incluso reconoce haber cometido crímenes o burlas: “Acuérdome yo agora de las desventuras que desde niño me han seguido, y no me acuerdo de los delitos de mi juventud.” (Espinel II, 112). Algo que también puede observarse en: “en todas mis travesuras y sucesos me fue amparo” (Espinel II, 36). Debido a estas razones es difícil no considerar al Marcos de determinadas etapas de su vida como un pícaro en toda regla, independientemente de su presente como anciano benevolente.

No obstante, la mayor parte de los crímenes llevados a cabo por pícaros no los realiza Marcos, sino el desfile de personajes con los que se cruza durante su vida. Estos se asemejan a los vistos hasta ahora en otras novelas, por lo que se mencionarán aquellas nuevas que amplíen el rango de potenciales actividades llevadas a cabo por los pícaros que pudieron solidificar en el mito. Así, el primer crimen destacable que encontramos es la estafa con la sortija realizada por dos fulleros que Marcos encuentra durante su viaje. Esta estafa consiste en dejar una sortija a vista de una víctima inocente, en este caso unos mercaderes, para después jugársela mediante juegos de azar junto a otras riquezas. Mediante este método, los fulleros consiguen no solo quedarse con la sortija de vuelta, sino que roban buena parte del dinero de estos mercaderes (Espinel I, 215-220). Como respuesta a esto, los venteros¹⁵ del lugar donde se hospedaban los mercaderes y los tahúres, tratarán de robar zurroneos repletos de monedas mediante el uso de una pared falsa en un pajar. Este compartimento servía como fondo de un cofre en los aposentos de al lado, donde los zurroneos robados estaban guardados. Ante esto, Marcos, para devolver el

¹⁵ Profesión que es otra vez descrita como parte de las posibles ocupaciones de los pícaros.

dinero a sus legítimos dueños, roba de nuevo a estos nuevos ladrones fingiendo ser la esposa del ventero, con un nuevo hurto basado en el uso disfraz, (Espinel I, 221-223). El siguiente crimen destacable es el original robo del caballo de Marcos y posterior puesta en venta por sus captores (Espinel I, 247-250), que son los primeros pícaros de etnia gitana que se han visto en el análisis hasta ahora. Este crimen se puede considerar una variante de las estafas anteriores de robo de un objeto ajeno para venderlo consecutivamente, aunque aplicado a un ser vivo.

Marcos, por otra parte, tiene una etapa como espadachín pícaro que busca conflictos una vez es aceptado en la cofradía de la valentía (Espinel II, 28), que equivaldría a un gremio de pícaros matones. Esta puede considerarse como una etapa de delincuencia en su vida ya que no solo participa en duelos provocados con frecuencia, sino que durante la seducción de la esposa del juez prende fuego a su casa sin dudarlo (Espinel II, 28-32). Esta es la primera vez que el protagonista de las novelas picarescas vistas hasta el momento se dedica a las armas de forma explícita dentro de una cofradía o gremio de pícaros. Cabe destacar que Marcos no solo utilizará las armas en su “trabajo” como espadachín, pues en otras etapas de su vida su profesión será la de soldado o la de marino pícaro (Espinel I, 284-285; Espinel II, 50-51).

Es posible encontrar de nuevo una estafa estrechamente vinculada con el disfraz, en este caso por parte de un pícaro italiano que finge ser nigromante para engañar a los viandantes que se cruzan en su camino (Espinel II, 139-143). El valor de este pícaro no reside tanto en el éxito de sus planes, sino en la utilización de una profesión esotérica, como la de astrólogo o bruja, para estafar a los más inocentes; cosa que profundiza en la relación de los pícaros con este tipo de profesiones. Esta idea también se reforzará mediante el engaño que llevará a cabo Marcos durante su estancia en la cárcel de Génova. Allí finge ser un alquimista que ha descubierto la receta de la piedra filosofal para engañar a uno de los guardias por medio de puro ingenio y así escapar de la Justicia (Espinel II, 125-129).

Si algo ocurre con frecuencia en los robos del *Marcos de Obregón* es el proceso de respuesta de un intento de robo por parte de otro pícaro a Marcos con una burla u otro robo. El episodio del anillo y los fulleros o del cofre fiado a Camila son uno de los mejores ejemplos de este caso. En este último ejemplo, vuelve a ocurrir un caso de intento de hurto de las posesiones del protagonista mediante el robo de un cofrecillo con un préstamo de una gran cantidad de dinero por parte de la pícaro Camila y su séquito de pícaros; el giro respecto a otras obras reside en que Marcos ya tenía preparado ese préstamo como

falso y a la vez consigue de vuelta su cofre con algo de dinero robado a Camila (Espinel II, 174-176). Se puede ver como parte de los hechos delictivos en este relato son respondidos por Marcos con una burla con una intención relativamente benigna, amplificando el tipo de interacciones picarescas que se pueden encontrar en este tipo de obras.

Esas intenciones bondadosas de Marcos en buena parte de sus acciones marcan claramente la pertenencia de Marcos al grupo de pícaros honorables cuyo origen podemos percibir desde el *Lazarillo* y el *Guzmán*. Sin embargo, Marcos es especialmente honrado, en algunas ocasiones excesivamente, lo que causa cierto contraste cuando lleva a cabo acciones moralmente cuestionables. El protagonista de esta obra suele arrepentirse tras cada delito o burla realizada cuando las recuerda: “No alabo yo el haber hecho esta pesada burla, que al fin fue venganza, cosa indigna de un valeroso pecho” (Espinel I, 189) o en el caso del robo en respuesta a Camila (Espinel II, 176). El Marcos maduro es aquel que lleva a cabo la mayor parte de las acciones honorables, así, interviene para detener la agresión al doctor Sagredo (Espinel II, 238-239), detiene mediante el uso de otra burla a los fulleros de la estafa del anillo o desvela el secreto del nigromante estafador para evitar que otros caigan en sus estafas (Espinel II, 143). También suele oponerse a las burlas de otros compañeros pícaros con los que mantiene amistad, aunque normalmente no hace nada para evitarlo: “yo los cogí cuando hubo oportunidad y les di a entender con la verdad cuánto importa no hacer mal” (Espinel I, 315). Del mismo modo, existen otros pícaros que, obviando el caso extremo del protagonista, poseen cierta concepción del honor. Ese es el caso del pícaro salteador de caminos que salvará la vida del estudiante en Sierra Morena, guiándolo y ayudándolo secretamente en contra de sus compañeros (Espinel I, 231). No hay que olvidar que este tipo de pícaro será especialmente común en iteraciones tardías del mito, especialmente durante el siglo XIX británico y estadounidense.

Siguiendo la estela de pícaros anteriores, las circunstancias sociales y familiares del protagonista marcan profundamente su éxito en la vida y la necesidad de recurrir al robo o los distintos tipos de vida criminal que engloba la picaresca. Marcos es hijo de una familia pobre de Ronda, Málaga. Tras estudiar una pequeña parte de su infancia bajo la tutela de un buen maestro, sus padres lo abandonan a su suerte ante la imposibilidad de hacerse cargo económicamente de él, como ocurría en el *Lazarillo*: “Hijo, mi costilla no alcanza a más de lo que he hecho; id a buscar vuestra ventura” (Espinel I, 182). El abandono de sus padres será continuado inmediatamente por el robo de comida y la burla que sufre en el mesón del Potro, poniendo el desarraigo familiar y la desconfianza en el

prójimo en la base de la caracterización de un Marcos recién salido de la infancia. El joven Marcos es consciente de sus circunstancias, culpando a la pobreza como la principal causante del abandono del hogar: “la pobreza me sacó, o por mejor decir, me echó de casa de mis padres” (Espinel I, 183). Esta idea es también desarrollada en el amo morisco de Marcos, que especifica que la discriminación por parte de la sociedad española lo llevó a abandonar su lugar de origen y probar suerte en otros lugares.

Por otro lado, el ya anciano Marcos también reconoce su mala fortuna: “porque tras de muchos infortunios, que toda mi vida he sufrido [...]” (Espinel I, 92). Tal y como ocurría en pícaros previos, son múltiples las etapas de la vida del protagonista en las que lamenta quedar en situación de extrema necesidad en la que destaca el hambre y la ausencia de hogar: “Hallámonos una noche, entre otras muchas, tan rematados de dineros y paciencia que nos salimos de casa medio desesperados, sin cenar, sin luz para alumbrarnos, sin lumbre para calentarnos, haciendo un frío que en echando el agua en la calle, se tornaba cristal” (Espinel I, 206). Debido a estas razones, Marcos se ve abocado a realizar trabajos para nobles, cosa que odia (Espinel I, 144), o acciones que no llevaría a cabo en otras ocasiones, como en el caso del robo a la pícaro Camila: “Yo me vi rematado y perdido, no sintiendo tanto el agravio de la persona como la falta del dinero que tanta me había de hacer; y así no fue el ingenio quien me dio la traza, sino la necesidad, por verme pobre y en tierra ajena” (Espinel II, 176).

La necesidad de medrar mediante la realización de acciones moralmente cuestionables. Los personajes pícaros, especialmente Marcos, señalan como los culpables del desarrollo de esta sociedad corrupta a los nobles e hidalgos, cosa que se puede percibir durante la estancia en la mesón donde come con el hidalgo que será su amo. Allí un pícaro es maltratado y humillado por su amo al confesar que no le iba a servir porque llevaba cuatro meses sin recibir comida (Espinel I, 168). Esto da pie a iniciar una conversación entre los pícaros y Marcos, donde se llega a afirmar que la única manera de medrar de uno de los padres de los pícaros, criado en un palacio, fue a través del engaño y la mentira: “No hay verdad, sino lisonja y mentira [...]. Desde que nací me crié en él [en un palacio], y aunque mi padre me avisaba desto mismo, nunca le vi medrar sino cuando decía mal de algún ausente” (Espinel 2021, 170).

Este razonamiento refuerza la oposición constante que realiza Marcos entre sí mismo y la clase dominante de la corte. El protagonista reserva críticas frecuentes, derivadas del tópico de “desprecio de corte, alabanza de aldea”, contra aquellos que dominan una sociedad que no le permite medrar por medio de acciones positivas. Así,

Marcos establece, como se viene viendo en la picaresca, una suerte de enfrentamiento con las clases privilegiadas a lo largo del texto: “Los pobres son piadosos para otros pobres, pero no para los ricos” (Espinel I, 163). La crítica a la vida de las altas esferas se convierte así en una idea fija en la caracterización del pícaro protagonista de esta novela, hasta el punto de reconocer su debilidad hacia el tema: “Ya se me iba delantando el frenillo contra la vida en palacio” (Espinel I, 172) o “Con todo, no me hallé muy bien a los principios, porque me faltaba lo que es menester para servir en palacio, que es decir con gracia una lisonja, salpimentar una mentira (Espinel I, 305). Estos ejemplos muestran la evolución de esta característica en la picaresca, que sigue manteniéndose constante independientemente de la obra o autor, mostrando su claro establecimiento como parte de la caracterización del pícaro.

En estrecha relación con la situación de pobreza del pícaro y su contexto sociocultural de vida nómada que busca colmar sus necesidades básicas. Marcos y otros pícaros intentarán participar en relaciones extramatrimoniales con miembros de clases sociales superiores, sin compromiso, en varias ocasiones. Este es el caso del barbero¹⁶ que se quiere acostar con la esposa del doctor (Espinel I, 99) o el intento de Marcos de acostarse con la esposa del juez durante su etapa como pícaro espadachín (Espinel II, 32). De hecho, el propio Marcos anciano explicará tras sus experiencias amorosas frustradas que no quiere casarse, pues supone un exceso de preocupaciones que no desea ya que otros pícaros como él tratarán de acostarse con su mujer: “Reniego [...] de ejercicio que ha de traer a un hombre hecho lechuza, guardando cimiterios, sufriendo fríos y serenos” (Espinel I, 135).

Dando el salto al motivo literario del viaje en esta novela, se puede observar que en este caso recibe una mayor atención que en obras previas. Estructuralmente, el viaje no solo sirve como elemento conector de objetivos del protagonista, sino que vuelve a funcionar como un lugar donde pueden ocurrir aventuras o nuevos infortunios para el pícaro. Así es posible encontrar las aventuras con el grupo de pícaros de etnia gitana (Espinel I, 279) o el encuentro con la viuda y el cadáver de su marido (Espinel I, 194). También permite, como en *Guzmán de Alfarache*, la introducción de nuevos personajes que relatan pequeños relatos relacionados con la narración marco principal (Espinel I, 229), siendo el máximo exponente el relato fantástico del doctor Sagredo durante sus aventuras en el mar (Espinel II, 240). Los personajes e historias que se desarrollan en el

¹⁶ Hay que recordar que esta profesión se relaciona en picaresca con pequeños hurtos durante su trabajo

texto cobran especial importancia en esta novela, pues protagonizan capítulos completos o incluso roban el protagonismo del propio Marcos. En cuanto al valor temático, el viaje vuelve a implicar la ausencia de un hogar fijo al que volver, causando una visión negativa de este. No se percibe en esta novela una visión positiva de libertad que se desprende de la vida nómada del protagonista. A medida que la novela avanza, la frecuencia de viaje aumenta considerablemente, así como la distancia respecto a su lugar de origen. El pícaro escudero viaja por España, Italia, Argel y Francia; lo que implica un aumento de rango considerable respecto a otras novelas y refuerza la idea del pícaro como un personaje nómada. Incluso se incluyen relatos de naufragios (Espinel II, 180).

Pasando, finalmente, a las habilidades de los pícaros de esta novela, tanto físicas como mentales, cabe destacar la enorme cantidad de habilidades de ambos tipos que se pueden observar en el *Marcos de Obregón*. Esto se debe a la gran cantidad de pícaros de profesiones muy diversas que se pueden encontrar en este texto. En esta novela se encuentran pícaros barberos, brutos, estudiantes, ladrones, estafadores, mesoneros o venteros, arrieros, fulleros o tahúres, salteadores o bandoleros, bandas de ladrones, gremios de espadachines pícaros, brujas, falsos nigromantes, siervos, soldados, escuderos como Marcos e incluso un niño que funciona como un pícaro en sus primeras etapas (Espinel II, 220).

Las habilidades mentales que podemos observar en estos pícaros siguen el camino recorrido por otros previamente. Marcos posee un gran carisma que emplea en la seducción de la ventera (Espinel I, 218-219), en sus ingeniosos consejos a distintos personajes (Espinel I, 228) o incluso muestra el desarrollo de ciertas habilidades detectivescas durante su búsqueda del culpable del robo en Argel para conseguir la libertad (Espinel II, 93). Otros ejemplos de estas habilidades pueden observarse en el gran número de burlas y trazas que aparecen a lo largo de la novela. Estas burlas implican un gran número de personajes y estrategias, algunas de ellas son: la burla al doctor escondiendo al barbero entre tablas, colocando un trozo de carne en su lugar después (Espinel I, 107-109); el engaño de la mujer del doctor con la escapada de la mula para acostarse con el barbero (Espinel I, 111-112); el engaño a los pícaros del bosque (Espinel I, 278); la burla al galán de corta estatura en la que heces están involucradas (Espinel I, 313-315); el escape del juez a través del pozo y posterior incendio de su casa (Espinel II, 32-38); los engaños dentro de la cárcel para burlarse de un presumido haciendo que pierda el bigote (Espinel II, 195); la traza del cofre fiado a Camila, etc. La burla de la piedra filosofal y los falsos procesos alquímicos áureos por parte de Marcos tiene especial

importancia por introducir por primera vez en picaresca la explicación de la profesión de alquimista y la descripción detallada de procesos alquímicos, destacando la agilidad mental y los conocimientos del pícaro (Espinel II, 125-129). Finalmente, dentro de estas habilidades, destaca el talento de Marcos para la poesía (Espinel II, 114). Si bien es un reflejo del propio Espinel, este texto relaciona al pícaro con composiciones poéticas propias, colocando en el mito del pícaro la posibilidad de poseer este talento.

En cuanto a las habilidades físicas, siguiendo los talentos de pícaros previos, Marcos es capaz de intercambiar objetos rápidamente, como en la burla de las tablas o la burla del cofre fiado a Camila. Además, durante el hurto de los zurroneos robados por los fulleros, demuestra acercarse con sigilo y sin levantar sospechas a la víctima del robo (Espinel I, 221). Pero lo que más destaca de esta novela en términos de estas habilidades son los numerosos pasajes en los que distintos pícaros y personas de dudosa moralidad emplean armas que hasta ahora habían sido mencionadas como propias de la profesión, pero cuya idea no se había desarrollado en exceso. Así, se encuentran pasajes en los que Marcos emplea espadas y dagas en combate o las porta como parte de su “uniforme” nocturno (Espinel I, 139; Espinel I, 291; Espinel I, 299; Espinel II, 36; Espinel II, 122), siguiendo la cultura de aquellos maleantes que buscaban lances en la España de la época. En este uniforme también iba incluida la capa que, como se ha visto en otras obras, es clave en el uniforme del pícaro, pues sirve para pelear, esconderse u ocultar objetos (Espinel I, 293; Espinel II, 173; Espinel II, 192). No solo esto, sino que el propio Marcos será miembro de la “cofradía de la valentía”, un grupo de espadachines pícaros que buscan problemas y lances mediante bravuconadas. El protagonista ejercerá su talento con las armas en esta cofradía, pero también durante su periodo como soldado o marinero en diversas etapas de su vida. Las armas que porta consisten en espada, daga y broquel, lo que refuerza la relación de estas armas con los pícaros en el mito que se estaba construyendo durante estos años.

Junto a esto, como una habilidad que combina habilidades físicas y mentales, es posible observar a lo largo del texto la relación de los pícaros con la música. El barbero pícaro con el que se quiere acostar la esposa del doctor tiene talento para tocar la guitarra y cantar (Espinel I, 99). Por otro lado, Marcos aparece continuamente relacionado con la música y la poesía junto a otros pícaros, hasta el punto de dedicarse profesionalmente a ello (Espinel II, 64; Espinel II, 114; Espinel II, 145). Esta relación de los pícaros con la música, como ocurre con las armas, será considerablemente fructífera y se asentará como una habilidad posible para los pícaros dentro del mito del pícaro.

Finalmente, sería necesario mencionar cierto elemento que destaca frente a otras novelas picarescas previas. Este es el de la presencia de elementos fantásticos o acontecimientos relacionados con criaturas u objetos de este carácter. De este modo se puede encontrar el extenso relato claramente influenciado por la *Odisea* y otros textos de aventuras en ultramar en el que aparecen gigantes y civilizaciones mágicas perdidas. También aparecen referencias a la nigromancia, a la piedra filosofal o incluso una historia sobre la salamandra como criatura mitológica que vive entre llamas (Espinel II, 213).

Para concluir el análisis de esta novela, sería necesario destacar su valor como compendio de distintas profesiones propias del pícaro. Este texto incluye un gran número de variantes, aunque caracterizadas superficialmente. Asimismo, es la primera novela que introduce explícitamente un pícaro bondadoso en la mayor parte de sus acciones, cosa que, junto al protagonista del *Guzmán*, dará pie al asentamiento del pícaro bienintencionado. Las afirmaciones respecto a esta obra de otros estudiosos mencionados previamente señalando que Marcos no es un pícaro por esta razón son, a mi modo de ver, incorrectas pues, pese a su bondad, está claro que en su juventud y parte de su madurez participa en actividades criminales o picarescas derivadas de su situación de pobreza. No solo esto, si no que se ha podido ver que estructuralmente puede considerarse una novela picaresca española.

4.2.2.6. *La desordenada codicia de los bienes ajenos*

Esta obra escrita por Carlos García y publicada en París en 1619 es una de las menos ortodoxas del corpus seleccionado para esta investigación. Situada entre el tratado dialogístico y la novela picaresca, este texto no puede considerarse como parte del género de la novela picaresca española, sino como una novela apicarada o con personaje pícaro. De hecho, autores como M. J. Thacker consideran esta obra como un “caso límite” entre la novela picaresca y las novelas con pícaros (Thacker 1978). Esto se debe a que son las disquisiciones morales sobre el robo y la cárcel las que protagonizan la mayor parte del texto en formato dialogístico, frente a la historia del pícaro Andrés, que ocupa una breve extensión. Su lejanía respecto al modelo del género no implica que no cumpla con casi todas las características de la picaresca definidas en esta investigación y, aunque no se incluya en el corpus de la novela picaresca española, es innegable su valor dentro de la picaresca al ofrecer un extenso elenco de tipos de ladrones que, como sabemos, son asimilados a los pícaros tras el *Guzmán*. Tiene un importante papel en el ámbito internacional por sus diversas traducciones al inglés y francés. Como explica Bjornson

(1979, 140; 1979, 145-146) la obra fue traducida al francés, pero tuvo especial suerte en inglés, donde sirvió para inspirar varios episodios de *The English Rogue* (1665) de Richard Head, una de las obras principales de la picaresca inglesa.

Como cabría esperar por lo dicho anteriormente, el tratamiento de la autodiégesis del personaje picaresco es distinto al que se lleva a cabo en obras anteriores. El pícaro protagonista de este texto es Andrés, un pícaro condenado a galeras que realizará la autodiégesis de su vida oralmente para el protagonista de la obra, un confesor y consultor en prisión (García 2001, 784). El texto autodiegético se encuentra enmarcado dentro del relato en primera persona filosófico-dialogístico del confesor que reflexiona alrededor de la naturaleza de las prisiones y el hurto (García 2001, 781), sirviendo como uno de los pilares que motiva sus disquisiciones. En este caso, el pícaro trata de explicar la razón por la que se encuentra en la cárcel, retrotrayéndose a los orígenes de su carrera picaresca. Parece que existe una intención de justificar el estado del pícaro a través de sus confesiones, semejante a lo ocurrido en obras como el *Lazarillo* o el *Guzmán*. Sin embargo, esta queda diluida entre los fragmentos reflexivos o los inventarios de tipos de ladrones, hasta el punto de que la mención a su estado actual finaliza con un escueto “yo estoy esperando otro tanto, si la misericordia de Dios y benignidad de los jueces no se compadecen de mí” (García 2001, 799). Es una variante muy diluida de lo sucedido con las obras principales analizadas en esta investigación. La autodiégesis pierde el papel protagonista como la principal técnica narrativa del relato del pícaro en el texto, ya que el relato del pícaro posee un carácter secundario mucho menos extenso, en formato dialogístico y más concentrado.

Algo similar sucede con la figura del amo, que aparece mucho más diluida y concentrada que en obras anteriores, aunque está presente y forma parte de fragmentos breves, pero importantes, de la narración del pícaro. De la misma forma, la típica crítica social vinculada a los amos se ve claramente reducida. Hay un total de dos amos en la narración de Andrés: un zapatero francés y el capitán de la galeras a la que es condenado por primera vez. El zapatero es utilizado para introducir una rápida invectiva xenófoba contra los franceses a razón de su manera de caminar o los zapatos que utilizan (García 2001, 785). Como su primer amo, es el que motivará la caída en el camino de la picaresca por parte del protagonista. Este personaje representa valores negativos semejantes a los de los primeros amos de los pícaros vistos hasta al momento, pues maltrata a Andrés hasta el punto en que este decide abandonarlo y vengarse de su comportamiento (García 2001, 785). Sin embargo, el capitán no introduce una crítica a este tipo de oficio o estamentos

representados por él, sino que plantea un capítulo donde es la víctima de un engaño por parte de Andrés (García 2001, 793) utilizando su condición de enamorado de forma bastante parecida a lo observado con el amo de Onofre, el clérigo enamorado, en el *Guitón Onofre*. De la misma forma, el aprendizaje derivado de estos amos u otros acontecimientos se ve omitido para introducir los ya mencionados episodios de reflexión filosófica acerca del oficio de Andrés.

En cuanto a la crítica social que aparece fuera de la figura del amo, sí se puede afirmar que es abundante, pues no solo el relato picaresco, sino que los fragmentos reflexivos invitan a poner sobre la mesa cuestiones sobre la sociedad del momento en el que vivía Carlos García. Estas críticas pueden ir apoyadas con episodios metafóricos. Por ejemplo, la extensa disección que Carlos García realiza de las cárceles, que es localizada en cárceles infernales para evitar el referente real, busca criticar las condiciones deplorables que ofrecen los centros penitenciarios de la época, que no sirven como centro de reinserción sino de tortura: “Es un abismo de violencia, en el cual no hay cosa que esté en su centro” (García 2001, 780). La cárcel es criticada junto a figuras como las de los carceleros, que aparecen como corruptos (pues piden sobornos continuamente) y sádicos: “El carcelero le pide el derecho de la prisión, la entrada, salida y estada della, el dormir, el comer, el esternudar, el toser, hasta la vida, haciendo más ceros en su libro que un astrólogo¹⁷ en la retificación de un horóscopo.” (García 2001, 781).

Esta crítica a las cárceles además se ve reforzado por los continuos pasos de Andrés por varias cárceles y el comentario irónico que realiza el pícaro acerca de su paso por ellas: “quedarme yo en la prisión, gozando de las mercedes que esos señores de la justicia suelen hacer a quien cae entre sus manos” (García 2001, 798). La invectiva también se ve extendida en la crítica a la corrupción de la Justicia que se lleva a cabo al comienzo del relato de Andrés, cuando su familia es condenada, teóricamente, sin pruebas:

Pero, como dos alevosos bastan a condenar un justo, y en este siglo miserable no valga la inocencia si no es favorecida, por ir las leyes donde quieren los reyes, sucedió que, no embargante los reproches que dio a los testigos, harto suficientes para convencer la malicia del acusador y manifestar la inocencia del acusado, les condenaron a muerte, juntamente con otro hermano mío y un sobrino de mi madre. (García 2001, 784).

¹⁷ De nuevo los astrólogos aparecen como personajes picarescos

El peso de la crítica social en el relato de García aumenta claramente cuando comienza el inventario de ladrones que realiza Andrés, pues se incluyen un gran número de oficios y clases sociales privilegiadas que son definidas como delictivas. Entre estos sectores sociales criticados y delincuentes, se encuentran multitud de tipos de personajes que pasarán a engrosar los tipos de pícaro que se pueden encontrar, si no se han encontrado anteriormente, en la picaresca (García 2001, 787-788). Entre estos se encuentran los nobles holgazanes que viven de las rentas, los sastres que “venden” a sus hijas para garantizarse una renta, el zapatero explotador de aprendices y el escribano corrupto. Tras este inventario, el pícaro Andrés llevará a cabo una descripción detallada de los engaños más comunes realizados por varios tipos de pícaros, explicando ardides y robos que ya se han visto en esta tesis o que se verán (García 2001, 788-789). Muchos de ellos se refieren a la manipulación de la cantidad o longitud de un bien utilizando balanzas o instrumentos de medida alterados, entre otras cosas, para cobrar más por menos, como es el caso de los sastres, los tejedores, los zapateros, los boticarios, los drogueros, los taberneros, los carniceros, los perfumeros o, en general, los mercaderes. Pero la descripción de los delitos no se limita a las clases “comerciales”, médicos y cirujanos son criticados porque suelen agravar la enfermedad del paciente para prolongar el tratamiento y los pagos que reciben. Los notarios y escribanos son acusados de manipular las herencias para robar ellos parte de estos bienes o, en algunos casos, motivar la ejecución de una persona para robarles los bienes. Los procuradores y abogados manipulan a los litigantes para que tomen una postura u otra en el pleito y repartirse las ganancias. Los letrados aceptan sobornos para manipular textos. Los alguaciles apresan personas sin justificación para cobrar un rescate mediante extorsión o por encargo. Los cortesanos que obtienen beneficios filtrando información de los palacios. Los ciegos que cobran por oraciones que repiten constantemente. Los mendigos por inventarse falsas historias y enfermedades para que les den dinero. Y, finalmente, los religiosos son duramente criticados, pues se les atribuye aplicar falsas penitencias a fieles para que les realicen las tareas de limpieza u obras de sus conventos. No solo esto, sino que a los predicadores se les acusa de plagiadores de argumentos de teólogos clásicos por los que cobran como si fueran propios. La crítica a estos métodos y distintos tipos de delincuentes pícaros en tan diversas profesiones es tan dura que considera más dignos a los pícaros clásicos como los alcahuetes, los mozos, los cocineros, las prostitutas o los truhanes.

Tras estos dos inventarios, Andrés especifica que los pícaros descritos hasta el momento son “ladrones discretos” (García 2001, 789) en el sentido que recurren al disfraz

o “máscara” y al engaño para encubrir sus robos, viéndose en la necesidad de describir los tipos, jerarquías, métodos de aquellos pícaros que no ocultan su naturaleza:

Otros ladrones hay que hurtan sin máscara y muy a lo descubierto, de los cuales, aunque no hay tantas diferencias dellos tantas, cuantas son las invenciones que hay de hurtar; las cuales, reducidas al número más breve y compendioso, se dividen en: salteadores, estafadores, capeadores, grumetes, apóstoles, duendes, maletas, cicateros, cortabolsas, sátiros, devotos, mayordomos y dacianos. (García 2001, 789)

Este inventario, junto a los dos anteriores son de extrema importancia para detectar hasta qué punto la variedad de oficios dentro de la picaresca había llegado a un número alto, a la vez que, con ellos, es posible difundir toda una serie de personajes que serán utilizados en obras posteriores, cosa de especial importancia en las ediciones internacionales pues introducen todos estos personajes nacidos en la picaresca española.

Entre estos pícaros sin máscara encontramos una gran variedad de personajes, mayor que los descritos en obras como el *Guzmán* o las *Novelas Ejemplares* de Cervantes. Los “salteadores” son descritos como asesinos inteligentes. Trazan redes de espionaje para descubrir qué personas salen a los caminos y con qué bienes se desplazan, principalmente mercaderes. Las redes de contactos que establecen están basadas en compañeros de oficio que se disfrazan construyendo falsas identidades para sacar toda información posible a los objetivos, es decir, trabajan como espías. Una vez en los caminos, estos pícaros recurren al sigilo, al camuflaje y a la utilización de trampas o engaños para conseguir sus objetivos, normalmente teniendo que recurrir a métodos sangrientos en el caso de resistencia (García 2001, 789). Frente a estos, se describe el trabajo de los “estafadores”, que utilizan los mismos recursos que los salteadores sin utilizar la violencia, aunque sí pueden recurrir a la extorsión. Tras estos, son descritos los “capeadores”, que son aquellos pícaros busca problemas o ajustadores de cuentas que se habían visto hasta el momento, utilizan la oscuridad y las calles estrechas para asaltar sus objetivos y robar tanto como sea posible, con una especial fijación por las capas. Los “grumetes”, visto con *Marcos de Obregón* y que evolucionarán a los llamados *buccaneers* en la picaresca inglesa, son descritos como pícaros extremadamente habilidosos que roban en alta mar o en los pueblos donde paran. Allí utilizan “anzuelos” o cuerdas con hierros en la punta y las típicas escaleras de cuerdas de los barcos para ascender sigilosa y acrobáticamente por muros de casas ajenas y entrar por las ventanas para desvalijarlas y no dejar ninguna prueba del crimen. Los “apóstoles” son descritos como maestros con

la ganzúas o llaves maestras con las que abren todo tipo de cerraduras. Los “cicateros” son definidos como pícaros que frecuentan aglomeraciones públicas para cortar piezas de ropa para venderlas posteriormente. Los “devotos” son ladrones de iglesias, claustros y conventos de los que roban todos los bienes de valor, arriesgándose a ser descubiertos porque saben que los religiosos no avisarán a la Justicia por benevolencia. Los “sátiros” son pícaros agrestes que roban todo tipo de animales que puedan aprovechar, algo parecido a los futuros cazadores furtivos pícaros que abundan en la picaresca videolúdica. Los “mayordomos”, por otro lado, son pícaros que hemos visto frecuentemente en esta investigación, pues son aquellos que roban comida de todo tipo solos o con un grupo de amigos ya sea sin dejar traza o estafando a los vendedores de estos alimentos. Los “dacianos” son descrito como la peor calaña de este inventario, pues son ladrones violentos de niños, ciegos, ancianos y los pícaros más necesitados, a los que dejan malheridos para robarles las pertenencias. Los “cortabolsas”, o *pickpocket* de la picaresca inglesa, se dedican a robar sacando bienes de carteras o bolsas de las víctimas que encuentran en zonas especialmente concurridas. Un tipo muy interesante de pícaro descrito en esta obra es el “duende”, cuyo nombre muestra el proceso de asimilación de los pícaros con ciertas criaturas mitológicas. Estos pícaros allanan moradas que encuentran abiertas por las noches utilizando la oscuridad y el sigilo para robar todo lo de valor y luego escapar por las ventanas sin dejar rastro. Finalmente, es descrito el trabajo de los pícaros “maletas” que se camuflan dentro de barriles o cestos para internarse en almacenes, tiendas u hogares a los que robar, que también son usados para ocultarse en caso de peligro (García 2001, 792).

En cuanto a la jerarquía, al final de esta obra se ofrece el modelo de organización de este tipo de personajes, con un jefe de gremio o capitán como el máximo dirigente, que gana siempre parte de las ganancias, mientras que los que están por debajo de ellos siguen este orden de mayor responsabilidad a menor: salteadores, estafadores, grumetes, duendes, capeadores, maletas, apóstoles, cicateros, cortabolsas y mayordomos. Junto a esto, al comienzo de esta obra también se describen los posibles cómplices que puede haber en un crimen, siendo estos “los de tercio”, que son los vigilan las calles por un tercio del botín, y “los de quinto” que son gente normal que guarda lo hurtado por un quinto del dinero obtenido (García 2001, 782). Del mismo modo, recurren a una red de espías en aduanas y diversos lugares públicos para reconocer los siguientes objetivos (García 2001, 792). También, al final del texto, encontramos la idea del pícaro honorable junto a esa jerarquía, pues se ofrecen un conjunto de leyes de los ladrones muy detalladas

(García 2001, 789-801) donde se especifica, por ejemplo, que con sus robos deben sostener a ciegos, enfermos, tullidos y ancianos (García 2001, 801) o, anteriormente, que no deben delatar los orígenes de un compañero (García 2001, 785).

Esta serie de inventarios, leyes y *modus operandi* tan detallada responde a una noción que el pícaro Andrés repite a lo largo de la obra en la que el latrocinio es descrito como un arte¹⁸ complejo de la que sentirse orgulloso, pues es una actividad honorable (García 2001, 783; García 2001, 800). Esta visión por parte del pícaro protagonista tiene sentido, ya que él tenía pretensiones de nobleza y ansias de medrar honorablemente hasta que fue rechazado por su origen familiar (García 2001, 785).

Fuera de los inventarios y descripciones generales de los tipos de delincuente que conforman la picaresca, Andrés y otros pícaros cometerán toda una serie crímenes con los que refuerzan estas explicaciones. El pícaro protagonista se muestra como especializado en el robo con ganzúas y un experto en fingir enfermedades, pues simula las consecuencias de los azotes sin esfuerzo (García 2001, 782). Del mismo modo, afirma ser un alquimista que ha descryptado el misterio de la piedra filosofal, por supuesto falsamente, como ha ocurrido con pícaros anteriores (García 2001, 783); reforzando esa relación entre las artes alquímicas y esotéricas con la picaresca. En la descripción de su vida, el pícaro narra su primer robo, realizado contra el zapatero maltratador y sus compañeros, llegando a robar un saco completo de zapatos. Para ello traza un plan donde solo pide un zapato a los distintos zapateros que conocía, que no identificaban estar ante un robo ante la absurdez de la petición. Lo que estos zapateros no sabían es que Andrés estaba formando pares de zapatos con todos ellos. Tras esto se describen los hurtos de varios de sus compañeros, por ejemplo, el robo al villano, basado en un engaño aprovechándose de la ignorancia de este (García 2001, 790-791). Asimismo, Andrés, como cortabolsas, hurta diversos objetos a un mercader italiano al que hace creer que los bienes robados no son los suyos, sino que pertenecen al propio Andrés, gracias al apoyo de varios compañeros (García 2001, 791). Este robo al mercader es posible por el disfraz de pregonero de uno de esos camaradas, que distrae la atención del mercader hacia otro objetivo al que acusa falsamente.

Andrés continúa su labor como pícaro explicando su etapa como “duende” con lo que especifica que quería comportarse como un “ángel de tinieblas” (García 2001, 791). Este concepto tiene especial valor para el pícaro de los videojuegos al existir esta relación

¹⁸ Esta idea del robo como arte ya ha sido observada y será especialmente prolífica en obras de siglos posteriores.

con los duendes y conceptos como las sombras o las tinieblas. En esta etapa describe un allanamiento de morada que no sale como esperaba y acaba en manos de la Justicia. Continúa el relato con la descripción detallada del plan de las balas¹⁹ durante la etapa como “maletas” de Andrés, en este plan, el pícaro protagonista y su compañero consiguen camuflarse en ellas para robar ciertas mercancías sin mucho éxito, acabando en galeras por primera vez (García 2001, 792). Otro plan con este tipo de recipiente implicado será la causa de que Andrés acabe en la cárcel que desemboca en el comienzo de la su autodiégesis en la novela (García 2001, 799). Estos episodios en el que el pícaro se camufla en un objeto que almacena mercancías para ocultarse y cumplir sus objetivos recuerda, sin duda, a aquel en el que Bilbo Baggins en *The Hobbit* traza un plan en el que se camufla junto a los enanos en barriles para huir de los elfos del bosque.

Durante su primera estancia en galeras, Andrés trazará un engaño magistral donde se hará pasar por hechicero ante su amo, el capitán de galeras. Logrará convencer al capitán y su mayordomo de que puede hacer que sus amadas caigan rendidas ante ellos con el uso de ciertos rituales cuyo único objetivo es dejarlos incapacitados para escapar de su condena (García 2001, 793-797). De nuevo, es de especial importancia la vinculación de picaresca y magia de cara al futuro del mito.

Tras esto, y confirmando lo dicho al final de la obra, donde se especifica que todo pícaro debe ser capaz de disfrazarse y cambiar de identidad (García 2001, 801), Andrés creará la falsa identidad del noble Lucas con la que tratará seducir y robar a otra pícara que estaba trazando el mismo plan con él. Para llevar a cabo este plan, durante una noche de supuesto clímax amoroso, se finge dormido para robar las perlas de la pícara, aunque finalmente será descubierto por esta y la Justicia (García 2001, 797-798).

Se puede observar que los pícaros que aparecen esta obra son representados por todo tipo de personajes con distintos contextos sociales. El autor trata de igualar a todos los pícaros al mismo nivel, independientemente de su origen, en una suerte de destino fatídico en el que todos son pecadores condenados al infierno (García 2001, 779). Con esta obra trata de desarrollar un pícaro que acaba siéndolo por unos orígenes viles que son representados a través de su clase social, no por su etnia. Estos determinan el modo en el que es tratado y discriminado por los demás. Su pobreza y pertenencia a las clases bajas es el detonante principal de sus desgracias. Estas comienzan con el supuesto juicio injusto contra sus padres, a los que se acusa de desvalijar una Iglesia del pueblo en el que

¹⁹ Con el significado de fardo de mercancías, es decir, un recipiente de transporte donde el pícaro podía camuflarse

vivían, del que se omite el nombre al más puro estilo cervantino (García 2001, 784). No obstante, existe cierto sarcasmo en este episodio pues se repite, en voz de un pícaro, de una forma un tanto exagerada que sus padres eran gente de bien y que todos los respetaban. De esta forma podemos deducir que no eran tan buenos como Andrés describe:

Mi padre se llamaba Pedro y mi madre Esperanza; gente, aunque ordinaria y plebeya, honrada, virtuosa, de buena repetición y loables costumbres. Y, cuanto a los bienes de fortuna, no tan ricos que pudiesen comprar baronías ni casar algunas huérfanas con lo que les sobraba, ni tan pobres que pidiesen limosna ni se sujetasen a nadie, porque eran gente, como se suele decir, vividora, que tenían pan para comer y paño para vestir. (García 2001, 784)

Asimismo, es algo sospechosa la costumbre de la madre del protagonista de frecuentar la iglesia asiduamente hasta la hora del cierre: “Acusación tan maliciosa cuanto falsa, particularmente por la parte de mi madre, cuya devoción y respeto a los santos era tan grande que, cuando iba a la iglesia, si el sacristán no le cerraba la puerta, no había remedio de salir de allá, aunque estuviese tres días sin comer [...]” (García 2001, 785).

No obstante, independientemente de esta posible condición picaresca de sus padres, las desgracias de Andrés son causadas por unos escribanos y jueces corruptos que deciden dar por buenas unas acusaciones de extrema gravedad sin cuestionarlas, causando que se sentencie a muerte a sus padres, su hermano y su primo. Esta sentencia es especificada como derivada de la pobreza de su familia, en contraste a las clases altas, que pueden recurrir al dinero en forma de soborno para salvarse: “Basta, finalmente, que, siendo pobres, les fue forzoso pagar con la vida lo que no se pudo con la hacienda” (García 2001, 785). Y, posteriormente, debido a ser hijo de criminales pobres, como todos los pícaros hasta el momento, el joven huérfano en situación de necesidad extrema, será continuamente discriminado durante su búsqueda de amos y trabajo con los que medrar honorablemente. Lo que supone ese desgarró del hogar familiar, junto al bautizo del pícaro frente a una sociedad cruel:

Pero, viendo que ya la memoria del bien pasado no me era de algún provecho, y que si había de vivir y comer, había de ser con el sudor de mi rostro, me resolví a buscar un amo a quien servir o algún oficial con quien asentar; todo lo cual fue en vano, porque siendo el caso de mis padres fresco y la infamia corriendo sangre, no hallé quienquiera recibirme en su casa, ni aun para mozo de

caballos, por donde me fue forzoso dejar mi tierra y buscar la ventura en otra estraña. (García 2001, 785)

Así se comienza a crear un ambiente de injusticia social vinculado a las clases bajas que justificarán el odio que parece profesar Andrés por las clases privilegiadas o pudientes, perceptible en los inventarios de los pícaros “con máscara”. Siguiendo esta idea, el autor plantea una digresión en la que se habla de que el primer ladrón fue un ángel que quería medrar hasta asemejarse a Dios, reproduciendo el mito de Prometeo o el de Ícaro, pudiendo ser interpretado como una señal de que todo intento de ascenso social por parte de las clases bajas puede ser considerado como una afrenta y castigado por la sociedad a través de diversos métodos de opresión (García 2001, 786). En concreto, después de esta digresión, Andrés insistirá en que la delincuencia y el robo son de origen privilegiado, los pobres solo imitaron a las clases dirigentes. Se explica que la riqueza conllevaba avaricia y, por lo tanto, el deseo de crear métodos y estrategias para aumentarla: “y siendo la ambición un fuego y insaciable hidropresía, cuanto más leña le dan, más se acrecienta la sed” (García 2001, 787). Con esto se observa un odio hacia las clases dirigentes por parte del pícaro protagonista que parece motivar parte de sus acciones a lo largo del texto, así como reforzar esta idea de opresión que se viene desarrollando en la obra desde el comienzo con la descripción de la cárcel. Sin embargo, es la pobreza la que vuelve a ser el eje central motivante de los crímenes: “como la pobreza fue siempre inventora de trazas” (García 2001, 797).

De nuevo, vinculada con esta pobreza se encuentra el viaje y la ausencia de hogar del pícaro. Andrés debe dirigirse a Francia para probar suerte tras ser discriminado en su lugar de origen debido a su condición de hijo de criminales. El pícaro también llegará a viajar a lugares tan variados como León o Marsella. No obstante, el viaje en esta obra se ve diluido y tiene mucha menos importancia que en obras anteriores, posiblemente por la naturaleza del relato picaresco como relato enmarcado en este texto. Si bien esta característica está presente, posiblemente como parte de la influencia de la novela picaresca española, no tiene consecuencias en el ámbito estructural, mientras que en la historia sus consecuencias son mínimas con la excepción de ese primer viaje a Francia.

Pero si en algo destaca esta obra es en la variedad de oficios y habilidades que se relacionan con diversos oficios picarescos, reforzando esas habilidades físicas y mentales que se han visto hasta ahora e introduciendo nuevas. No insistiré en ellas, pues ya se han mencionado en el análisis de esta obra habilidades físicas como las de cortabolsas (García 2001, 779; García 2001, 791), uso de las ganzúas (García 2001, 782), etc. Otra habilidades

que hay que destacar, aunque ya ha sido mencionada, es la de la capacidad para ascender ágil y acrobáticamente muros (García 2001, 789). Del mismo modo, se insiste en que pueden utilizar trampas, sigilo y la noche en su beneficio para robar a sus víctimas. También aparecen los pícaros como habilidosos en el uso de espadas, dagas (García 2001, 792) y el combate con capas. Sin olvidar la estrecha relación que se ha llevado a cabo entre los pícaros y la alquimia (García 2001, 783), la magia (García 2001, 794; García 2001, 796) y criaturas mitológicas como los duendes (García 2001, 791).

En cuanto a las habilidades mentales que no se han especificado, aparte del ingenio patente en el plan de escape de las galeras (García 2001, 793) y la capacidad para el disfraz de los pícaros (García 2001, 791; García 2001, 801), se pueden señalar la capacidad para seducir (García 2001, 797) y el carisma del pícaro protagonista que es destacado por el mayordomo del capitán de galeras (García 2001, 796).

En conclusión, el valor que tiene la *Desordenada codicia de los bienes ajenos* es el de mostrar, como en las *Novelas Ejemplares*, que es posible realizar una obra picaresca sin tener que seguir ciegamente los presupuestos de la novela picaresca española. Además, los inventarios de pícaros enmascarados y sin máscara, junto a sus técnicas y leyes son de especial importancia pues indican hasta qué punto se había asimilado la picaresca y sus personajes con el mundo criminal y los distintos oficios que lo componían. Esto muestra cómo se siguen asentando las bases de los pícaros que veremos en las futuras articulaciones del mito. Junto a esto, habida cuenta de su traducción al inglés y al francés, versiones con un éxito destacable como ya se ha mencionado, esta obra pudo ser clave, junto a otras, en la asimilación del mito del pícaro como un delincuente de múltiples facetas tal y como ya había ocurrido en la Península.

4.2.3. De 1620 a 1626

4.2.3.1. *La segunda parte de la Vida de Lazarillo de Tormes*, de Juan de Luna

Escrito en 1620 por el eclesiástico protestante exiliado Juan de Luna, esta segunda parte apócrifa de la obra seminal de la picaresca es de especial importancia en Inglaterra. Esto se debe a que la segunda parte de Luna fue la segunda novela más traducida y difundida de picaresca española en inglés tras la traducción del *Guzmán* de Mabbe, según indica Bjornson (1977, 133). Del mismo modo, el fuerte componente crítico contra la institución católica en esta novela contribuyó a su fácil difusión y recepción por parte del público anglosajón. Como destaca Sevilla (2001, XXXVII), si algo hay que resaltar de

esta obra es la condición de libertad del autor a la hora de llevar a cabo un texto especialmente carnavalesco y festivo, sin muchas ataduras a la hora de realizar sus críticas y construir sus episodios picarescos. Asimismo, en esta novela se puede observar cómo el autor ha bebido no únicamente de la obra original, sino de la segunda parte apócrifa de 1555, en la que Lázaro se convierte en un caballero atún. Siguiendo ambas obras, Luna ofrece un texto que trata de responder de manera más verosímil a las situaciones propuestas en el texto de 1555 a la vez que trata de continuar, adaptándose al contexto social que lo rodeaba casi setenta años después, la estela y atmósfera de la primera obra picaresca española. El propio autor afirma que esta novela es una respuesta a la falta de verosimilitud de esa segunda parte más centrada en los relatos de metamorfosis que en hacer un texto picaresco (Luna 2001, 805).

Por lo tanto, como es esperable siguiendo esta premisa, la segunda parte de Luna mantiene el uso de la autodiégesis del personaje pícaro, aunque eliminando la fuerte conexión entre la estrategia narrativa y las razones del personaje para llevar a cabo una autobiografía. No existe un intento de justificación de su presente, ya que la primera persona y la autodiégesis son utilizados para continuar superficialmente la tradición de la novela picaresca española. Esta estrategia se rompe al final del relato, cuando el autor abandona la primera persona para explicar que este relato le llegó por medio de su bisabuela, que se lo contó oralmente, quedando todavía una tercera parte. En otras palabras, la autodiégesis es presentada como parte de un relato enmarcado por otro narrado por la abuela de Luna. Por ello, cualquier intento de justificar Lázaro su presente o de ser una autobiografía pura del pícaro queda descartado. Sigue de esta manera la tónica general que hemos visto en la novela picaresca española, en la que se reduce la importancia de la autobiografía del pícaro a la vez que se diluye el género en favor de la configuración del mito del pícaro y la picaresca, que no se encuentran tan limitados como la novela picaresca española.

Del mismo modo, es posible encontrar otra autodiégesis de un personaje pícaro, una pícara en este caso, dentro del texto. Se trata de la narración de la joven que se fuga con el clérigo adúltero durante la estancia de Lázaro con un grupo de gitanos (Luna 2001, 817). En ella, la pícara realiza un breve recuento de su vida desde su escapada con el clérigo para explicar sus circunstancias actuales en respuesta a las preguntas de Lázaro. Por lo tanto, podemos observar que en el caso de esta breve autodiégesis sí hay una intención de explicar los motivos presentes de la pícara mediante el uso de la técnica. Lo mismo ocurre cuando el escudero explica sus andanzas tras abandonar al Lazarillo al

comienzo del texto (Luna 2001, 807). La individualidad del autor es especialmente perceptible en esta segunda parte apócrifa, así como la influencia de otras obras picarescas y su modo de reflejar la autodiégesis.

Asimismo, la figura del amo vuelve a estar presente en este texto, aunque en menor medida que en la obra original. La sombra del arcipreste como amo de Lazarillo sobrevuela parte de la primera mitad de la novela, causando vergüenza y desgracias constantes a Lázaro tras el descubrimiento de sus relaciones extramatrimoniales con la esposa del pícaro. No obstante, el comienzo del texto se le asigna un nuevo amo momentáneamente en Cartagena cuando trata de enrolarse en el ejército. Este amo durará un día y castigará al pícaro por haber sido robado pese a ser la víctima (Luna 2001, 808). Durante la segunda parte del texto volverá a servir a alguien, en este caso a siete amas, siendo todas ellas pícaras dedicadas a la prostitución, ejerciendo como recadero y guardia de su “lugar de encuentro” (Luna 2001, 820). Omitiendo al amo de Cartagena, cuya presencia es demasiado breve, los dos amos restantes permiten la introducción de nuevas aventuras o desencuentros del pícaro, manteniendo un uso semejante al visto hasta el momento. El arcipreste es utilizado para introducir los infortunios que suceden a Lázaro con su esposa durante su “trabajo” como falso tritón, obligado por los pescadores, y el episodio de la batalla legal entre Lázaro y su mujer para restituir el honor del pícaro protagonista. Por otro lado, las siete pícaras sirven para introducir el capítulo del prostíbulo y la decadencia de Lázaro junto a esas mujeres, que servirá como puente de unión con la parte final del texto y su labor como ermitaño.

Estos tres amos vuelven a ser utilizados, como motivo de crítica social de ciertas profesiones o clases sociales. La crítica más clara que encontramos en estos amos está vinculada con el arcipreste, al que se caracteriza como lujurioso y desvergonzado, extendiendo la crítica a parte de la Iglesia Católica del momento. Esta visión crítica del catolicismo en esta obra ha sido estudiada previamente en profundidad por Laurenti (1963), quien observa el destacado valor crítico de la obra desde el punto de vista religioso. Esto es perceptible, por ejemplo, en el momento de despedida al comienzo del texto, donde demuestra su desvergüenza: “Pedí licencia al Acipreste, mi señor, a quien encargué el cuidado y regalo de mi mujer e hija. Prometiéndome haría con ellas como si fueran propias tuyas” (Luna 2001, 807) o cuando es descubierto en pleno coito una vez Lázaro denuncia la situación: “los alguaciles que los habían prendido los hallaron en fragante delito, y los llevaron a la cárcel en camisa como estaban” (Luna 2001, 813). El amo que tiene en Cartagena aparece brevemente por lo que, si existe crítica, es menor.

Esta podría estar vinculada con la hipocresía detrás de las apariencias, pues expulsa a Lázaro tras ser víctima de un robo y aparecer con ropas de vagabundo, mientras que anteriormente, con ropas de calidad, parece ser que fue tratado positivamente al comienzo de su servicio (Luna 2001, 807-808). Finalmente, las siete prostitutas contienen en su figura varias críticas, pues cada una de ellas representa a distintos oficios o miembros de la sociedad: una falsa cuidadora de niños, la falsa dama noble, la viuda, la mujer de un hortelano, la sobrina del capellán, la cocinera y la beata adúltera (Luna 2001, 819-820). Todas ellas son utilizadas para criticar nuevamente las falsas apariencias, pues si bien parecen dedicarse a oficios considerados “de bien” o pertenecientes a partes normativas de la sociedad del momento, luego muestran su verdadera cara como parte de las clases bajas. De la misma forma, la beata es utilizada para criticar brevemente a una figura que se vio anteriormente, en el *Guitón Onofre*, la del creyente que intenta demostrar su fe hiperbólicamente intentando ocultar sus defectos. La figura de la beata es incluida previamente en esta obra en un fragmento donde se relata la relación sexual inmoral de un personaje de este tipo con otro eclesiástico que ejercía la función de maestro (Luna 2001, 814).

Más allá de los amos, el aspecto crítico del texto es valioso y abundante. Las invectivas se centran principalmente, como cabría esperar de un eclesiástico protestante exiliado, en la Iglesia Católica. Como indica Laurenti (1963, 113), esta es mostrada como una institución corrupta a través de cada uno de los personajes vinculados con ella en el texto, retomando ideas que pueden observarse en obras vistas previamente. Junto al arcipreste, la figura del religioso lujurioso es explorada para criticarla en varias ocasiones. Se puede encontrar al clérigo adúltero que mantiene relaciones sexuales con la hija del posadero (Luna 2001, 811), al clérigo que mantenía relaciones sexuales con la beata mencionado anteriormente y a los clérigos que participan en el carro repleto de prostitutas y estudiantes con los que mantenían orgías (Luna 2001, 814). Junto al clérigo lujurioso, la crítica a la avaricia y glotonería que se observa en el *Lazarillo* original también aparece en el texto reflejada en la anécdota sobre los religiosos rechazados por Carlos V por comer demasiado a cambio de no trabajar: “dando a entender que eran más hábiles para comer que para trabajar” (Luna 2001, 815). Esta anécdota surge a raíz de un episodio vinculado a un fraile que decide no pagar a Lázaro por transportar sus bienes al monasterio, porque considera que la Iglesia no tiene por qué pagar nada (Luna 2001, 814-815). Ante la insistencia por cobrar de Lázaro, el fraile saldrá a recibir a Lázaro para golpearlo y darle una paliza que lo deja malherido, haciendo la crítica patente. Esta crítica a las

instituciones religiosas continua con una fuerte crítica contra la Inquisición, que es reflejada en el episodio del mesón junto a la pícara Clara y su amante pícaro, como corrupta y arbitraria. En este episodio el mesonero y sus criados son ajusticiados por esta institución sin comprobar los crímenes que se les atribuían solo porque un falso testigo afirma que el mesonero insultó a la Inquisición. Estos personajes son sentenciados a ser humillados por toda Valladolid, junto con trescientos azotes extra en público. La dureza y arbitrariedad que el autor atribuye a esta institución puede ser percibido en la siguiente frase: “Confirmaron la sentencia del huésped, añadiéndoles cada trescientos azotes, de manera que les dieron quinientos, y los enviaron a galeras” (Luna 2001, 819). Finalmente, la crítica a la religión finaliza con una crítica a la figura de los santos y su uso al pedir limosna, siguiendo la lógica como protestante de Luna: “Jamás he podido entender este modo de pedir limosna para alumbrar a los santos: no quiero tocar esta tecla, que sonará mal.” (Luna 2001, 823).

Fuera de la crítica a la religión, que es en la que se centra esta novela, es posible encontrar una diatriba xenófoba contra el pueblo gitano, al que se define como un pueblo de ladrones y delincuentes (Luna 2001, 818). A su vez, la xenofobia contra este colectivo se combina con la crítica religiosa afirmando que la mayor parte de los gitanos nacidos en España son realmente clérigos, frailes y monjas que han huido de sus monasterios para mantener una vida de lujuria y libertinaje o ladrones que han escapado de la Justicia. En otros fragmentos es posible encontrar la crítica a la figura de los mendigos. Por ejemplo, durante su llegada a Valladolid, donde los mendigos se muestran como personajes que fingen su enfermedad para recibir dinero por lástima (Luna 2001, 822). Destaca también la dura crítica contra la Justicia que lleva a cabo a lo largo del texto, especialmente en el episodio del litigio legal contra el arcipreste y su esposa. En él, siguiendo lo visto en obras anteriores, los procuradores, jueces y abogados son caracterizados como corruptos que solo benefician a aquel que consiga pagarles un soborno (Luna 2001, 813).

A raíz de estas críticas se ha observado la insistencia alrededor del sexo y la lujuria de esta obra. El componente físico-sexual de esta *Segunda parte del Lazarillo* es patente en numerosas ocasiones, sobre todo vinculado con la religión. Este componente sexual será de gran importancia en la picaresca inglesa, que lo heredará de este y otros textos, y se transmitirá a lo largo de los siglos hasta la actualidad. Las relaciones extramatrimoniales junto a relaciones donde la libertad sexual es patente, como hemos visto en otras obras, son frecuentes en la picaresca como señalan Maximillian Novak (1972), James Mandrell (1987), Susan Lanser (2010) y Anne Cruz (2010). En este texto

encontramos el mayor ejemplo en las orgías que parecían mantenerse en el carro (un lugar conocido por los escarceos amorosos en su interior) repleto de frailes, prostitutas y estudiantes, de las que no se especifica si también incluían relaciones homosexuales: “No me había apartado de allí, cuando llegó otro carro que venía de Alcalá de Henares. Saltaron en tierra los que venían dentro, que todos eran putas, estudiantes y frailes” (Luna 2001, 814). Esto es parecido a lo visto anteriormente en la bigornia de *La Pícaro Justina*, donde estudiantes gobernados por un supuesto “obispo” viajaban en un carro secuestrando mujeres para abusar de ellas. Del mismo modo, destacan las orgías de doce hombres para seis mujeres (“habiendo doce hombres y seis mujeres”; Luna 2001, 821) que ocurren durante el servicio de Lázaro para las siete pícaras donde el propio pícaro rehúye explicar lo que ocurre en ese lugar: “Diéronlo al cocinero, y, entre tanto, retozaban con las señoras, y daban con ellas como asno en centeno verde. Lo que allí pasó no me es lícito decirlo, ni al lector contemplarlo.” (Luna 2001, 820-821). Las extrañas proporciones en cantidad de hombres respecto a mujeres y la forma de explicar los encuentros por parte del pícaro abre la puerta a pensar, de nuevo, en esas relaciones homosexuales de los pícaros que se han visto hasta ahora. Lo que es claro es que ocurrían relaciones no-normativas en ese lugar.

Junto a las continuas referencias explícitas al sexo, también es posible encontrar chistes obscenos acerca de miembros genitales, algo que no se había visto en obras anteriores y que serán frecuentes en futuros textos: “como estábamos a oscuras, por buscar la faldriquera encontraron con la manera. Dio un grito diciendo: — ¿Qué es esto? Yo le respondí: —Un pajarillo que se saldrá si le toca.” (Luna 2001, 824).

Por otro lado, el aprendizaje que aportan los amos en este relato es nulo, debido a la edad madura del pícaro, que ya ha aprendido gran parte de los talentos necesarios para la vida picaresca. No obstante, es posible encontrar un “archipícaro” que enseña a Lázaro a vivir como tal sin levantar sospechas y sin arriesgarse a ser descubierto por la Justicia: “Encontré junto a Illescas un archipícaro que, conocido por la punta, me llegué a él como a un oráculo para preguntarle cómo me había de gobernar en la nueva vida sin perjuicio de barras” (Luna 2001, 814). Este personaje aparece en un único párrafo, pero sirve como maestro de Lázaro y principal motivador para que el pícaro continúe su vida como tal, por lo que su importancia en el texto es destacable. Sin embargo, no existe otro fragmento dedicado al aprendizaje en el texto, reduciendo esta característica a lo mínimo debido a la edad avanzada de Lázaro.

Junto al archipícaro, el número de pícaros que aparecen en esta obra es elevado para su breve duración. Del mismo modo, es especialmente destacable cómo el pícaro protagonista en esta obra, siguiendo al humilde Lázaro del texto original, no realiza un gran número de crímenes o estafas. El pícaro protagonista lleva a cabo, principalmente, estafas relacionadas con sus periodos como mendigo, pues alarga sus enfermedades fingiendo sus síntomas y su identidad para obtener dinero y comida gratuitamente (Luna 2001, 816). Durante una de sus etapas como mendigo, Lázaro vuelve a usar un parche para fingir identidades, como se vio en el *Guzmán* apócrifo. Esto asienta la idea de parches asociados a pícaros o personajes de los bajos fondos en el mito del pícaro que vemos en algunos casos en la actualidad.

Junto a esta forma de actuar, Lázaro comete un acto de moralidad cuestionable gracias a su ingenio. Esto sucede cuando el ermitaño que conoce al final de la obra va a morir y en su agonía solo puede contestar “sí”. Ante esta situación, Lázaro decide traer testigos y preguntar al ermitaño si lo nombra su heredero, ante lo cual el agonizante ermitaño no puede contestar más que sí (Luna 2001, 822). Esto lleva a Lázaro a heredar una casa, dinero e, irónicamente, a ser objetivo de una estafa. Durante su etapa como falso heredero del pícaro, Lázaro decide crear una nueva identidad basada en el anterior pícaro con el que asegura tener relación de amistad para que le sigan donando el dinero que le donaban al difunto (Luna 2001, 823). Por otro lado, Lázaro también participará como guarda de la casa de prostitución de las siete pícaras, lo que le traerá serios problemas con la justicia (Luna 2001, 821).

Pero Lázaro no es el único pícaro que lleva a cabo crímenes y estafas en esta novela. Al comienzo de la novela podemos encontrar el engaño de la pícara al escudero (el personaje del *Lazarillo* original), que lo hace servir como guardaespaldas gratuitamente a cambio de sexo aprovechándose de la lujuria del escudero (Luna 2001, 807). En este engaño la pícara finge la identidad de una dama burlada que necesita protección en los caminos. Este mismo escudero será el que robe todas las pertenencias del joven pícaro aprovechando la noche mientras este dormía, tal y como hemos visto en obras anteriores, por ejemplo, el *Guzmán* apócrifo (Luna 2001, 808).

Los crímenes continúan con el secuestro de Lázaro por parte de los pescadores que lo salvan del naufragio, que se convierten en pícaros y deciden viajar con un Lázaro completamente atado y disfrazado de tritón para crear una especie de circo de curiosidades donde él era la atracción principal, haciendo una referencia a la segunda parte de 1555 (Luna 2001, 809). Otro crimen que causa las desgracias de este Lázaro es

la estafa de los procuradores y abogados que drenan todos los bienes del pícaro protagonista durante un litigio judicial (Luna 2001, 813), para después retirarle su apoyo y dejarlo a merced de los sobornos a los abogados y jueces del arcipreste. Previamente, la ex esposa de Lázaro, que se había casado con otro pícaro borracho llamado Pierres, mismo nombre que el padre de la pícara en *La hija de Celestina*, es robada y maltratada hasta dejarla moribunda, siendo uno de los sucesos delictivos más brutales de esta novela (Luna 2001, 813).

Lázaro vuelve a ser estafado cuando el fraile no paga por sus servicios y decide darle una paliza para espantarlo, afirmando, como se ha visto, que la Iglesia no realiza pagos y, por tanto, actúa aprovechándose del trabajo de los demás (Luna 2001, 814). También es desafortunado al ser cómplice del engaño de la alcahueta con el cofre que le encarga llevar a la habitación de la pícara Clara, que lleva dentro al amante de esta. Ser cómplice del engaño de la alcahueta lo convierte en criminal a ojos de la familia noble de la joven pícara (Luna 2001, 815) y causa la persecución de su familia y parte de la Justicia. La alcahueta, el amante y la propia Clara serán partícipes del robo de la comida de Lázaro en un mesón páginas después (Luna 2001, 818). El pícaro amante de Clara será el causante de daños graves a los hermanos de Clara y, junto a la alcahueta y la pícara, participa en la injusta sentencia de la Inquisición contra el mesonero, al que acusan de los crímenes que ellos han cometido (Luna 2001, 819). Tras estos hechos, el amante y la alcahueta prostituyen a Clara en Valladolid (Luna 2001, 819).

Tras estos y otra serie de acontecimientos, entre los que se encuentran la construcción de un nuevo disfraz del pícaro al raparse y usar un parche, Lázaro vivirá durante un tiempo en el rancho de una compañía de gitanos que son definidos como pícaros ladrones. Entre estos personajes se encontrarán con el fraile adúltero y la hija del mesonero, que les narra su estancia y huida de la cárcel, cosa que los convierte en tráfugas. Este episodio ocurre un interesante evento de travestismo de la hija del mesonero (Luna 2001, 817). Tras seducir al alguacil, y hacerle pensar que podría aprovecharse de ella, la pícara travestida es invitada a un sarao donde causa una conmoción entre el alguacil y el alcaide para que se pelearan y así escapar de ahí. Al parecer, en ese lugar sucedieron, de nuevo, orgías y sucesos de índole sexual porque la pícara indica: “Comenzóse el sarao, donde vi cosas que, por no hacer a mi cuento, no diré” (Luna 2001, 817). De nuevo se deja la puerta abierta a interpretaciones *queer* de este fragmento relacionadas con la figura del pícaro.

Relacionada con la prostitución, sería interesante volver a señalar el burdel de las siete amas de Lázaro y los diversos crímenes de índole sexual que suceden en él (Luna 2001, 820-821). O la estafa y robo que las cuatro pícaras llevan a cabo contra Lázaro al heredar los bienes del ermitaño, fingiendo ser la esposa y familiares de este (Luna 2001, 824-825). En este episodio criminal final, Lázaro es engañado para casarse con una de ellas. Justo antes de consumir el matrimonio, la pícara lo ata durante una supuesta relación sexual que incluía la sumisión del pícaro mediante cuerdas (Luna 2001, 825). Estas cuerdas son usadas finalmente para atarlo y robar todas sus posesiones. En este último episodio podemos observar a pícaras utilizando tácticas de engaño y seducción novedosas mediante la combinación de otras vistas en obras anteriores.

Como se puede observar, Lázaro, más que ser el pícaro criminal protagonista, es el centro de buena parte de los engaños y robos de otros pícaros. Esto se debe a que esta novela sigue esa visión honorable (a su manera) y respetuosa de Lázaro en la que sus intenciones no son malvadas, aunque se vea obligado a recurrir al crimen para sobrevivir. Esto es especialmente perceptible antes del litigio legal contra su exesposa y el arcipreste, donde intenta evitar iniciarlo ante todos los medios y ayudar a su esposa tras el crimen de Pierres, aunque finalmente cede ante los argumentos de los procuradores corruptos (Luna 2001, 813).

Esta situación de continuas penurias del pícaro protagonista responde a la situación de determinismo social desarrollada durante la obra original, donde el pícaro era incapaz de medrar debido a sus orígenes y a su continuo contexto de extrema necesidad. En esta segunda parte de Luna, se especifica en el segundo párrafo de la novela que Lázaro deja su trabajo como pregonero con la intención de intentar medrar nuevamente, esta vez como militar (Luna 2001, 807). Sumado a esta condición, se indica que sigue cargando con la vergüenza de las infidelidades de su esposa con el arcipreste y de cuidar de una hija que no es suya, bajo la ilusión de que sí lo es. El golpe de este determinismo comienza con el robo del escudero y la llegada de un nuevo periodo de extrema necesidad que recuerda a fragmentos semejantes en otras obras picarescas: “Vime desamparado, solo y afligido” (Luna 2001, 808). Así, iniciará una caída en la pobreza que lo llevará a vestir con ropas raídas que, durante el naufragio que sucede a continuación, son las causantes de que no sea rescatado, pues solo eran rescatados miembros de las clases privilegiadas. En este episodio se deja a su suerte a aquellos de las clases más bajas: “Los capitanes y gente de consideración, con dos clérigos que había, se salvaron en el esquife; yo estaba mal vestido, y así, no cupe dentro” (Luna 2001, 808).

Esto entronca directamente con la lucha de clases que hemos podido observar frecuentemente en las obras picarescas anteriores.

Durante este naufragio se presenta ante él la oportunidad de medrar al encontrar tesoros bajo el mar, que pierde rápidamente con tal de salvar su vida, trayendo otra vez la desgracia sobre él pues será en este momento cuando es secuestrado y utilizado como atracción de feria por los pescadores pícaros: “allí comenzaron sus dolores, angustias y tormentos.” (Luna 2001, 809). Durante esta etapa volverá a vivir los peores episodios de hambre de su infancia: “perecía de hambre” (Luna 2001, 810), que se combinan con el descubrimiento de las infidelidades de su mujer (Luna 2001, 812). Tras escapar de los pescadores pícaros y perder el juicio contra el arcipreste, Lázaro acabará desahuciado y exiliado, cayendo de nuevo en la pobreza, precisamente, por no tener suficiente dinero para enfrentarse a los que sí lo tenían: “Pedí perdón, como era justo lo hiciese quien con veinte escudos se había puesto a pleitar con quien los contaba a espuestas. Di hasta mi camisa para ayuda de pagar las costas, saliendo en porreta a cumplir mi destierro” (Luna 2001, 813).

Así comienza una nueva etapa de extrema necesidad del pícaro, que se ve incluso sin ropa (“desnudo nací, desnudo me hallo, ni pierdo ni gano”; Luna 2001, 814). Esto lo catapultó finalmente a volver a la vida picaresca y pedir consejo al ya mencionado archipícaro. Su intento de medrar mediante este tipo de prácticas picarescas o el engaño al ermitaño ante la imposibilidad de ascender socialmente de otra forma no llegará a buen puerto y al final de cada aventura acabará en situaciones de pobreza, huyendo de la Justicia o recibiendo duras palizas (Luna 2001, 815; Luna 2001, 821; Luna 2001, 822). Lázaro acaba la novela en una iglesia sin esperanzas, tras ser humillado, magullado y robado por las cuatro pícaras esperando que la muerte le llegue pronto para acabar con su situación: “así determiné quedarme en aquella iglesia para acabar allí mi vida, que, según los males pasados, no podía ser muy larga, y para escuchar el trabajo a los clérigos que no me fuesen a buscar a otra parte después de muerto.” (Luna 2001, 825-826).

Esta situación también se refleja en otros personajes de la novela, principalmente en las prostitutas, que abundan en ella. Los personajes que ejercen esta profesión suelen ser pícaras que necesitan ganarse la vida ante la imposibilidad de mejorar su calidad de vida. Clara acaba obligada a prostituirse al tener que huir de la Justicia y ser manipulada por su amante y la alcahueta, por ejemplo. No obstante, el burdel de las siete amas de Lázaro es el ejemplo más destacable de cómo la necesidad y, principalmente, el hambre

las obliga a llevar a cabo este tipo de trabajos, pues estas pícaras no piden dinero como pago, sino comida (Luna 2001, 820-821).

Estas condiciones de precariedad son exploradas también a través de los destierros y la necesidad de viajar al abandonar un lugar huyendo de la Justicia o intentando encontrar nuevas oportunidades. Durante sus viajes, Lázaro conoce a la compañía de gitanos y se da pie a la autodiégesis de la hija del mesonero convertida en pícara o conoce a la alcahueta que da comienzo al episodio de Clara y su amante. Por lo tanto, se puede observar cómo el viaje vuelve a responder a su uso como introductor de aventuras para el pícaro en el ámbito formal, del mismo modo que suele ser una consecuencia de las condiciones sociales de estos personajes en lo temático. La idea frecuente de la vida picaresca y el viaje como libertad es explorada en el texto, destacando por parte de Lázaro la ventaja de los pícaros respecto al resto de individuos pues pueden “correr a rienda suelta por el campo de sus apetitos” (Luna 2001, 814), incluyendo apetitos sexuales, o su vida es “más descansada que la de los reyes, emperadores y papas. Por ella quise caminar por camino más libre” (Luna 2001, 814). Por lo tanto, aunque en menor extensión, esta novela retoma los usos y temas fundamentales del viaje del pícaro que se desarrollaron en las obras principales de la picaresca española.

En cuanto a las habilidades físicas y mentales de los pícaros de la novela, podemos observar la repetición de muchas de ellas que se han visto anteriormente. El uso de espadas y dagas por parte de pícaros en la novela es frecuente, como se puede ver en manos del propio Lázaro o el amante de Clara, entre otros (Luna 2001, 808; Luna 2001, 812; Luna 2001, 815; Luna 2001, 817; Luna 2001, 818; Luna 2001, 819). De la misma forma, aparece por primera vez un pícaro buscando tesoros, cosa que está vinculado con la relación de este tipo de personaje con el dinero, desde los orígenes folclóricos de los ladrones que acumulan riquezas. Esta ocupación se encuentra frecuentemente en los videojuegos y juegos de rol de mesa de corte fantástico, donde los pícaros son a veces relacionados con el oficio de buscatesoros. Esta situación se da en dos ocasiones en la novela: durante el naufragio, gracias al que encuentra oro y joyas bajo el mar, y al heredar los bienes del ermitaño, en cuya casa encuentra una olla repleta de dinero bajo un altar (Luna 2001, 809; Luna 2001, 823).

Las habilidades mentales vuelven a retomar al personaje pícaro carismático e ingenioso, que es capaz de trazar planes rápidamente para escapar de la Justicia o realizar alguna estafa, robo o burla concreta (Luna, 2001, 808). Así, es posible observar el plan espontáneo que realiza Lázaro para escapar, asignándole la culpa de sus supuestos

crímenes ante los hermanos de Clara al escudero que casualmente pasaba por ahí (Luna 2001, 816); el plan de la alcahueta para introducir al amante de Clara camuflado dentro de un cofre (Luna 2001, 815), tal y como se vio en el *Guzmán apócrifo* con las balas, o el plan de las siete pícaras a las que servía Lázaro que preparan trampas con harina para confundir y atrapar a las fuerzas del orden que tratan de capturarlas (Luna 2001, 821). De la misma forma, la capacidad seductora de la pícaro es explorada en el caso de la falsa viuda del ermitaño, que consigue manipular a Lázaro a su antojo durante la ceremonia de bodas (Luna 2001, 825).

Finalmente, otro aspecto a resaltar a esta obra es la conexión entre el pícaro y el alcohol, en este caso el vino, que ya se vio en el primer *Lazarillo* y vuelve a ser explorado en la segunda parte de Luna (2001, 808). Es el alcohol el mismo que da pie al suceso fantástico que ocurre en el naufragio, ya que el exceso de vino en el cuerpo de Lázaro causa que no pueda ahogarse con agua y le confiere la habilidad de respiración casi infinita bajo el agua (Luna 2001, 808). Esto le permite encontrar el tesoro hundido que ya se ha mencionado anteriormente.

En conclusión, se puede observar cómo esta *Segunda parte del Lazarillo de Tormes* retoma buena parte de los temas que se desarrollan en la obra en la que está basado a la vez que utiliza técnicas y características propias de la forma madura de la picaresca y la novela picaresca española que ya existía en 1620. Como se ha ido señalando en el análisis, Luna leyó sin duda las obras previas de la picaresca española, incluido las apócrifas, y por ello es posible encontrar episodios semejantes a los de novelas como *La hija de Celestina* o el *Guzmán apócrifo* de Sayavedra. Pero si en algo es valiosa esta novela es en su originalidad y frescura que aporta su exilio y religión a la hora de afrontar características como la crítica social o el determinismo basado en el contexto social. A este último se le otorga valor especialmente ligado a la mala fortuna que siempre acompaña a Lázaro. Además, la insistencia en la carnalidad y el sexo en el texto sirve como prelude de la picaresca inglesa, en la que se insiste mucho en las relaciones sexuales de los pícaros. Tiene mucho valor que en esta breve novela se incluyeran todas las características de la picaresca española, pues dio pie a asentar aún más la picaresca en las Islas Británicas, principalmente; lugar donde, como se ha señalado, fue especialmente difundida y donde podrán detectarse trazas de esta novela de Juan de Luna.

4.2.3.2. *El Lazarillo de Manzanares*

Publicada en 1620 por Juan Cortés de Tolosa, esta obra trata de seguir el ejemplo de novelas picarescas anteriores continuando la difusión de la picaresca y la difuminación del género literario respecto a la estética picaresca. Esta obra marca claramente la existencia de un mito alrededor de la figura del pícaro que incluye la ya mencionada estética junto al resto de características ya mencionadas. Este texto, como se verá en este análisis, puede ser considerado como una novela picaresca española frente a lo que críticos como Sevilla, que señala que está más cerca del “gusto picaresco” que de una novela picaresca (Sevilla 2001, XXXIX). Las características de la picaresca son patentes, así como se sigue la estructura de la novelas picarescas españolas vistas hasta el momento, con mayor o menor cercanía a las obras seminales.

La autodiégesis del protagonista pícaro desarrolla la vida de Lázaro de Manzanares contada a un tal “vuestra merced” (Cortés 2001, 831). La razón detrás de esta narración autobiográfica no es especificada en ningún momento de la obra, siguiendo lo visto en obras anteriores. De este modo, se puede percibir nuevamente el acercamiento superficial a la autodiégesis del pícaro, cuya variante detallada no ha sido explorada desde el *Guzmán de Alfarache*. No existe una justificación diegética al relato del pícaro más allá de la suposición de un diálogo entre el protagonista y esa “vuestra merced”; en ningún momento quiere excusar su estado actual. No obstante, como ocurre en la *Segunda parte del Lazarillo* de Luna, existe una segunda autodiégesis en la novela, aunque en este caso de corte cortesano, por parte del ermitaño que lo acompaña durante buena parte del texto (Cortés 2001, 843).

En cuanto a la figura del amo, sí es posible observar que se retoma nuevamente y con un protagonismo considerable, siendo estos personajes de especial importancia para el desarrollo de la trama. Sus primeros amos son un pastelero y una pastelera, a los que sirve en Alcalá tras abandonar a sus padres (Cortés 2001, 932-933). Durante su estancia con ellos, el pícaro aprende a trabajar como alcahuete para ellos, pues tiene que servir de intermediario entre el ama y su amante (que resulta ser su primo), así como entre el amo y su amante (hermana de su primo). Junto a los pasteleros, también tiene que servir a la madre de su ama, justo cuando, al parecer, el pícaro había establecido una relación amorosa con ella (Cortés 2001, 833). Por ello, este pícaro sirve a cinco personajes en su primer trabajo. La crítica contenida en estos amos se localiza sobre todo en la anciana, que es representada como avariciosa y desagradable y, por extensión, todas las suegras son criticadas de la misma forma. La figura de la anciana desagradable es explorada durante el intento de casamiento de la viuda anciana con Lázaro (Cortés 2001, 854-855),

así como son utilizadas para llevar a cabo la diatriba misógina contra las mujeres que se puede observar a lo largo del texto, complementada por el gran número de mujeres infieles de la novela. No obstante, el contenido crítico en la novela es mínimo, pues se limita a exponer una serie de acontecimientos que pueden entretener al lector sin utilizarlos para llevar a cabo la crítica social a la que acostumbran este tipo de textos.

Debido a la presión de la anciana madre de la pastelera, Lázaro abandona a sus primeros amos (Cortés 2001, 834), demostrando la independencia de este pícaro respecto a los observados en otras obras, que requieren de mayor madurez para dejarlos en vez de esperar a ser despedidos. Esta misma situación se repetirá con su siguiente amo, el sacristán tuerto, retomando en cierta forma la figura del ciego del *Lazarillo* original tal y como señala la esposa del sacristán: “Marido tuerto y Lázaro por criado, ¡Muy trabajoso negocio fuera, a no estar tan seguro el partido de su dueño!” (Cortés 2001, 834). La sacristana es utilizada para introducir la figura de la mujer infiel nuevamente, parte de la mencionada crítica misógina que contiene el texto.

Su tercer amo es el pícaro extranjero cuyo trabajo no es otro que el de proxeneta de su propia esposa y otras mujeres (Cortés 2001, 836). Este personaje maneja una suerte de gremio criminal donde las mujeres y otros pícaros roban o estafan siguiendo sus órdenes, además de vender su cuerpo a cambio de dinero. Bajo la tutela de este amo, el pícaro protagonista refuerza sus conocimientos en talentos como el robo de bolsas. Cuando el proxeneta muere, es su mujer la que pasa a ser la ama de Lázaro, que a pocos días sigue el negocio de la prostitución por necesidad (Cortés 2001, 837). Ante la previsión de ser encarcelado por la Justicia en una redada del burdel de su ama, Lázaro trata de escapar de esta situación revelando el oficio de su ama y sus trabajadoras lo que lo lleva a abandonarla y buscar un nuevo amo. Este personaje es un ermitaño santero que, siguiendo la imagen del buldero del *Lazarillo de Tormes*, se dedica a vender falsas bendiciones a cambio de dinero, es decir, es un estafador (Cortés 2001, 836-837). Bajo su tutela, Lázaro aprenderá el oficio y conocerá una vida de lujos con sus necesidades básicas.

El siguiente amo que podemos encontrar es el oidor de México en Sevilla, que introduce el capítulo de su hijo, lujurioso y patético, que incluye al pícaro en una labor de alcahuete que causa que sea perseguido por un grupo de pícaros ladrones y expulsado del servicio de su padre (Cortés 2001, 846-847). Finalmente, el último amo es el canónigo con los sobrinos pícaros, que introducen una serie de burlas humorísticas propias de las versiones más amables de la picaresca (Cortés 2001, 847).

Como se ha podido observar, el contenido crítico alrededor de la figura de los amos es casi inexistente, cosa que se extiende a todo el resto de la novela. No obstante, sí que hay pasajes de aprendizaje, otra de las características de la que los amos suelen ir acompañados. Este proceso se puede observar, sobre todo, durante su primera etapa como alcahuete o con el amo proxeneta y su gremio de pícaros. No obstante, si hay un momento de la historia donde se puede apreciar el aprendizaje del pícaro, este es durante sus primeros años junto a sus padres (un ladrón y una prostituta bruja que coordina a otras). Durante esta etapa el papel de la herencia y del contexto sociocultural es puesto en relieve. El pícaro aprende de su padres y las prostitutas, abandonando los estudios a cambio de desarrollar sus capacidades picarescas:

“Diéronse tan buena negociación mis putativos padres, que antes de once años me llevaron al estudio, donde no permanecí, tanto por lo que vuesa merced sabrá, cuanto porque si veía hurtar a mi padre, ser hechicera mi madre, el mal trato de sus hijas [las prostitutas], ¿cómo había de aprovechar en cosa virtuosa?” (Cortés 2001, 831)

Este Lázaro es hijo adoptivo de dos proxenetas, uno dedicado al latrocinio y la madre a la brujería, llamados Felipe Calzado e Inés del Tamaño, cuyos apellidos indican una baja clase social y la posibilidad de ser conversos. El resto de sus hijas se dedican también al negocio de la prostitución. Esta situación marca profundamente al pícaro que lamenta en su presente no haberse dedicado a estudiar u otros empleos más honorables. Sus padres adoptivos se plantean como personas de color al establecer que lo eligieron para la adopción por el color blanco de su piel: “porque era blanco” (Cortés 2001, 831), cosa que se puede deducir al conocer al familiar de sus padres que es amante de la pastelera, pues tiene la piel oscura (Cortés 2001, 833). De nuevo se retoma la idea de que los personajes pertenecientes a minorías tienen tendencias criminales, que se repetirán a lo largo de los siglos cambiando etnias, como los irlandeses en la picaresca inglesa, o razas fantásticas en el caso de textos literarios de corte fantástico. Debido a estas influencias, Lázaro parece poseer habilidades propias de los pícaros maduros desde su infancia, sin necesidad de pasar por un “bautizo” del pícaro que otros pícaros, como el propio Lázaro original tiene que sufrir.

No obstante, aunque parece haber cierta tendencia natural por lo dicho anteriormente, los métodos picarescos de sus padres y hermanas responden a la profunda situación de pobreza en la que se encuentran. Su familia es considerablemente desafortunada ya que la casa en la que vivían y ejercían sus profesiones acaba

incendiándose mientras su padre está preso. Ante esta situación, se ven obligados a vender lo poco que les quedaba (Cortés 2001, 832), aunque lo que realmente pesa al pícaro es la vergüenza de cargar con la herencia vil que atribuye a sus padres “Heme aquí vuestra merced, hijo del azotado y sin honra para con muchos” (Cortés 2001, 832). Por culpa de esa herencia vil, el pícaro será humillado continuamente. La vergüenza de su linaje lo lleva a agredir y herir de gravedad a uno de sus acosadores, causando que deba huir de casa de sus padres.

El abandono del hogar fomentará el desgarramiento del personaje pícaro: “Considera vuestra merced qué sentiría un muchacho solo y que dejaba su tan amada patria, cuando menos la Corte. Tanto lloré, tanto me afligí y tan desconsolado estuve, que, a no llegar el carro, llegara mi fin.” (Cortés 2001, 832). Su vergüenza dará paso al odio familiar a medida que su madre comienza a ser objetivo de la Inquisición. Primero muestra el desencanto familiar cuando se entera del encarcelamiento de su madre y finalmente renegará de su linaje durante el auto de fe de su madre cuando esta se dirige a abrazarlo durante su proceso de humillación. Esto causa que el pícaro la trate con dureza y descubra que era adoptado (Cortés 2001, 841).

Sin embargo, aunque reniegue de su herencia familiar y sus orígenes, no logrará medrar; salvo brevemente junto al ermitaño a través de sus estafas. El pícaro protagonista se situará en contextos de pobreza extrema en varias ocasiones: “me vi sin dineros, muy roto y muy enamorado” (Cortés 2001, 850). Hasta tal punto pasará penurias debido a las condiciones sociales heredadas que mencionará la clase social como la razón fundamental de sus desgracias en el momento que sus intentos de medrar salen mal, retomando la idea de la lucha de clases en la picaresca que tanto se ha visto anteriormente: “Mas, ¿cuándo no fue común en el mundo perseguir al que empieza a caer y desamparar al que va faltando la hacienda?” (Cortés 2001, 844). Esta afirmación será aquella que explique la situación de otros tantos pícaros, especialmente las prostitutas, a lo largo del texto. Estos personajes deben recurrir a la prostitución, el robo o la estafa con tal de garantizar su supervivencia.

Por supuesto, esto lleva a encontrar nuevamente la delincuencia como una característica clave de la obra, tal y como cabría esperar de un texto picaresco. Los padres de Lázaro, pertenecientes a las minorías mencionadas, dedican su vida al robo, la brujería y el proxenetismo, mientras que sus hermanas la dedican a la prostitución. Las consecuencias de sus delitos son claras a lo largo de la novela, primero con el encarcelamiento y azotes contra el pícaro ladrón y proxeneta que representa su padre

(Cortés, 2001, 832) y, en segundo lugar, con el auto de fe y encarcelamiento contra la madre del pícaro protagonista (Cortés 2001, 833; Cortés 2001, 841). En este contexto familiar, Lázaro también llevará a cabo su primer crimen con el intento de asesinato del difamador de su familia (Cortés 2001, 832).

El expediente de delitos de los pícaros es ampliado durante la estancia de Lázaro con el grupo del amo extranjero. En este episodio encontramos el robo de bolsas por parte de las pícaras o las estafas de estas para robar piezas de ropa fingiendo sus identidades (Cortés 2001, 836). Estas pícaras, que también son prostitutas, serán las protagonistas de buena parte de los crímenes del episodio lideradas por el amo de Lázaro. También serán el objetivo del dueño de la casa que usan la ama y sus prostitutas, a las que maltrata, humilla y roba, acrecentando el contexto criminal y picaresco en el que se mueve Lázaro (Cortés 2001, 837-838).

Más adelante, la figura del ermitaño santero emplea la capacidad del pícaro para disfrazarse y crear nuevas identidades para estafar vendiendo bendiciones, reconociendo que su “uniforme” de santero no es más que una fachada: “Este hábito, hijo, aunque no es de seglar, puedo cada y cuando que quisiere dejarle” (Cortés 2001, 838). Este mismo ermitaño será el objetivo de la pícara mesonera que, aliada con alguacil corrupto, fingirá un intento de violación por parte del santero para así robarle una cadena de gran valor y otros bienes durante la estancia de amo y siervo en Madrid (Cortés 2001, 841). Como respuesta a esto, Lázaro decide vengarse de la pícara llevando a cabo el famoso robo de una cadena o agnuscéi que tanto se ha visto anteriormente (Cortés 2001, 841). En este caso, Lázaro cambia de residencia para construir una nueva identidad y finge estar enamorado de la pícara para poder tomar la cadena prestada sin levantar y después llevar a cabo el famoso robo por cambiazo que suele darse en la picaresca.

Lázaro, con el hijo de su amo el oidor de México en Sevilla, se verá envuelto en una trama de seducción en la que él toma el papel del pícaro alcahuete que, además, atrae la atención de la dama mediante sus talentos musicales con una guitarra (Cortés 2001, 846). En este episodio, la aparición de los pícaros delincuentes no se limita a Lázaro, sino que intervienen en su contra un grupo de pícaros asaltantes violentos, que ya hemos visto descritos en obras como *La desordenada codicia de los bienes ajenos* (Cortés 2001, 847). Otro caso en el que Lázaro creará una identidad para conseguir beneficios es durante su época como mendigo tras ser expulsado por el oidor de México, fingiendo haber sido forzado a casarse con una anciana de la que ha escapado (Cortés 2001, 847). O, en un

episodio único hasta el momento en picaresca, en el que comienza a dirigir una academia de letras disfrazado como un letrado prestigioso (Cortés 2001, 852).

Durante su vuelta en Madrid, Lázaro será estafado por un proxeneta y dos de sus damas. En este episodio, el pícaro es seducido, robado (se incluye el hurto de una cadena) y humillado por estos pícaros (Cortés 2001, 849-850). Finalmente, otra de las estafas destacables que encontramos en la obra, es la llevada a cabo por su compañero pícaro de camino a Osuna. Este intenta que el mesonero lo apuñale para que le deba un dinero equivalente a la comida que han tenido en el mesón por la multa de la puñalada. Es durante la conversación con el mesonero cuando se destapa todo un *modus operandi* de los pícaros por los que se ofertan puñaladas de variada gravedad con las que cobrar el dinero de la multa interpuesta al agresor y así sufragar sus deudas (Cortés 2001, 852).

Como se puede observar de este y el resto del expediente delictivo de este texto, no hay ninguna mención a cierta honorabilidad por parte de los pícaros, así como no reflexionan sobre la maldad de sus actos siguiendo la superficialidad a la hora de tratar los episodios picarescos que componen el texto. Si acaso hay cierto resquicio de honorabilidad por parte de Lázaro al negarse a servir a un contable por su fama de corruptos, aunque no es lo suficientemente destacable para ser considerado parte destacable del texto:

lo cual no acepté, y no era de las peores comodidades del mundo, por ser hombre ocupado en papeles de la Contaduría, así como los enfermos cobran salud con el agua de aquella planta en que Dios habló con Moisés, más por necesitar della que por este milagro, así viene a ser esa ocupación agua de zarza contra la mía ventura. (Cortés 2001, 838)

Siguiendo lo visto hasta el momento en el análisis de la obra, el viaje aparece nuevamente en esta novela como parte inherente de la picaresca. Los episodios de desplazamiento son empleados para introducir a otros personajes o sucesos como los ocurridos con la mesonera, siguiendo el esquema visto hasta el momento. No obstante, la importancia de estos disminuye considerablemente respecto a otras obras vistas anteriormente. Asimismo, los desplazamientos siguen siendo utilizados por el pícaro como método de huida o para buscar nuevas oportunidades para medrar. Los movimientos se limitan a Madrid, Alcalá, Toledo y Sevilla con la excepción del viaje a las Indias en el párrafo final del texto. En definitiva, el viaje es utilizado en esta obra, aunque no toma el mismo protagonismo que podemos observar en el *Marcos de Obregón*

o el *Guzmán*. Tal vez, Cortés decidió seguir el esquema del *Lazarillo de Tormes*, al tratarse de una obra que dio lugar a un nuevo pícaro con el mismo nombre.

Por otra parte, cabe señalar las habilidades físicas y mentales que siempre son analizadas al final de estos análisis. Podemos observar nuevamente el uso de dagas y espadas por parte de los pícaros (Cortés 2001, 844; Cortés 2001, 846; Cortés 2001, 852). Destaca el uso de las dagas en la trama de apuñalamientos por parte del compañero pícaro de Lázaro, o cómo las dagas y los venenos son incluidos como métodos usuales en los procesos para enviudar que se encargan a los pícaros. En este último caso, esta conclusión subyace al buscar un método que despierte menos sospechas en el proceso de enviudar de Lázaro: “Recepta para enviudar sin daga, veneno o bebedizo, u otro instrumento alguno” (Cortés 2001, 857). Otra habilidad importante para los pícaros modernos que encontramos hoy en día, es el uso de una trampa con un barril de pólvora durante la autodiégesis del ermitaño (Cortés 2001, 844).

Las habilidades mentales vuelven a comprender la capacidad para trazar planes rápidamente, como se puede observar en el plan de Lázaro para ayudar a escapar al barbero amante de la sacristana (Cortés 2001, 835) o en el engaño para conseguir escapar del matrimonio de la viuda (Cortés 2001, 837). A esto se debe añadir, nuevamente, la capacidad de seducción de las pícaras (Cortés 2001, 849) y su carisma durante el episodio del pícaro extranjero. El carisma de Lázaro es demostrado junto a su talento para cantar durante el intento de robo y agresión por parte del dueño de la casa de su ama prostituta (Cortés 2001, 838). En este suceso, Lázaro consigue evitar la agresión y el maltrato gracias a su labia para caer en gracia a otros y dirigir su atención hacia los objetivos que él quiere: “Lo cual dije cantando. Consoléme mucho verlos reír, porque me pareció que me libraría de la nube de azotes que me amenazaba” (Cortés 2001, 838). Esto es gracias, en parte, a que sus habilidades también incluyen un talento innato para las letras, que se destaca al comienzo de la novela o durante su etapa como director de la academia (Cortés 2001, 832; Cortés 2001, 852), y la música como se puede ver durante el mencionado fragmento en el que canta o cuando utiliza la guitarra para trabajar como alcahuete del hijo del oidor (Cortés 2001, 846).

Por otro lado, vuelven a ser destacables dos sucesos dentro de la novela por su cercanía con los pícaros que vemos hoy en día. En primer lugar, la referencia a la amante del pastelero, que es mencionada de la siguiente forma: “el pastelero gozó espléndidamente de la hermana del familiar, que fue como gozarle a él en hábito de mujer. ¡No vi en todo cosa tan parecida en mi vida!” (Cortés 2001, 833). Esta afirmación, fuera

del tono general de la obra, levanta sospechas sobre la sexualidad de su amo, pues parece insinuar que este quería acostarse con el amante de su esposa, que era el hermano de esta mujer. Que se destaque su parecido físico y sea esto la razón por la que su amo “goza espléndidamente” de su *affaire* despierta dudas sobre la naturaleza sexual no-normativa de este suceso extraño dentro del texto. A su vez, es curioso encontrar una nueva mención a la piedra filosofal vinculada a un pícaro, en este caso al pícaro portugués con el que Lázaro comparte casa durante su estancia con el canónigo y sus sobrinos (Cortés 2001, 848).

En conclusión, en el *Lazarillo de Manzanares* podemos observar la repetición de las características de la picaresca tal y como se ha ido observando hasta el momento. Esta obra no incluye grandes novedades, sino que continúa, un tanto superficialmente, el modelo de las novelas picarescas españolas para tratar la figura del pícaro. No obstante, sí que deja ver cómo los usos y características de la novela picaresca estaban desgastados a la vez que estaban solidificando en el mito del pícaro, que se estaba alejando del género que le dio vida.

4.2.3.3. *Alonso, mozo de muchos amos*

Esta novela, que consta de dos partes (1624-1626), fue escrita por Jerónimo de Alcalá Yáñez, un médico segoviano con una clara tendencia a predicar mediante sus textos literarios. También conocida como el *Donado hablador*, este texto refleja las vivencias de un parlero con una clara obsesión por señalar los defectos ajenos. Alcalá bebe del modelo de la novela picaresca española, así como del ambiente propio de la picaresca, para introducir toda una serie de personajes y episodios alrededor del personaje protagonista, Alonso, que motivan digresiones morales en las que Alonso pueda ejercer sus funciones como parlero. Estos fragmentos morales de Alonso, junto a la representación burguesa del protagonista y otros pícaros, han sido estudiados por autores como Valbuena (1972), Bjornson (1977) o Daniele Arciello (2022).

Los pícaros se encuentran, principalmente, en los personajes secundarios que habitan en ambas partes, mientras que Alonso funciona como un personaje honorable que trata de cambiar las malas costumbres de aquellos a su alrededor. No obstante, la segunda parte de las peripecias de Alonso refleja un cambio en el protagonista. En ella, el protagonista actúa como un pícaro durante buena parte del texto, siguiendo lo que se podía ver al comienzo de la primera parte. Por ello, aunque es tentador hablar de esta novela como una novela apicarada que utiliza del mito del pícaro y la picaresca únicamente en

sus personajes secundarios, veremos que es claro que su cercanía a la novela picaresca española es mayor que a la novela con personaje pícaro, pese a las rareza que sus continuos moralismos y cuentos suponen. Del mismo modo, ya sea en su protagonista o en sus personajes secundarios, las características de la picaresca están presentes a lo largo de todo el texto.

Sin ir más lejos, la novela propone un esquema dialogístico, semejante al de la *Desordenada codicia de los bienes ajenos* o *El coloquio de los perros*, en el que Alonso comparte una conversación con un vicario en la primera parte y con un cura en la segunda. En este diálogo se plantea la posibilidad de que el protagonista explique las razones de su destierro social voluntario en el convento del vicario o la ermita del cura. Así da comienzo la autodiégesis del protagonista al comienzo de ambas partes (Alcalá 2001, 867; Alcalá 2001, 921), con la voluntad de Alonso de explicar su estado actual. Esta autodiégesis sigue el esquema aportado por el *Guzmán* y el *Lazarillo*, aunque no se interna en la evolución del protagonista al mismo nivel que las obras seminales. Alonso no evoluciona psicológicamente por medio de hechos desafortunados, sino que debe ir de un lugar a otro cuando sus estándares morales le obligan a ello o cuando por su culpa o por la de los personajes pícaros secundarios debe huir de un cierto lugar. Su estado de destierro voluntario actual se explica por este continuo ir y venir del protagonista intentando encontrar un lugar que responda a sus expectativas morales, no porque haya sido humillado, haya acabado en la cárcel o se encuentre en una situación de pobreza extrema. La autodiégesis se ve interrumpida cuando se da paso a una digresión moral, un cuento insertado o a una anécdota a colación de lo sucedido en los hechos descritos. Es muy valioso que se vuelva a emplear la estructura dialogística, ya utilizada en *La codicia de los bienes ajenos*, pues permite observar no solo la flexibilidad de la picaresca de adaptarse a cualquier tipo de estructura o género, sino que con esto se asienta definitivamente en el mito del pícaro la posibilidad de que este sea articulado mediante un diálogo de personajes. Del mismo modo, se hace perceptible que con el mito del pícaro ya se había asentado todo un elenco de personajes y episodios narrativos, así como una atmósfera determinada independiente de la naturaleza moral del protagonista del texto picaresco.

Como su propio título indica, en la novela aparece un gran número de amos que son, una vez más, utilizados para introducir críticas a ciertos sectores de la población por parte del autor del texto. Se pueden llegar a contabilizar un total de catorce amos relevantes entre las dos partes del *Alonso*, siendo especialmente importante su papel en la

primera parte, ya que en la segunda el papel de los amos se reduce a favor de las peripecias picarescas llevadas a cabo por el propio Alonso. Es especialmente destacable la independencia del protagonista hacia sus amos, pues será él quien los abandone en todas las ocasiones, decidiendo cuándo y cómo deja de servirlos movido por su moral. Junto a esto, el papel protagonista que toman las reflexiones y digresiones sobre los diferentes estamentos de la sociedad a lo largo del texto hacen del aspecto crítico del texto uno de los más destacables dentro de todas las obras analizadas hasta el momento. Cada amo provoca la inclusión de largas consideraciones acerca de la situación y personajes que presentan ante el pícaro protagonista.

Su primer amo es su tío por parte materna, un cura que vuelve a representar la crítica contra el clérigo avaricioso: “amigo de andar por el modo ahorrativo, natural condición de clérigos, y más si son viejos, como el mío: vicio verdaderamente digno de reprehensión” (Alcalá 2001, 867). Junto a la avaricia, que deja a Alonso en situación de necesidad, su tío también lo explotará laboralmente en multitud de tareas hasta el punto de obligarlo a dejar el hogar.

Será con sus siguientes amos, los estudiantes que se dirigen a Salamanca, cuando Alonso establezca su primer contacto en el mundo picaresco (Alcalá 2001, 868). Estos pícaros se dedican a robar gallinas y otros animales por el camino para comer gratis, mientras que Alonso los apoya y encubre sus acciones. Así da inicio el primer episodio de aprendizaje picaresco por parte de Alonso, que aprende a robar, así como descubre la dureza del mundo durante las novatadas que sufre en Salamanca, que lo humillan profundamente. Como cabría esperar, estos personajes permiten construir una visión negativa de la figura del estudiante que culmina con la conversión de estos en pícaros violentos que se dedican a asaltar gente inocente (Alcalá 2001, 869). En estas circunstancias, Alonso, que se considera más honorable que ellos, los abandonará con el objetivo de buscar un nuevo amo. Poco después conoce al capitán que se dirige a Italia, quien sirve para introducir una crítica a la corrupción de los soldados españoles a la hora de establecerse en un lugar (Alcalá 2001, 870). Durante esta etapa, Alonso también participará en los excesos de los militares, pese a insistir hasta el momento en su honorabilidad. Esta situación cambia cuando casi muere quemado por esconderse en una chimenea tras robar. Por este acontecimiento, Alonso afirma haber aprendido la lección acerca de comportarse como un pícaro militar. El nuevo Alonso critica fervorosamente el modo de actuar de sus antiguos compañeros y, tras la muerte del capitán, abandona el ejército por su corrupción para servir a un sacristán (Alcalá 2001, 873). Este nuevo amo,

como el primer cura, se dedicará a explotar a Alonso, así como expresa una clara envidia hacia la supuesta rectitud del protagonista que lo lleva a hacerlo trabajar hasta la extenuación a cambio de pocos beneficios. La manifiesta hostilidad del sacristán causará que el protagonista abandone a su amo nuevamente. Así, pasará a servir a un gentilhomme de Toledo llamado don Fernando que es utilizado para criticar los problemas matrimoniales. Esta reflexión moral está especialmente centrada en su esposa a través de una visión misógina de la mujer anciana combinada con una visión xenófoba, pues su vileza parece ir vinculada al color de su piel: “en su negra esposa estaban con justo título las cinco efes, y no tenía el nombre de Francisca” (Alcalá 2001, 877). Esta anciana maltrata y se aprovecha de los bienes económicos de Fernando, al que le saca bastante años, hasta dejarlo sin blanca, momento en el que empieza a maltratarlo y Alonso, mientras tanto, se muere de hambre. Por todo ello, Alonso abandonará nuevamente a su amo.

La frecuente crítica a los letrados y la institución de Justicia que hemos observado en obras posteriores es vinculada en esta novela al letrado de Córdoba, al que Alonso sirve tras el episodio de don Fernando (Alcalá 2001, 885). Durante su servicio al letrado, Alcalá da pie a diversas digresiones y una fábula con la que se critica la corrupción de la Justicia a la hora de tratar los casos de personas de clase social baja:

“Bien semejante es la fábula a lo que vemos cada día: para el poderoso y rico, blandura y amor, sobrellevar sus defectos, el castigo moderado, la corrección entre comadres, como si no fuese; al pobre, al sin favor, al desamparado y solo, en cogiéndole en algún desmán y travesura, la menor tajada sea la oreja” (Alcalá 2001, 886).

La diatriba al modo de actuar de los jueces es constante por parte de Alonso, que deberá de dejar a su amo al sentirse en el punto de mira de los jueces compañeros de su amo debido a su manifiesta hostilidad ante el modo de actuar de estos miembros de la Justicia.

Por otro lado, como cabría esperar de un escritor médico, cuando Alonso entra al servicio del médico²⁰ de Sevilla (Alcalá 2001, 891), comienza todo un capítulo de reflexiones positivas y negativas sobre la profesión. Si bien estábamos hasta el momento acostumbrados a la valoración negativa de esta profesión, en este texto el autor rompe una lanza a favor de sus compañeros, señalando el maltrato verbal que reciben a la hora

²⁰ Siendo el médico un tipo de amo frecuente en la picaresca como se puede observar en el *Marcos de Obregón*.

de realizar sus diagnósticos, llevando a cabo afirmaciones que están al orden del día: “Mientras hay enfermedad, se le promete al médico cuanto oro y plata hay en la tierra, pero en llegando uno a estar bueno, olvida el bien que recibió y al que fue la causa de su salud.” (Alcalá 2001, 892).

No obstante, la parte final de la estancia de Alonso con el amo se centra en las malas acciones del médico e inicia la diatriba contra las malas prácticas de los falsos doctores de la época. Estas acciones lo llevarán a dejar al médico a cambio de una viuda valenciana como ama (Alcalá 2001, 897). Con esta nueva ama se introduce la crítica contra los galanes lujuriosos y posesivos, retratándolos como violentos criminales, ya que uno de ellos tratará de violar a su ama tras matar a su hijo. Este episodio también incluye otra reflexión acerca de la Justicia y los escribanos ya que consideraron culpables de lo sucedido a Alonso sin escuchar su testimonio o analizar lo ocurrido, posiblemente por su aspecto pobre y demacrado (Alcalá 2001, 900). El siguiente amo es Fadrique, el alguacil de México (Alcalá 2001, 901). Bajo su amparo, Alonso experimenta por primera vez la riqueza, abriendo el camino a reflexiones sobre el valor de lo material y los excesos que conlleva. Sin embargo, hay tres amos que destacan especialmente entre los restantes, estos son: el autor de comedias (Alcalá 2001, 904-905), el caballero de Portugal (Alcalá 2001, 941) y el pintor (Alcalá 2001, 947). El valor del primero reside en establecer de nuevo la conexión entre picaresca y teatro, a la vez que lleva a cabo reflexiones metaliterarias sobre las concepciones de Alcalá en torno a la comedia. Por otro lado, el caballero portugués introduce la crítica a las damas lujuriosas junto a las estratagemas picarescas que los amantes pueden intentar llevar a cabo para consumir su deseo. Finalmente, el pintor de Toro es clave porque establece por primera vez hasta el momento la conexión entre las artes plásticas y el pícaro, idea que también fructificará en el futuro de la picaresca.

En definitiva, en *Alonso, mozo de muchos amos*, la figura del amo y su utilización como estrategia narrativa para introducir digresiones críticas acerca de sus profesiones o el valor moral de sus acompañantes es de importancia máxima para entender la estructura de la novela. En estas digresiones también se puede observar como el autor vincula con insistencia la vileza con la etnia de los personajes descendientes de africanos (subsaharianos o magrebíes) o caracteriza como negros a los personajes con atributos negativos, lo que insiste en el valor del determinismo social a la hora de construir personajes pícaros (Alcalá 2001, 869; Alcalá 2001, 877; Alcalá 2001, 948). Además, los episodios introducidos por los amos al comienzo de la primera parte motivan el proceso

de aprendizaje de Alonso acerca de las artes picarescas, así como causan que la tendencia del protagonista a hablar en exceso se acreciente considerablemente, aunque el hecho de que Alonso empiece su carrera con quince o dieciséis años (Alcalá 2001, 868) provoca que no exista un episodio de desgarró y bautismo picaresco propiamente dicho dada la madurez del protagonista.

En la segunda parte la cantidad de amos se reduce, al igual que la característica del aprendizaje desaparece, en favor de la independencia de acción de un Alonso mucho más cerca del concepto pícaro que antes. Sin embargo, su tendencia sigue haciéndose de notar y motiva algunos de los episodios más importantes del texto. Se puede detectar como Alcalá moldea a su gusto las características propias de la picaresca y la novela picaresca española para llevar a cabo el tipo de obra didáctica y crítica que indica en su prólogo en la primera parte.

Frente a la vileza usual de sus amos o sus acompañantes, Alonso es caracterizado por su profundo sentido del honor y respeto por los demás, al menos en la mayor parte del texto. En primer lugar, sus orígenes son humildes y positivos. Sus padres no son parte de la élite o de una clase adinerada, pero son respetados por sus vecinos y no se ven envueltos en actividades delictivas (Alcalá 2001, 867). Por ello, Alonso sigue el esquema del *Marcos* al ofrecer un protagonista, esta vez sin atisbo de dudas, sin esa tendencia al crimen heredada que se repite en la picaresca. En segundo lugar, Alonso considera en todo momento que su moral es superior a la del resto. La percepción de sí mismo es la de una persona de moral prácticamente intachable. Su soberbia lo lleva a pensar que todas sus acciones y palabras son las correctas. Alonso corrige a todos los personajes con los que se topa (Alcalá 2001, 874-875), de una forma un tanto hipócrita, en cualquier momento de la novela. Critica duramente, por ejemplo, las acciones de sus amos estudiantes y las novatadas que recibe a sus espaldas (Alcalá 2001, 868); unas novatadas que también veremos en *El Buscón* de Quevedo. Su hipocresía puede observarse en el momento en que no quiere fingir enfermedades para mendigar (Alcalá 2001, 884), aunque más tarde llega al punto de robar a un cadáver sin contemplaciones (Alcalá 2001, 930) o previamente había participado en los asaltos de los militares. Sin embargo, en general, Alonso representa una variante extremadamente honorable del pícaro. Sus acciones inmorales son una rareza si son comparadas con su comportamiento habitual. Estas acciones, a pesar de no ser comunes en él, lo llevan a afirmar que ha sufrido una transformación durante su etapa más dura como pícaro que lo hacen considerar sus acciones como negativas frente a su personalidad positiva: “Yo, señor, aunque tenía tan

mal ejemplar con lo que cada día estaba mirando, no había cosa que más aborreciese; pues, aunque malo, mi natural inclinación me llevaba a que siguiese por otra vereda” (Alcalá 2001, 930).

El contraste entre Alonso y los viles pícaros que lo rodean se establece mediante la descripción de las actividades criminales de los segundos. El tipo de delitos y estafas que se llevan a cabo en esta novela siguen lo visto en otras obras previas. Por ejemplo, el texto comienza con los estudiantes y Alonso robando gallinas en el camino a la universidad (Alcalá 2001, 868), un tipo de robo que ya se ha observado en otros textos como el *Guitón Onofre*. Los estudiantes, posteriormente ejercerán acciones propias de los pícaros salteadores que se describían en *La codicia de los bienes ajenos* y otras obras. Estos amos de Alonso portan espadas, dagas y tienen una apariencia pendenciera para intimidar y robar a las víctimas que se cruzan con ellos en calles oscuras durante la noche (Alcalá 2001, 869). Uno de estos estudiantes será estafado y robado por una pícara, que es definida por su piel oscura como naturalmente vil (repitiendo lo visto hasta el momento en cuestiones de determinismo social), que lo seduce y consigue robarle todo su dinero (Alcalá 2001, 869-870). El proceso de la pícara seductora que roba las riquezas de un personaje masculino sigue lo visto en otras novelas, especialmente las de picaresca femenina.

Esta novela innova al introducir las acciones criminales de los militares, que actúan como las bandas de pícaros vistas hasta el momento. Es la primera vez que se observa una crítica a esta institución en las obras picarescas vistas hasta el momento que implica hurtos como el de los carneros y otros animales (Alcalá 2001, 870-872), el robo de la miel durante la noche aprovechando la oscuridad o, incluso, la extorsión a la posadera (Alcalá 2001, 872). Alonso participa en estos crímenes o apoya a quiénes los llevan a cabo, actuando como los pícaros vistos hasta el momento. Por otro lado, este suceso podrá volver a encontrarse en otra literatura y género, siglos después, con *Barry Lyndon* y la estancia de su protagonista en el ejército.

Siguiendo la imagen de la pícara, podemos observar nuevamente en una obra de picaresca la figura de la ventera, que, junto al resto de su familia ventera, intenta seducir a Alonso para casarse con ella (Alcalá 2001, 889-890). En este episodio, Alonso es secuestrado dentro de la venta para conseguir casarlo con la pícara quien, posiblemente, quiere robar sus bienes o proclamarlo como el padre de un posible hijo bastardo. Durante estos acontecimientos, Alonso ideará un nuevo plan de escape, que se une a otro que traza

en Córdoba para huir del letrado, con el que fingirá ser feliz con las ceremonias y su vida en la venta para que sus captores bajen la guardia y así escapar fácilmente.

Del mismo modo, durante su estancia con el grupo de gitanos, estos, junto a Alonso, llevarán a cabo robos de comida y animales vivos en sus viajes por el camino (Alcalá 2001, 927). Pero no solo esto, una de las pícaras gitanas que acompañan a Alonso trazará una estafa a una viuda mediante la construcción de una falsa identidad con la que se hace pasar por una bruja capaz de desencantar una bodega llena de riquezas de la anciana. De esta manera, la pícara, apoyada por otra compañera, conseguirá sustraer el tesoro de casa de la viuda. Además, de nuevo, se vinculan las artes esotéricas con los pícaros.

Alonso aprenderá con este grupo de pícaros a llevar a cabo estafas vendiendo caballos, posiblemente robados, a los que ha sometido a ciertos procesos estéticos para ocultar su edad o enfermedades (Alcalá 2001, 928). Esta vinculación entre los pícaros gitanos y los caballos se vio por primera vez en el *Marcos de Obregón*. No obstante, Alonso participará en una estafa mayor junto a uno de sus compañeros del grupo. En este nuevo hurto, Alonso finge ser un feligrés de una iglesia que ha encontrado una bolsa de dinero y quiere devolverla. En esta estafa, expone durante la recolecta de la misa la situación de la bolsa y su compañero se proclama como su propietario. De esta manera, al dar muestras de buena voluntad y fingir ser una persona de bien, Alonso recibirá incontables limosnas que posteriormente reparte con su compañero (Alcalá 2001, 929). Se puede observar cómo el, supuestamente, honorable Alonso no duda en estafar a un párroco y sus fieles con tal de conseguir dinero. Estas labores inmorales por parte del pícaro protagonista se verán reforzadas por el robo al cadáver que lleva a cabo durante su huida del grupo de gitanos, al que despoja de toda su ropa y riquezas en contra de lo que podría esperarse del Alonso de la primera parte (Alcalá 2001, 930).

Las estafas del protagonista continúan durante su vida en Zaragoza, donde construye la identidad de un caballero adinerado. Bajo este nuevo nombre, y por primera vez en las obras picarescas vistas hasta el momento, Alonso dedica sus días a perseguir a grupos de personas que salen de ciertas ceremonias como bautizos o bodas hasta el convite con la intención de comer gratis, cosa que consigue en múltiples ocasiones: “Pero al fin, yo procuraba valerme de mis trazas, y no solamente estas dos veces, sino otras muchas, me hallé en diversas fiestas y regocijos; que, como iba tan bien puesto y mi cadena de oro al cuello, teníanme todos por más de lo que era, y pasaba plaza de algún caballero de los nobles de Zaragoza” (Alcalá 2001, 934).

El ambiente criminal del texto se ve reforzado con el asesinato al hijo de la ama de Alonso, llevado a cabo por su pretendiente. En este episodio de la novela, se puede encontrar el intento de violación del pretendiente a la viuda, así como el ya mencionado asesinato para que ceda en sus defensas contra él (Alcalá 2001, 900). Si bien este crimen queda fuera de lo esperable en la picaresca vista hasta el momento, sin duda contribuye a construir el tipo de ambiente en el que Alonso se mueve pese a su supuesta nobleza.

Sumados al aspecto criminal, la pobreza y el peso del contexto sociocultural vuelven a aparecer como dos de las claves para las acciones de los pícaros que hemos visto hasta ahora en el análisis. En el texto hay una clara fijación a atribuir lo picaresco o lo criminal a personajes que pertenecen a minorías. De esta manera es posible encontrar a la pícaro de piel oscura que seduce al estudiante; al joven pícaro morisco (Alcalá 2001, 934); el grupo de gitanos o el violador de la viuda, que es descrito como mulato.

En cambio, Alonso no pertenece a ninguna minoría ni a una familia de clase social baja. Durante el comienzo de su autodiégesis especifica que sus padres eran “de buena cuna” y podían vivir sin tener que recurrir a acciones criminales (Alcalá 2001, 867). No obstante, su padre muere a las semanas de su nacimiento y su madre entregará a Alonso al hermano de su marido para que lo cuide. Es durante la estancia con su tío cuando comienza a pasar verdadera necesidad, al ser explotado y no comer demasiado debido a su avaricia. Esto pone la base de las desgracias de Alonso, así como lo introduce en círculos sociales de menor clase social de la esperada de haber vivido sus padres, como siervos y otros personajes con vidas precarias. Esta necesidad lo llevará a robar por primera vez con los estudiantes, pues no tenían un medio con el que sustentarse. De hecho, el propio Alonso justifica el crimen, aunque se arrepiente, demostrando de esta manera la lucha entre su realidad de pobreza y su linaje “respetable”: “Un real se pagaba de cada uno, y diez se le hacía de daño al pobre mesonero; y no se podía decir por nosotros que ganábamos indulgencia plenaria hurtando al ladrón, porque verdaderamente era cargo de conciencia lo que se robaba en cada posada” (Alcalá 2001, 868).

La caída social continuará en Salamanca, donde sus amos, los estudiantes, no serán capaces de compensar el trabajo de Alonso, que intentaba medrar por todos los medios: “Veisnos aquí sin estudio, sin dineros y con mala opinión de nuestros naturales, pues ¿remedio ha de haber?” (Alcalá 2001, 869). Con estos amos y los siguientes se moverá por ambientes negativos o de clases sociales bajas, siguiendo lo visto en obras anteriores. Por ejemplo, servirá a don Fernando, que es maltratado y estafado (Alcalá 2001, 878), o el médico que hacía su trabajo de forma cuestionable. Con ellos el hambre

se convierte en su preocupación principal: “y a mí, que tenía más ganas de cenar que de escuchar semejantes locuras [...]” (Alcalá 2001, 883). Alonso empezará a concienciarse de la clase social a la que pertenece durante su estancia con el letrado, con el que observa con qué crueldad se dictan sentencias contra los pobres: “Y dejado todo esto aparte, es lástima grande que la pena y rigor, el castigo y condenación padezcan los pobres y que poco pueden, y los poderosos y ricos, sin ningún temor, a rienda suelta anden de noche y de día como si no hubiese justicia para ellos.” (Alcalá 2001, 885).

Durante la estancia de Alonso en México, este medrará brevemente y demostrará no ser capaz de gestionar ese tipo de riqueza tras apostar todo su dinero a una aventura comercial por avaricia, cayendo en la pobreza extrema: “Veme aquí Vuesa paternidad solo, desnudo, desamparado de hacienda y de amigos” (Alcalá 2001, 903). Estos infortunios son propios de la picaresca, como se han visto, pero este caso es el ejemplo claro de que en esta novela se sigue situando al protagonista de la obra picaresca en el centro de diversos sucesos desafortunados. Es por esta situación por la que, al volver a España, comenzará a robar con más frecuencias hasta que reconoce haber perdido toda su bondad durante su estancia con los pícaros gitanos (Alcalá 2001, 930). Así, para salir de esta situación y encontrar cierta estabilidad, Alonso decidirá casarse con la anciana viuda Marina, aunque esto no solucionará su situación: “ayudando mi buen propósito verla con casa de suyo bien alhajada y con oficio de comadre; que por lo menos en una ciudad como Zaragoza, teniendo el crédito que tenía, era forzoso ganar de comer para todos y salir con su industria mejorado” (Alcalá 2001, 936).

Para mejorar su situación económica, Alonso viaja por multitud de lugares (España, Portugal, México, etc.) hasta acabar como prisionero en Argel, donde ejerce de actor de teatro (Alcalá 2001, 958-962). Esto se debe a que el viaje nuevamente tiene especial importancia para el desarrollo de la narrativa. En el *Alonso* hay múltiples episodios que suceden durante los viajes del protagonista, con especial mención a la estancia con el grupo de gitanos por los caminos. Durante esta etapa de la historia de Alonso se introducen hasta tres sucesos que suceden en los caminos, sumados a las digresiones en el diálogo entre el cura y Alonso en el presente. Por ello, el viaje sirve como excusa para la introducción de estos fragmentos narrativos e incluso cuentos que Alonso relata durante sus diálogos. En la novela, los viajes continúan lo visto en otras obras, sirviendo como método de huida o para buscar nuevas oportunidades. Sin embargo, el viaje no es observado como motivo de celebración de la libertad del pícaro, debido a la caracterización del personaje protagonista, que quiere evitar situaciones de ociosidad.

De hecho, sucede al contrario pues, para Alonso, es durante el viaje cuando ocurren naufragios (Alcalá 2001, 923) o episodios como el secuestro por los venteros o ser apresado por soldados de Argel.

En cuanto a las habilidades que demuestran los pícaros en las dos partes del *Alonso*, se observa una continuación de lo visto hasta el momento. Las habilidades físicas se centran en la agilidad del pícaro, sobre todo en sus escapadas (Alcalá 2001, 873; Alcalá 2001, 890; Alcalá 2001, 928); en la capacidad de escalar o moverse acrobáticamente, observable cuando Alonso escala la chimenea (Alcalá 2001, 871) y al uso de espadas por parte de los pícaros salteadores en Salamanca (Alcalá 2001, 869). Además, el uso de que la oscuridad de la noche es utilizada por los pícaros para llevar a cabo sus fechorías como en los robos de la miel (Alcalá 2001, 872) o los robos de los amos estudiantes siendo salteadores. Como ya se ha dicho previamente, el movimiento en las sombras es clave para entender a los pícaros actuales. A esto también se le suma el talento musical y teatral que demuestra Alonso en varias ocasiones, el primero durante su servicio al sacristán (Alcalá 2001, 873) y el segundo durante su servicio al autor de comedias y su prisión en Argel (Alcalá 2001, 904-905; Alcalá 2001, 960-961). Siguiendo las habilidades mentales de otros pícaros, Alonso y sus compañeros son conocidos por elaborar planes y burlas ingeniosas rápidamente, destacando la burla de Alonso al galán que quería acostarse con la hija de su amo portugués, al que deja colgando bajo la lluvia toda una noche (Alcalá 2001, 943) o su traza para descubrir a la pícaro ladrona en una posada, haciéndola creer que es capaz de hacer magia (Alcalá 2001, 929). Esta última burla es especialmente interesante porque, como había sucedido con Marcos, Alonso ejerce de detective para descubrir al ladrón de la posada y además recurre a un supuesto artefacto mágico que se alarga si el culpable miente. Cosa que recuerda a los cuentos infantiles sobre Pinocho.

Como novedad respecto a otros talentos de otros pícaros, Alonso destaca negativamente por ser parlero y criticón, que va en línea con la facilidad para el chiste y las frases ingeniosas que se puede observar en pícaros como Guzmán, Justina o Lazarillo de Manzanares. Incluso puede verse como una versión masculina de la propia Justina, ya que ella también destacaba por esas mismas “habilidades sociales”. Otra novedad es el talento para la pintura que puede observarse en Alonso durante su estancia en Toro junto al pintor, pues consigue vender sus propias pinturas con cierta frecuencia, aunque no a buen precio: “Así era los compradores de mis pinturas; ellos iban contentos y yo lo quedaba mucho más con la miseria que me dejaban” (Alcalá 2001, 951).

En conclusión, el *Alonso* contribuye como el resto de las obras a la expansión de las características principales de la picaresca a la vez que introduce o asienta nuevos acercamientos a ellas como el aspecto honorable del pícaro, la insistencia en la figura del amo o la posibilidad de llevar a cabo una autodiégesis en pleno diálogo. Como se ha podido observar en el análisis, esta novela bebe claramente de sus antecedentes, estableciendo una clara genealogía y posibilitando encontrar referencias que recuerdan a novelas como *La desordenada codicia* por su estructura dialogística o ciertos episodios narrados (Alcalá 2001, 919). Si bien la primera parte parece distanciarse de la picaresca y, en mayor medida, de la novela picaresca española, la segunda parte establece a un protagonista mucho más apicarado y se centra más en la sucesión de acontecimientos y situaciones que responden claramente a los esquemas que el mito del pícaro transmitirá a lo largo de los siglos por todo el mundo. Por lo tanto, esta novela merece sin ninguna duda ser parte del corpus de esta investigación. *Alonso, mozo de muchos amos* refuerza a la picaresca flexibilizando su temática y forma a cambio de difundir nuevas posibilidades para ella.

4.2.3.4. *La vida del Buscón*

La *Historia de la vida del Buscón, llamado don Pablos; ejemplo de vagamundos y espejo de tacaños* o más conocida como *El Buscón* es una novela picaresca española de Francisco de Quevedo publicada en 1626. Se ha escrito mucho sobre la posible fecha de escritura de esta novela, pues al parecer Quevedo estuvo trabajando en ella durante varios años. Cabo Aseguinolaza afirma que se han manejado fechas desde el 1606 a 1620, prácticamente cubriendo cada uno de los años entre estas dos fechas (Cabo Aseguinolaza 2016, 181-184). Este teórico aboga por una fecha aproximada a 1614 debido a las sutiles referencias temporales y a otras referencias al *Quijote*, su segunda parte apócrifa y la segunda parte apócrifa del *Guzmán* (Cabo Aseguinolaza 2016, 193-194). Esta problemática, si bien es interesante para calibrar las posibles influencias recibidas por esta novela picaresca, no se tendrá en cuenta para esta investigación por dos razones. En primer lugar, requeriría de una tesis doctoral únicamente centrada en ella. En segundo lugar, durante los años en los que no fue publicada tras su escritura pudo haber sido reescrita o modificada por el autor siguiendo nuevas publicaciones picarescas, por lo que no tiene excesivo sentido en esta investigación plantearse si fue escrita antes o después de ciertas fechas sabiendo que fue publicada en 1626.

Tras su publicación, el éxito de la obra fue rotundo, aunque su autor no solía mencionar el hecho de haberla escrito para evitar posibles problemas con la censura. Desde el punto de vista internacional, fue una de las novelas picarescas más destacadas, pero casi siempre a través de la traducción suavizada y adaptada al decoro francés llamada *L'aventurier Buscon* de Sieur de La Geneste en 1633 (Bjornson 1977, 135), que tuvo más de veinte ediciones (Parker 1977, 177). La edición en inglés de 1657, traducida de la francesa de La Geneste por John Davies of Kidwelly, también fue recibida con los brazos abiertos y, como indica Bjornson (1977, 145), fue una pieza clave para la continua expansión de las novelas de aventuras en lengua inglesa (hay que recordar que el Pablos francés es aventurero por encima de todo). Por otro lado, la traducción al italiano en 1634 también puede ser destacada como exitosa según Cabo Aseguinolaza (Quevedo 2016, XII).

En esta obra, Quevedo vuelve a recuperar la autodiégesis del pícaro protagonista dedicada a un destinatario individualizado como en el *Lazarillo*: “Yo, señora, soy de Segovia” (Quevedo 2016, 3). Al igual que otras obras vistas anteriormente, en *El Buscón* la única intención de utilizar la autodiégesis es la de seguir el modelo germinal del *Lazarillo* y el *Guzmán* como mero artificio literario y homenaje a los primeros textos. Pablos no intenta dar una explicación de sus circunstancias personales presentes a través de su evolución desde la infancia. De hecho, aunque esta señora es mencionada en algún que otra ocasión, nunca se especifica la intención de esta autobiografía ni cobra trascendencia. Al finalizar el texto, Pablos informa a esa “V. Md.” que está preparando una segunda parte de su autobiografía, destacando que su fortuna no mejoraría en su viaje a las Indias sin justificar su estado actual: “Y fueme peor, como V. Md. verá en la segunda parte, pues nunca mejora su estado quien muda solamente de lugar, y no de vida y costumbres.” (Quevedo 2016, 178). Se puede observar que el destinatario es únicamente utilizado como artificio para introducir y cerrar la obra, así como para introducir algún que otro párrafo: “Fui señora, a la escuela” (Quevedo 2016, 8), cosa que también afirma Ignacio Arellano (2010, 24). No obstante, esto no quiere decir que no exista una coherencia ideológica en la obra (Arellano 2010, 23).

Siguiendo lo visto alrededor de esta técnica, esta obra sirve para confirmar que la autodiégesis del protagonista utilizada como motivante del relato dejó de ser fundamental tras el *Guzmán*, sin implicar su desaparición total, y no es una característica que expulse a una novela de su categorización como novela picaresca española. Esto sigue la estela

de diversas obras vistas anteriormente, trazando el camino hacia una picaresca con menos interioridad y mayor acción.

La figura del amo, al igual que con la autodiégesis es utilizada superficialmente y es rápidamente olvidada. El primer y único amo que tiene Pablos a lo largo del relato es don Diego Coronel (Quevedo 2016, 14), un hijo de familia noble con posibles orígenes judeoconversos si se tiene en cuenta el apellido de la familia (Quevedo 2016, 217-218), con lo que ello implica en la picaresca española. Arellano (2010, 30) sitúa este personaje como la figura antagónica de Pablos, pues teniendo ambos orígenes judeoconversos, don Diego es capaz de medrar y encontrar su lugar en la sociedad mediante la degradación y maltrato que lleva contra el pícaro protagonista. Será con él con el que sufra las penurias y el desgarramiento o bautizo picaresco en casa del dómine Cabra. Junto a él vive los robos de camino a la Universidad de Alcalá y comienza sus andanzas como pícaro propiamente dicho. Pablos abandonará a don Diego cuando recibe una carta de su tío donde se le asegura cobrar la herencia de su padre muerto, no sin antes haber sido expulsado por el padre del propio don Diego, que lo consideraba una mala influencia. A partir de este punto Pablos no tendrá ningún amo, al igual que no será influenciado por ninguna figura parental. El pícaro en este texto se forma a sí mismo mediante su propia experiencia y las palabras de otros pícaros con los que se cruza.

No obstante, es cierto que antes de entrar al servicio de su amo, Pablos es educado por sus padres, que funcionan como sus figuras parentales en esta etapa de su vida. La influencia recibida de estos es nefasta, su padre es un barbero ladrón y su madre una bruja alcahueta prostituta y “tejedora de carnes”, es decir, remendadora de virgos (Quevedo 2016, 3-6). Pablos recibirá lecciones de ambos padres que lo llevarán a normalizar el crimen, la prostitución y otro tipo de actividades inmorales que se pueden imaginar.

Como se puede esperar de la existencia de un único amo, el componente de sátira social vinculado a este tipo de personajes queda reducido a lo mínimo. Solo es utilizado para criticar el poco ingenio de los hijos de nobles en el camino a Alcalá (Quevedo 2016, 28-29), y mostrar cierta diferenciación de clase hacia Pablos durante la estancia en la universidad de esa ciudad, donde deja que su siervo y amigo sea maltratado con tal de encajar (Quevedo 2016, 37). Este acercamiento mínimo a la figura del amo se asemeja más al de la picaresca femenina, donde rara vez existe como tal. Su uso en esta novela puede responder, una vez más, al intento de seguir las novelas clásicas de la picaresca en los primeros compases del texto.

Sin embargo, la ausencia de una gran variedad de amos no conlleva la desaparición de la sátira y la crítica social tan características de la picaresca. Sería difícil pensar que una obra que tiene como autor a Quevedo, el maestro de la sátira y la invectiva, no rebosara con fragmentos satíricos contra ciertos sectores de la sociedad. Como indica Ignacio Arellano (2010, 26), los personajes que pueblan esta novela de Quevedo pertenecen al retablo de personajes satíricos y burlescos utilizados por el escritor en sus otros relatos, basados en figuras sociales criticadas con frecuencia en su época. Los primeros momentos dedicados a la crítica social se encuentran vinculados a los padres de Pablos, que son utilizados para degradar la profesión de barbero y criticar las profesiones inmorales de las mujeres de los bajos estratos sociales. Del mismo modo, su madre como conversa judía o morisca es utilizada para igualar a estas minorías a todo tipo de delinquentes (Quevedo 2016, 3). Más adelante, la crítica social se centrará en su profesor en la escuela junto a sus compañeros, que son excesivamente crueles con las travesuras de Pablos por su origen humilde (Quevedo 2016, 10-13).

La usual mordacidad de Quevedo será especialmente patente durante su estancia con el dómine Cabra. Este personaje es utilizado como catalizador de una dura crítica a los clérigos avariciosos, un tipo de eclesiástico que ya se ha visto en varias obras, que es realizada mediante la deformación del personaje y el juego conceptista durante su descripción: “Él era un clérigo cerbatana, largo solo en el talle; una cabeza pequeña; los ojos avecindados en el cogote [...]” (Quevedo 2016, 15). Esta figura eclesiástica será criticada de nuevo durante la estafa en la venta, cuando un cura estafa junto a otros pícaros a don Diego y Pablos (Quevedo 2016, 33). Durante esta estafa en la venta, Quevedo también se ve en la disposición de dirigir sus duras críticas hacia los venteros, los mercaderes avarientos y los estudiantes universitarios. El ventero es también utilizado para criticar a los moriscos debido a su condición de ladrón (Quevedo 2016, 27).

Pero la crítica a los estamentos religiosos no se limita únicamente a los clérigos de este tipo, ya que en el camino a Madrid se cruzará con un sacristán dedicado a componer coplas que es utilizado para criticar a los clérigos ignorantes y a los malos autores de poesía y comedias (Quevedo 2016, 64-66). Por lo tanto, esta crítica a un tipo de eclesiástico enlaza con la invectiva contra los poetas, a la que dedica la “Premática del desengaño contra los poetas güeros, chirles y hebenes” (Quevedo 2016, 68). Las figuras de la sociedad que se vinculan con estos poetas de dudosa calidad son los sacristanes, los farsantes (es decir, actores de teatro) y los ciegos. Mediante esta premática, que es

utilizada para introducir otro tipo de texto dentro de la novela, Quevedo critica a estos sectores de la sociedad (Quevedo 2016, 72).

Hay un estamento de la sociedad que es especialmente criticado por parte de Quevedo. Este es el de los estudiantes universitarios, personificado por los estudiantes estafadores de la venta y los estudiantes pícaros durante la estancia de Pablos y don Diego en Alcalá. Estos son presentados como avariciosos, vagos, crueles, sucios y maleantes (Quevedo 2016, 29; Quevedo 2016, 33; Quevedo 2016, 35-36). Son los causantes de buena parte de las penurias que sufre durante su estancia en Alcalá (Quevedo 2016, 39) y los principales partícipes del empujón definitivo de Pablos hacia el mundo de los pícaros (Quevedo 2016, 41), casi convirtiéndose en su líder. Quevedo sigue la estela de la imagen de los estudiantes como pícaros recreada en el *Guzmán* y otras obras previas condensando sus actuaciones en hechos deleznable.

Siguiendo la tendencia quevedesca de realizar invectivas contra ancianas, Quevedo también dirigirá sus críticas contra ellos bajo la figura de la alcahueta durante la estancia de Pablos en Alcalá. La invectiva se enfocará en la figura de la despensera de la casa en la que se hospeda don Diego. Este personaje, además de ser satirizada en su faceta como alcahueta, participará en robos conjuntos junto a Pablos contra don Diego mientras que finge enemistad con el protagonista (Quevedo 2016, 43-45). Asimismo, la figura de los falsos mendigos representada mediante la cofradía de pícaros en Madrid, de la que Pablos forma parte también, es detallada y satirizada durante los capítulos en los que forman parte de la trama principal (Quevedo 2016, 102). Don Toribio, el personaje que lo introduce en esta profesión picaresca, es utilizado en su presentación para satirizar a los falsos nobles y criticar la facilidad con la que se engaña a la sociedad mediante el uso de ropas propias de las altas clases sociales (Quevedo 2016, 93).

Existen otras figuras con las que el autor de la novela se extiende en su sátira, algunas de ellas con tintes xenófobos, estas son: la de los arbitristas (Quevedo 2016, 56); los espadachines poco habilidosos y prepotentes (Quevedo 2016, 59); los falsos veteranos que ocultan su cobardía con cicatrices (Quevedo 2016, 74-75); los mercaderes genoveses definidos por la avaricia (Quevedo 2016, 81); los portugueses (Quevedo 2016, 134); los bachilleres (Quevedo 2016, 118) y los escribanos (Quevedo 2016, 136).

Como cabría esperar de un elenco tan variado de personajes, Pablos obtiene valiosas lecciones de varios de ellos que incorporará a su experiencia como pícaro. El aprendizaje del protagonista sigue presente en esta obra, dando comienzo durante sus primeros años de vida y extendiéndose hasta su madurez, donde ya puede ser considerado

un maestro pícaro (Quevedo 2016, 178). Durante toda la obra se observa un progreso en la experiencia del protagonista que, poco a poco, cae en versiones más oscuras de sí mismo y lleva a cabo crímenes y acciones picarescas más graves a medida que madura. Al conocimiento de ciertas profesiones picarescas ya mencionadas por parte de su padre y su madre, se le añaden los conocimientos académicos básicos que adquiere en la escuela. No obstante, lo que obtendrá en este centro de enseñanza será una primera toma de contacto con la crueldad del resto de la sociedad hacia él en dos episodios: el del insulto hacia su madre, llamándola prostituta, que lo lleva a descubrir una de las profesiones de su madre (Quevedo 2016, 9) y el episodio del rey de gallos, donde acaba cubierto de porquería y heces mientras es humillado por todos sus compañeros de clase y parte del pueblo (Quevedo 2016, 13). La escatología, como puede observarse, es utilizada en varias ocasiones contra el joven pícaro, causándole cierto trauma que no hará sino acelerar su caída en desgracia (Quevedo 2016, 13; Quevedo 2016, 38-39). Este último episodio es el principal motivante para abandonar su hogar debido a la humillación sufrida y las malas prácticas de sus padres y, así, entrar al servicio de don Diego.

Justo tras comenzar su periodo al servicio de don Diego, será enviado junto a él a estudiar bajo el ala del dómine Cabra. Allí Pablos sufre desnutrición severa y está a punto de morir, lo que podríamos considerar el primer episodio de desgarramiento del hogar, al verse solo y sin ayuda familiar y descubrir la “verdadera” forma de la sociedad (Quevedo 2016, 23). No obstante, será en la venta con la estafa de los estudiantes y el cura donde sufra las consecuencias del primer contacto con un pícaro, por lo que estamos ante el común bautismo del pícaro que se ha visto en otras obras. Allí, don Diego y él pasarán una noche sin cenar perdiendo dinero mientras todo un elenco de pícaros come a su costa al aprovecharse de su candidez (Quevedo 2016, 29-30). Esta misma inocencia, aún no perdida del todo, desaparecerá del todo durante la estancia de Pablos en Alcalá. Allí padece las novatadas por parte de los estudiantes pícaros que lo cubren de esputos (Quevedo 2016, 35-36) y lo zarandean por la noche hasta cubrirlo en heces (Quevedo 2016, 36-39). Ante esta situación, Pablos pedirá consejo a don Diego que le contestará cruelmente: “Pablo, abre el ojo, que aquí asan carne. Mira por ti, que aquí no tienes otro padre ni madre” (Quevedo 2016, 37). Don Diego será de esta manera el personaje que definitivamente lo empuje a actuar como un pícaro al desentenderse del bienestar de su sirviente con una frase de estas características. El pícaro, de este modo, deberá aprender a defenderse solo y a oponerse a otros pícaros uniéndose a su manera de hacer las cosas: “«Haz como vieres» dice el refrán, y dice bien. De puro considerar en él, vine a

resolverme de ser bellaco con los bellacos, y más, si pudiese, que todos. No sé si salí con ello, pero yo aseguro a V. Md. que hice todas las diligencias posibles” (Quevedo 2016, 41).

Una vez Pablos llega a esta consideración, el proceso de aprendizaje del pícaro sobre la crueldad del mundo no se ve profundizado, pero sí que existe otro que se encuentra estrechamente ligado con los actos delictivos que observa y lleva a cabo. El pícaro dará comienzo a una carrera delictiva que seguirá una escala ascendente en la naturaleza de sus crímenes. Una vez el joven se une al grupo de pícaros de Alcalá comienza sus andaduras como pícaro robando a don Diego la comida que almacena la despensera y vendiéndola después a partes iguales al mejor postor, obteniendo beneficios inmediatos (Quevedo 2016, 43). La gravedad de estos robos reside en que la comida que toma junto a la despensera está financiada por don Diego, que es el que paga el hospedaje y, por lo tanto, lo que el pícaro protagonista está haciendo es robar a su amo y enriqueciéndose a su costa, cosa que contrasta con su inocencia anterior.

Cuando finaliza su primera etapa robando a don Diego, Pablos y su grupo de estudiantes pícaros se dedicarán a los “robos en carrera” (Quevedo 2016, 46). En otras palabras, se dedicarán a cortar bolsas y robar carteras mientras corrían para no ser alcanzados. Estos robos tienen una importante dosis del disfraz y creación de otras identidades que hemos visto en otras novelas, pues Pablos basará su estrategia en, una vez ha perdido a sus perseguidores, fingir ser un afectado de los robos para dirigir la atención a otros lugares y así poder escapar fácilmente (Quevedo 2016, 46-47). La evolución de estos crímenes por parte de Pablos pasará por convertirlos en robos mediante extorsión amenazando a las víctimas con su espada, la cual ensartará en cajas repletas de bienes que se llevará para vender su consentimiento; a este crimen lo llamará “correr cajas”. Más adelante, Pablos, para sorprender a don Diego (que estaba enterado de los lances) y sus compañeros, elaborará un plan con el que robar las espadas de todo un grupo de corchetes. Para ello, creará una falsa identidad en la que se muestra como perseguidor de un grupo de espías a los que ha acorralado en una casa pública, donde los miembros de la Justicia deben entrar sin llevar las armas si no quieren llamar su atención (Quevedo 2016, 48-50). Así, Pablos pasará en menos de diez páginas de ser abusado y maltratado por pícaros a convertirse en un maestro de la profesión liderando las estrategias del grupo que antes se aprovechaba de él. Del mismo modo, se puede observar como la magnitud de sus crímenes aumenta: de robar comida a su amo, pasa a robar el dinero de desconocidos, de

ahí a robar todo tipo de bienes mediante extorsión y, finalmente, a robar las armas de los agentes de la Justicia.

Durante todo este proceso, Pablos demuestra ingenio y creatividad a la hora de plantear sus crímenes. Esto deriva de la idea desarrollada por su padre al comienzo de la novela en la que el latrocinio se plantea como un arte respetable que debe respetarse: “Hijo, esto de ser ladrón no es arte mecánica sino liberal” (Quevedo 2016, 6); refiriéndose con liberal a aquellos oficios que no se consideraban viles y, por tanto, no atentaban contra la honra de quienes los desempeñaban. De este modo, Pablos se plantea durante todo el texto como un artista criminal. Por ello, cuando roba las cajas mediante extorsión o consigue engañar al alguacil y los corchetes, el pícaro lo hace de forma teatral y creativa. Estamos ante uno de los primeros pícaros que se dedica explícitamente a su profesión de esta forma.

El caso más claro de esta visión de los pícaros durante toda la estancia de Pablos con el gremio de mendigos o estafadores en Madrid. Los episodios de Pablos con este grupo establecen una unidad que se extiende por buena parte de la novela e incluye todo tipo de crímenes y episodios picarescos (Quevedo 2016, 93-121). Pablos es introducido en esta agrupación por medio de don Toribio, un personaje que en apariencia podría pasar por un noble, pero que no es más que un pícaro. En ella, los personajes utilizan ropajes propios de las altas esferas de la sociedad para alterarlos mediante parches y cortes, consiguiendo tela extra que es usada para reforzar o crear nuevos “uniformes” de falsos mendigos o nobles (Quevedo 2016, 97; Quevedo 2016, 103). El problema es la que la tela perdida deja al aire libre zonas como la espalda o el trasero que son cubiertas con capas para aparentar que están tapadas. Cada pícaro posee una función y ocupación, dedicándose unos en mendigar y otros a engatusar nobles para estafarles la comida o los bienes; basando claramente sus robos y estafas en la usurpación y creación de identidades. De hecho, don Toribio dedicará un considerable número de líneas en explicar con detalle estos métodos que van desde hacerse pasar por amigo de un noble para que los inviten a comer, hasta asignar tahúres para ir a casas de juego donde utilizar trucos y engatusar a las víctimas para robar el máximo dinero posible (Quevedo 2016, 96-97). A todos los métodos que utilizan a lo largo de estas páginas don Toribio los llama “industria” (Quevedo 2016, 95), evocando de nuevo a la idea del crimen como un arte.

Los crímenes que implican el uso de un disfraz o identidad falsa son especialmente ingeniosos en esta novela. Durante los primeros días en el gremio se puede observar cómo Pablos toma varias identidades, como la de un fraile para evitar que lo acosen con deudas

(Quevedo 2016, 108). Asimismo, podemos observar cómo la persona a su cargo esos días es capaz de cambiar de identidad al instante, pues en un momento específico altera su peinado, su acento y utiliza un parche para fingir ser un italiano que nada tiene que ver con su identidad anterior (Quevedo 2016, 109). De la misma forma, utilizan migas de pan en su barba para fingir que han comido y no requieren limosnas para comer cuando quieren ser invitados a comer por nobles (Quevedo 2016, 111). Pablos refina al máximo lo aprendido durante esta etapa y consigue engatusar a un conocido, el licenciado Flechilla, para que lo invite sin levantar sospechas (Quevedo 2016, 113-114). Tras esta estafa, Pablos consigue, en su faceta de falso noble, estafar a dos pícaras que querían robarle el dinero utilizando el método del falso préstamo de un objeto de valor de la víctima. Este episodio es un caso semejante al visto en otras novelas (Quevedo 2016, 115-116), pero destaca en la habilidad del pícaro para suplantar identidades (por ejemplo, se pasa el camino saludando a desconocidos para aparentar) y llamar la atención de sus presas mediante su carisma. Durante su estancia con el gremio hay otro tipo de perfiles picarescos como el corchete o espadachín corrupto y agresivo (Quevedo, 2016, 102); los fulleros y tahúres (Quevedo 2016, 118; Quevedo 2016, 120); Cosme, el maestro de leprosos y suplicantes (Quevedo 2016, 119-120) o el limosnero nocturno llamado Polanco (Quevedo 2016, 120). La imagen del pícaro tahúr también será desarrollada en numerosas ocasiones en esta novela, pues podemos encontrar: al falso ermitaño que se dedica a estafar en los juegos de azar por los caminos (Quevedo 2016, 78-79); a los amigos tahúres de Pablos que junto a él roban a un fraile (Quevedo 2016, 146-147) o el propio pícaro protagonista que demuestra en varias ocasiones su talento estafando mediante juegos de azar (Quevedo 2016, 172-173).

Sin embargo, todo el gremio acabará en la cárcel, causando que Pablos deba poner en práctica las artes picarescas aprendidas para escapar, lo que hace que cometa aún más crímenes durante su estancia en prisión. En este lugar, Pablos entra en contacto con todo tipo de delincuentes, con los que establece cierta amistad para protegerse (Quevedo 2016, 124-125). No obstante, su mayor logro consiste que los carceleros lo protejan gracias a los sobornos que realiza (Quevedo 2016, 122; Quevedo 2016, 127-128) hasta el punto de que frecuenta la casa de uno de ellos. En la cárcel pone en práctica sus dotes como suplantador de identidades para hacerse pasar por un pariente del carcelero y así ganarse finalmente su favor (Quevedo 2016, 130). Del mismo modo, gracias a estos sobornos logrará escapar de la cárcel por medio del escribano y el carcelero (Quevedo 2016, 131). Lo que se puede observar durante toda su estancia en prisión es la pérdida de escrúpulos

de Pablos para llevar a cabo crímenes frente a la misma Justicia y cómo no duda en olvidarse en sus compañeros de gremio, que son condenados, para salvarse.

Los crímenes tras su escapada de la cárcel se dirigen a intentar seducir a mujeres con ciertos medios para aprovecharse de sus ingresos. Así, Pablos fingirá ser un nigromante rico para sorprender y atraer a la hija de una posadera y su madre (Quevedo 2016, 132-133). Con esto quiere estafarlas y obligarlas a un posible casamiento. Este plan será desbaratado y, mediante la invención de un arresto por parte de la Inquisición, escapa de la posada a la vez que consigue estafarlas puesto que no paga el dinero que debía (Quevedo 2016, 138). Esta misma traza, esta vez creando la falsa identidad de Filipe Tristán, trata de llevar a cabo en la seducción de unas damas que resultan ser familiares de don Diego (Quevedo 2016, 141-143). De este intento de estafa, Pablos no obtendrá nada, salvo una paliza que lo obligará a abandonar esta estrategia para asegurar sus ingresos. El pícaro protagonista, para recuperarse de las heridas, se asentará con una anciana alcahueta, Paloma, que cumple con todas las características de las pícaras que hemos visto hasta el momento y alguna más: es bruja, es la líder de un grupo de prostitutas a las que intenta utilizar para seducir galanes ricos para luego asegurar que se comprometan con ellos, ayuda a abortar a las prostitutas, enseña a seducir hombres para robarles el dinero, etc. (Quevedo 2016, 154). Pablos aprovechará su recuperación para poner en práctica lo aprendido en el gremio de mendigos y obtener una gran riqueza mediante las limosnas. Durante esta etapa se aliará con otro pícaro que comanda a niños limosneros que le reportan un mayor beneficio, hasta tal punto tienen éxito sus estafas que se llegará a considerar a sí mismo como rico: “en dos días, estuvimos ricos” (Quevedo 2016, 159).

Pero el crimen de mayor gravedad que comete Pablos sucede en las páginas finales del texto, donde entrará al servicio de un grupo de pícaros espadachines que dedican su tiempo a ajustar cuentas y buscar bronca (Quevedo 2016, 174-176). Durante su alianza con estos pícaros, el protagonista matará a dos miembros de la Justicia inocentes, convirtiéndolo en el primer pícaro de la novela picaresca española que mata explícitamente en el texto en un contexto de agresión (Quevedo 2016, 177). Como se puede observar, la delincuencia en esta novela aumenta su intensidad hasta que se comete un doble asesinato sin justificación previa y sin un beneficio próximo, lo que señala a Pablos como uno de los pícaros más agresivos y decadentes de los vistos hasta el momento.

Esta degradación y los hechos relatados hasta ahora llevan a pensar que la posible honorabilidad del pícaro se ha perdido del todo al finalizar la novela, cosa que es cierta. No obstante, hay que destacar que, al comienzo del texto, Pablos trata de medrar de forma honorable pues considera que está destinado a ser alguien de bien, como pasaba con Marcos. Por ello, hasta que se ve obligado a participar en las acciones de los pícaros de Alcalá, parece que Pablos intenta evitar cometer delitos o imitar las acciones que vivía en casa; siendo incluso más inocente e idealista que don Diego (Quevedo 2016, 33). En la novela, no obstante, se da entender que el proceso de pérdida del honor y su degradación eran ineludibles.

Esta inevitabilidad de su destino como pícaro humillado se encuentra especialmente ligada con sus circunstancias hereditarias. La intención de medrar como una persona de bien mediante la escuela y después a través de don Diego se truncará. Ambos fracasos son consecuencia de su pertenencia a una minoría social oprimida y a una clase social extremadamente pobre. Pablos no es tratado con respeto en la escuela debido a estas circunstancias y al abandonarla solo le queda recurrir a servir a otros. Las circunstancias de sus orígenes como converso e hijo de prostituta le causarán una vergüenza constante que, como indican Cabo Aseguinolaza y Parker en la edición de la novela utilizada, forjan parte de la psicología del pícaro protagonista (Cabo Aseguinolaza 2016, 211). Poco a poco, estas circunstancias provocan en él una reacción de conformismo y aceptación de su identidad como paria. Pablos no es únicamente un descendiente de conversos y una prostituta, sino que, como hemos visto, el padre al que ya no puede llamar como tal se vanagloria de su profesión como ladrón. Ambos parientes tratan de enseñar continuamente a Pablos cómo llevar a cabo sus profesiones de forma efectiva, lo que contribuye a una percepción ambigua sobre la delincuencia y abre las puertas del camino del pícaro como una salida profesional natural para Pablos (Quevedo 2016, 3-6). Esta circunstancia de vergüenza se acrecienta hasta el punto de internar al protagonista en ese conformismo decadente ya mencionado cuando recibe la carta de su tío al conocer la muerte de su padre, la encarcelación de su madre y la profesión de su tío como verdugo. Su padre es ahorcado por sus crímenes, no sin antes exhibirse bajo la apariencia del pícaro honorable respetado por los demás. Esto parece recibir el beneplácito de Pablos (Quevedo 2016, 51-52) hasta que descubre que ha sido su tío el que lo ejecutó y descuartizó para arrojar sus miembros por los caminos (Quevedo 2016, 52). Además, descubrirá que su madre también se dedicaba a realizar rituales nigrománticos y ha sido sentenciada a muerte mediante latigazos.

Al dirigirse a la casa de su tío para cobrar el dinero de su herencia y tratar de buscar una mejor vida, descubrirá que su único familiar con vida no tiene una vida honorable como verdugo. Su tío vive en circunstancias de plena decadencia y se relaciona corchetes y pícaros de la peor calaña (Quevedo 2016, 83-84). Además, trata de impresionar a su sobrino llamándose “ministro del rey” (Quevedo 2016, 54) o intentando aparentar orgullo, lo que causa el desprecio del protagonista. Esta condición llevará a Pablos a abandonar por completo la idea de que pueda haber un ápice de honor o posibilidad de inserción en la sociedad dentro de su familia, lo que causa que burle a su tío y tome el dinero de su herencia (robando dinero extra). Al abandonarlo, Pablos dejará un mensaje que sin duda pone el foco en la crítica y vergüenza que le provocan sus circunstancias de nacimiento:

Tras haberme Dios hecho tan señaladas mercedes como quitarme de delante a mi buen padre y tener a mi madre en Toledo, donde, por lo menos, sé que hará humo, no me faltaba sino ver hacer en V. Md. lo que en otros hace. Yo pretendo ser uno de mi linaje; que dos es imposible, si no vengo a sus manos, y trinchándome, como hace a otros. (Quevedo 2016, 91)

A partir de entonces el protagonista aceptará su vergüenza heredada y su destino como pícaro, dedicando sus esfuerzos a sobrevivir y seleccionando sus víctimas entre, principalmente, los nobles de los que ya no puede aspirar a ser parte. Una de las enseñanzas paternas que más marcará esta herencia marginal será la irremediable vinculación de la supervivencia con el hurto y la delincuencia: “Quien no hurta en el mundo, no vive. ¿Por qué piensas que los alguaciles y jueces nos aborrecen tanto: unas veces nos destierran, otras nos azotan y otras nos cuelgan? No lo puedo decir sin lágrimas [...] porque no querían que, donde están, hubiese otros ladrones sino ellos y sus ministros” (Quevedo 2016, 6-7).

El padre de Pablos desprende rencor, como paria, hacia las clases dirigentes, siguiendo la idea de lucha de clases que hemos ido viendo en las distintas novelas analizadas hasta el momento. La incapacidad de medrar socialmente frente a una clase dominante que ejerce su control cruelmente es señalada por Ignacio Arellano (2010, 40) como uno de los temas fundamentales implícitos en la novela de Quevedo. Esta idea calará en Pablos y se dejará ver en el pícaro en el futuro, cuando acepte que no puede sobrevivir sin delinquir. Para llegar a ese estado, Pablos sufre toda una serie de circunstancias hereditarias y adquiridas en el contexto social en el que crece. Una de esas circunstancias es el maltrato y humillación por parte de sus padres y los miembros del

colegio en el que estudiaba, que causa la huida y posterior servidumbre de Pablos (Quevedo 2016, 14), e introduce esa vergüenza social constante del pícaro protagonista. Su introducción en el grupo de siervos de don Diego y su familia también contiene cierta crueldad por parte de su amigo, pues Pablos tiene que aceptar el servir a su amigo de la infancia por su pertenencia a un estamento superior. Como se explica en el texto, don Diego es el causante de que el joven Pablos acabe en problemas continuamente, ejerciendo la diferencia de trato que cree merecer al ser de una familia de hidalgos. Además, solo lo acepta como amigo porque el joven protagonista le daba sus posesiones y lo entretenía a cambio de nada como si de un bufón se tratara (Quevedo 2016, 10). Esta circunstancia es especialmente cruel si se tiene en cuenta que los orígenes de la familia de don Diego son, al igual que ocurre con Pablos, conversos.

Por estas circunstancias de pobreza, cabe explorar el motivo del hambre como acicate del pícaro para luchar por su supervivencia, aunque sea de forma inmoral. La peor situación de hambre, que marca para siempre al pícaro, se da durante la estancia con el dómine Cabra, que lo somete a vivir en un estado famélico constante (Quevedo 2016, 21-24). Tal es el extremo, que uno de sus compañeros morirá por inanición durante este episodio, marcando a Pablos: “Murió el pobre mozo, enterrámosle muy pobremente, por ser forastero, y quedamos todos asombrados.” (Quevedo 2016, 25). Las consecuencias de esta etapa de su vida lo llevan a priorizar la comida en todo momento una vez que comienza sus andanzas como pícaro. Por ello, cuando se interna en el grupo de estudiantes pícaros, su primer fechoría es sacrificar a dos cerdos ajenos para comérselos (Quevedo 2016, 41-42). De la misma manera, durante su estancia con el gremio de pícaros, priorizará al comienzo obtener comida por encima de todo (Quevedo 2016, 112-114); condición que comparte con el resto de los pícaros que lo acompañan en el gremio (Quevedo 2016, 98).

Pablos verbalizará su contexto sociocultural en varias ocasiones: “Y soy tan desgraciado” (Quevedo 2016, 149). Lo que indica la consciencia de unas circunstancias ineludibles que lo abocan a la delincuencia y a vivir en los márgenes de la sociedad, aunque intente medrar en numerosas ocasiones. Los métodos utilizados para intentar salir de esta condición lo llevan, por ejemplo, a la ludopatía (Quevedo 2016, 79). Pero no solo eso, sino que intentará múltiples trabajos como el de autor de comedias, poeta e incluso tratará de asegurar su estabilidad mediante la seducción de una monja (Quevedo 2016, 163; Quevedo 2016, 170).

Esto no es solo cosa de Pablos, sino que el resto de los pícaros que lo rodean cargan con circunstancias heredadas o adquiridas que los expulsan de la sociedad normativa. Así, encontramos numerosos personajes dedicados a la prostitución en el texto como: la madre de Pablos y las prostitutas que dirige la anciana Paloma; el Jayán, el prostituto sodomita que encuentra Pablos en la cárcel (Quevedo 2016, 125) o la Grajales, con la que Pablos mantiene una relación al final del texto (Quevedo 2016, 178). Destacan especialmente la esposa del carcelero, Ana Moráez, y sus hijas, pues se presentan como prostitutas que desconocen la verdadera identidad de sus padres (dándose a entender que el carcelero consiente la prostitución de su pareja). Estas mujeres cargan con la carga social de ser descendientes tanto de judíos como de moriscos (Quevedo 2016, 129-130). Otros pícaros como el ventero, Brandalagas y Pero López, plantean situaciones semejantes a las vistas hasta el momento.

Este amplio elenco de personajes que pueblan la novela no sería posible sin la utilización del viaje a la manera de novelas como el *Guzmán*. En este texto el viaje es utilizado como introductor de personajes y episodios, normalmente cómicos, relacionados con ellos. Durante estos desplazamientos Pablos encontrará personajes tan variados como el picarón gallina (Quevedo 2016, 76-77), el arbitrista (Quevedo 2016, 56), el ermitaño tahúr (Quevedo 2016, 78-79), el espadachín poco habilidoso (Quevedo 2016, 59) o la compañía teatral (Quevedo 2016, 160). Frente al *Guzmán* o el *Alonso*, los episodios introducidos mediante el viaje no son especialmente extensos, ya que una de sus funciones principales en esta novela consiste en actuar como episodio de descanso entre dos puntos de la trama principal situados en lugares distintos. Durante la historia, el viaje sirve, como en otras novelas, para ofrecer nuevas oportunidades al pícaro. Asimismo, es utilizado como medio de escape (Quevedo 2016, 159) y para conectar un lugar con otro en la aventura. El hecho de que el pícaro deba desplazarse continuamente conlleva, una vez más, la circunstancia de desarraigo del pícaro e inexistencia del hogar que amplifica el contexto social negativo de este personaje.

Para que los pícaros de esta novela lleven a cabo todas las acciones que se han descrito, es necesario que posean ciertas habilidades físicas o mentales. Las habilidades físicas de Pablos y otros pícaros de esta obra siguen lo visto en textos previos al escrito por Quevedo. Por un lado, destaca el uso de dagas, pistolas y espadas por parte de varios pícaros, incluido Pablos (Quevedo 2016, 41; Quevedo 2016, 47; Quevedo 2016, 48-49; Quevedo 2016, 62; Quevedo 2016, 175; Quevedo 2016, 177). Estas armas, como señala Cabo Aseguinolaza, tienen una importante connotación picaresca (Quevedo 2016, 49),

como se ha visto hasta el momento. Las espadas son normalmente usadas por grupos de pícaros violentos, como es el caso del grupo de brutos al que se une Pablos al final del texto (Quevedo 2016, 175). También destaca de nuevo, el uso de la capa como parte del equipo propio de un pícaro como el protagonista (Quevedo 2016, 46; Quevedo 2016, 151). La agilidad de Pablos también destaca en sus primeros crímenes, pues es clave para que puedan llevarse a cabo (Quevedo 2016, 45-46). Esta agilidad también es utilizada en los juegos de manos y trucos de los tahúres que pueblan el texto. Junto a esta característica, su habilidad para escalar también destaca durante el episodio de la posadera, aunque el plan no salga bien para Pablos (Quevedo 2016, 135). En ese mismo episodio las ganzúas aparecen vinculadas a los pícaros (Quevedo 2016, 135).

Dentro de las habilidades mentales, Pablos y otros pícaros aparecen como personajes astutos e ingeniosos, como es el caso de su madre sacando a su padre de la cárcel (Quevedo 2016, 7). Este ingenio se ve reflejado en los múltiples planes y estratagemas que lleva a cabo Pablos, como su plan para escapar de la cárcel, engatusando al carcelero y al escriba (Quevedo 2016, 131) o las burlas que los pícaros llevan a cabo a lo largo del texto. Por ejemplo, el robo y sustitución de los contenidos del cofre del mercader avariento (Quevedo 2016, 31) o la burla de Pablos para encerrar a su tío con sus amigos y así escapar con su herencia (Quevedo 2016, 90). Dentro de estas habilidades también es necesario destacar la labia y capacidad de seducción de Pablos en episodios como la seducción de la monja (Quevedo 2016, 166-170), la de la posadera (Quevedo 2016, 132-133) o las parientes de don Diego (Quevedo 2016, 139-141).

Por otro lado, como una combinación de habilidades físicas y mentales, Pablos aparece como un talentoso actor, autor de teatro y poeta (Quevedo 2016, 161-165). Por ejemplo, en *La Pícaro Justina* ya se vio en los abolengos festivos y parleros la tradición de pícaros tradicionalmente vinculados a la poesía, la música o las artes escénicas. También vuelve a aparecer la magia y la nigromancia vinculada con las pícaras y los oficios propios del pícaro en ejemplos como la madre de Pablos, Paloma o el propio Pablos fingiendo ser un nigromante (Quevedo 2016, 3; Quevedo 2016, 52-53; Quevedo 2016, 132; Quevedo 2016, 154). Es importante señalar el enorme valor que tienen estas habilidades para el pícaro que encontramos en los videojuegos y novelas actuales.

Finalmente, me gustaría destacar la aparición, de nuevo, de lo *queer* relacionado con personajes pícaros, como es el caso del Jayán (Quevedo 2016, 124-125). Este personaje reconoce abiertamente haber mantenido relaciones sexuales con otros hombres a cambio de dinero y no se arrepiente por ello. Del mismo modo, la homofobia es patente

en las líneas dedicadas a este personaje o en voz del grupo de brutos a los que se une Pablos al final del texto (Quevedo 2016, 125; Quevedo 2016, 174). Dentro de lo no-normativo también cabe señalar a la posadera, como un personaje abiertamente promiscuo, tal y como ocurría con las posaderas de obras como *La pícaro Justina*. Asimismo, siguiendo la definición tradicional de *queer*, en esta obra se insiste especialmente en vincular a personajes judeoconversos o moriscos con el oficio del pícaro u otro tipo de personajes indeseables.

En conclusión, el valor de este texto reside en la utilización de todas las características de la picaresca desde la óptica original de Quevedo, que no ha dudado en introducir cambios a la vez que se desembaraza de aquellas técnicas de la novela picaresca española o características de la picaresca que no le benefician para escribir el tipo de texto que quiere. El diálogo genérico y la intencionalidad de ofrecer una novela que siga la estela de las novelas picarescas seminales es obvia, como señala Ignacio Arellano (2010, 42-43). El personaje de Pablos destaca por ser un pícaro que sufre especialmente la carga de sus orígenes, siendo incapaz de prosperar sin entregarse al lado más terrible que el oficio de pícaro ofrece, idea que Parker y Molho también destacan (Quevedo 2011, 217; Quevedo 2011, 225). Este personaje se avergüenza especialmente de su condición heredada y ofrece un nuevo tipo de pícaro que reniega de sus orígenes por todos los medios para prosperar sin conseguirlo al final. Por otro lado, la obra no ofrece demasiada reflexión por parte del personaje pícaro, sino que su frustración o vergüenza se demuestra por acciones o fragmentos concretos, siendo en el resto de las ocasiones esclavo del ansia de Quevedo por desarrollar una narrativa repleta de múltiples episodios picarescos. Este escritor se separa en cierta medida del modelo anterior, pero lo respeta, flexibilizando el uso de unas características que parecían inmutables en las novelas picarescas principales anteriores (Arellano 2010, 43), como el uso de la autodiégesis. Siguiendo a Arellano (2010, 44), la intención de mostrar el mundo marginal prima por encima de la adscripción a estrategias narrativas que constriñan la narración que buscaba Quevedo. Sin duda, uno de los aspectos fundamentales de esta novela es la variedad de su episodios y la flexibilidad a la hora de usar características propias de la novela picaresca, como ha podido observarse en este apartado. Tras la publicación de *El Buscón*, debido a la naturaleza de su expansión internacional, la importancia de esta obra en la picaresca residirá, sobre todo, en la variedad de aventuras y personajes que ofrece.

4.2.4. De 1627 hasta la disolución de la novela picaresca española

4.2.4.1. *Don Gregorio Guadaña*

El siglo pitagórico y vida de Don Gregorio Guadaña, escrita por Antonio Enríquez Gómez y publicada primeramente en Francia en 1644, supone la muestra definitiva de que el modelo prototípico de la novela picaresca española se había diluido a la vez que contribuía a la solidificación del mito. La novela sobre Gregorio Guadaña es solo una de las catorce transmuciones del protagonista que conforman *El siglo pitagórico*. Adaptando y flexibilizando la fórmula de la novela picaresca, Enríquez ofrece una novela que recuerda a las obras seminales, pero en un contexto literario distinto; si bien es cierto que elementos como la miscelánea o mixtura, propia de la novela picaresca española, están muy presentes en el texto. En el prólogo a la novela, el autor reconoce explícitamente la deuda con tres obras: *El Buscón* de Quevedo, *Guzmán de Alfarache* y *La pícaro Justina* (Enríquez 2001, 1023); situando su obra en la línea de la novela de *El Buscón*. Esto ya indica que parte de los modelos que se siguen son aquellos que ya representaban una picaresca distinta a la propuesta por las primeras novelas picarescas españolas. El mito había tomado forma.

Este escritor ofrece todo un elenco de pícaros en el *Gregorio Guadaña* encapsulados en una novela breve. Deja de lado características de la picaresca como el aprendizaje o la insistencia en el hambre del protagonista a cambio de ofrecer una serie de episodios encadenados dinámicos en los que la acción es el centro de atención, en detrimento de características más contemplativas. A la vez, frente a otras obras anteriores de carácter más serio o comedido, Enríquez insiste en el valor de lo cómico dentro de la picaresca motivado por los ingeniosos personajes que pueblan los lugares en los que se desarrolla la novela (Enríquez 2001, 1040).

Apoyada en esta visión continuista de la picaresca y a la vez diluida respecto a la novela picaresca española, la autodiégesis vuelve a aparecer. En concreto, el personaje señala ser cronista de su vida y señala como sus destinatarios a unos “señores míos” probablemente refiriéndose a los lectores de su autobiografía: “¡Si está de Dios que yo he de ser coronista de mi vida, vaya historia! Yo, señores míos, nací en Triana [...]” (Enríquez 2001, 1025). Siguiendo lo visto en las obras anteriores, ya no queda nada de ese intento de justificar su estado actual, funcionando la autodiégesis y la primera persona como estrategias narrativas que replican superficialmente lo visto en las primeras novelas picarescas españolas. Como ocurre en otras novelas como el *Alonso* o el *Lazarillo de Manzanares* existe una segunda autodiégesis breve de otro personaje dentro de la

autodiégesis del protagonista, en este caso ocurre con la breve descripción de parte de la vida del letrado que se encuentra de camino a Carmona (Enríquez 2001, 1030). La obra finaliza rompiendo la autodiégesis para seguir el tópico de prometer una segunda parte a la vez que da paso a la siguiente transmutación.

Por otro lado, cuatro características de la picaresca se ven claramente afectadas por la brevedad y la perspectiva diluida y cortesana de esta novela. Estas son la figura del amo o figura parental, el aprendizaje del pícaro, el hambre como elemento motivador del pícaro y la honorabilidad de este. En este texto, no existen amos al uso, pues lo más cercano a ello se encuentra en la figura del juez Juan de Liarte. Gregorio se refiere a este personaje como “mi juez”, pero en ningún momento sirve seriamente, sino que tan solo lo acompaña en su camino a Carmona y Madrid a la vez que viven ciertos acontecimientos juntos (Enríquez 2001, 1029; Enríquez 2001, 1033). Es probable que Gregorio no necesite amos ni tampoco un proceso de aprendizaje debido a la edad elevada con la que comienza sus andanzas como pícaro: veintidós años tras pasar toda una vida junto a su pícara y delictiva familia (Enríquez 2001, 1029). Gregorio ya sabe sobre ser un pícaro, y no necesita a nadie para ganarse la vida.

La inexistencia de referencias a un acicate tan importante para el pícaro como el hambre o la supervivencia, en general, se puede deber, como en el caso de la honorabilidad del pícaro, al interés de Enríquez por desarrollar una novela centrada en la acción por encima de justificaciones o fragmentos excesivamente contemplativos (sin contar las disquisiciones del filósofo que se encuentra Gregorio). En otras palabras, al sucederse un episodio tras otro, Enríquez parece querer construir una historia de pícaros en la corte sin necesidad de entrar en la justificación de sus acciones más allá de reacciones a estímulos nacidos de las interrelaciones de sus personajes y no de la situación personal del protagonista. El valor cortesano de la obra también tiene que ver en la ausencia de estas características, pues implica la utilización de episodios vinculados con los dramas de honor o las relaciones amorosas que causan que el relato no tenga en cuenta estas características. Esto es claro si se tiene en cuenta que, por ejemplo, los principales episodios de la novela giran en torno a los desmanes de Gregorio con sus tres amantes (Beatriz, Ángela y Lucrecia), a pesar de que las relaciones amorosas nunca han sido el centro de la acción picaresca hasta el momento. En este caso, esto también contribuye a la flexibilización de la temática propia de la picaresca, que había contenido amor hasta el momento, pero rara vez con tanto protagonismo.

En cambio, la crítica social sí forma parte de esta novela. La institución principal que es criticada en múltiples ocasiones es la Justicia. En primer lugar, con el juez Liarte, el escribano Arenillas y el letrado inculto con los que se encuentra el protagonista de camino a Carmona (Enríquez 2001, 1029). El juez Liarte, aunque al comienzo parece ser honorable, a lo largo del texto se verá que se deja llevar por sus bajos instintos y participa en acciones de cuestionable moralidad como la seducción de la joven Beatriz, con la que mantiene relaciones sexuales (Enríquez 2001, 1042). Lo mismo es aplicable al escribano Arenillas que, además, es presentado con un aviso hacia su profesión (Enríquez 2001, 1029). Del mismo modo, los alguaciles son ridiculizados y mostrados como poco diligentes, cobardes o violentos. Es el caso del alguacil al que se refiere como “Téngase-a-la-justicia”, este personaje demuestra ser un cobarde corrupto. Primero al huir de la burla de Gregorio (Enríquez 2001, 1041-1042) y luego aceptando el soborno de este a pesar de las humillaciones previas (Enríquez 2001, 1050). El juez Fernando de Salcedo también es presentado como honorable en un primer lugar, para después descubrir que está implicado en ajustes de cuenta y crímenes de honor en los que emplea a pícaros para acabar con sus rivales (Enríquez 2001, 1046). En general, la Justicia es presentada como poco confiable, arbitraria y corrupta a través de los diversos personajes con los que se cruza el protagonista.

No obstante, la crítica social no acaba aquí. El texto da inicio con la sátira contra los doctores que se ven caracterizados a través del padre de Gregorio. Esta profesión es representada, tal y como se ha visto en otras obras, con profesionales que tratan de aprovecharse de sus clientes y que en ningún momento quieren curar a sus pacientes (Enríquez 2001, 1026). Junto a ellos, las mujeres lujuriosas son duramente criticadas, en primer lugar, en forma de sátira con la malcasada que mantiene relaciones con tres galanes ingeniosamente (Enríquez 2001, 1033-1034) y, posteriormente, con las infidelidades de Beatriz (Enríquez 2001, 1042). Finalmente, otro colectivo al que se le dedica un capítulo completo para satirizarlo es el de los poetas culteranos durante la participación de Gregorio junto a Salcedo en una academia literaria repleta de pícaros e iletrados que acompañan al relato con poesías que hiperbolizan el estilo culterano hasta el ridículo desde el punto de vista temático y formal (Enríquez 2001, 1047-1049).

Don Gregorio Guadaña tampoco deja de lado el ambiente hampesco de delincuencia propio de la picaresca. Sin ir más lejos, el protagonista nace en Sevilla (Enríquez 2001, 1025), que como ya se ha visto era el centro del hampa y la picaresca. La familia de Gregorio forma parte de este ambiente y, para dejar esto claro, el pícaro

protagonista se retrotrae a sus bisabuelos. Así, su padre ejerce como doctor (doctor Guadaña, con el valor cómico y satírico que conlleva el nombre) que alarga enfermedades para estafar a sus pacientes y ayuda a otras pícaras a fingir embarazos, mientras que su madre es una comadre que ayuda a las pícaras a abortar u ocultar sus embarazos (Enríquez 2001, 1025).

Por otro lado, su tío paterno, Ambrosio Jeringa, es un boticario que ha trazado junto al padre de Gregorio un plan para ser el principal proveedor de los tratamientos de los pacientes del doctor. La clave reside en que el doctor Guadaña les receta a sus pacientes tratamientos poco efectivos y además multiplica la cantidad necesaria de esa medicina por diez para que su hermano gane más y luego se repartan las ganancias. Este tipo de estafa médica es la primera vez que se observa en la picaresca y, sin duda, muestra hasta qué punto los crímenes podían ser variados dentro de ella. Este tío paterno también tiene un hijo llamado Crisóstomo Candil que representa la relación entre la picaresca y la alquimia, pues es un personaje que asegura haber descubierto la receta para la piedra filosofal, tópico que se ha visto previamente, además de ser extremadamente agresivo con quien no sigue su juego (Enríquez 2001, 1026).

Su tío materno, Quiterio Ventosilla (insisto en el valor cómico de la novela), también se incluye en el ambiente picaresco, concretamente es un cirujano que disfruta diseccionando animales y personas a la vez que parece participar en lances contra sus víctimas. Es un personaje con una clara obsesión por la sangre y lo escatológico (Enríquez 2001, 1025); recordando, incluso, a villanos que podrían encontrarse en distintos medios culturales actualmente. La hija de este último, Belona Lagartija, trabaja como la jefa de un grupo de prostitutas, alcahueta y zurcidora de virgos (Enríquez 2001, 1026).

Su abuelo paterno, Toribio Quijada, también se incluye en los trabajos picarescos relacionados con la salud, pues es sacamuelas (dentista). Con este trabajo, su abuelo extraía tanto dientes sanos como dientes afectados, además de participar en una suerte de “operaciones estéticas” a través del uso de maquillaje y diversas “aguas” con las que lograba camuflar y cambiar la identidad de las pícaras que se lo solicitaban. Pero sus operaciones no se acaban aquí, sino que también quitaba y ponía ojos artificiales, además de tinter las canas de dichas pícaras (Enríquez 2001, 1025). Su abuela materna, Aldonza Cristel, trabajaba como alcahueta, reparaba virgos, creaba drogas para facilitar la seducción y llevaba a cabo abortos (Enríquez 2001, 1025-1026). Su bisabuelo paterno, Estefanio Ensalmo, trabajaba como saludador, aunque realmente su trabajo era el de soplón, espía, ladrón de bolsas y falso mendigo, representando un gran número de los

crímenes que se han visto en las obras picarescas anteriores. Su esposa, Casilda Pomada, se dedicaba a algo parecido a lo que hacía su abuelo paterno pues maquillaba a viudas y ancianas pícaras para facilitar sus casos de seducción (Enríquez 2001, 1026-1025). Es posible observar como la familia de Gregorio, por sí misma, podría ser la protagonista de la novela, pues encarnan casi todo lo visto en picaresca hasta el momento.

Sin embargo, la delincuencia y los pícaros no se limitan a la familia del protagonista. Por ejemplo, el mesonero y en el ventero que encuentra durante su viaje (Enríquez 2001, 1030; 1038). Ambos aparecen portando armas propias de los pícaros como dagas y armas de fuego, además de cargar con las connotaciones que se le atribuyen a su profesión en la picaresca. Es especialmente interesante este caso porque en ningún momento el narrador trata de aclarar que esta profesión implica delincuencia, pues era una concepción ya tan asentada en el mito que se daba por hecho al leer el texto. Los familiares y amigos del ventero son bandoleros, es decir, salteadores, y atacan y roban a Gregorio y su grupo por la noche con éxito (Enríquez 2001, 1042). Con anterioridad al ventero y los bandoleros, Gregorio se había cruzado con la malcasada y sus galanes pícaros (Enríquez 2001, 1038). Esta mujer podría considerarse una pícaro porque traza planes ingeniosos para poder mantener relaciones sexuales con los diferentes personajes que la cortejan.

En Madrid aumenta el número de pícaros y delincuentes, siendo el primer ejemplo claro el del alguacil Torote, que asesina a su esposa, Lucrecia, al descubrir su infidelidad con Gregorio (Enríquez 2001, 1043). El personaje de Torote sigue el ejemplo de asesinos a sangre fría que se puede observar en otras obras como el *Lazarillo de Manzanares*, con el galán violador. El nivel de violencia de la novela no se reduce tras este episodio y la estancia en la cárcel de Gregorio, ya que el pícaro protagonista empieza a trabajar como salteador y matón para diversos personajes, incluidos dos jóvenes pícaros llamados Pablillos (recordar a Pablos, de *El Buscón*) y Sebastianillo (Enríquez 2001, 1045-1046). Debido a su trabajo, Gregorio herirá gravemente a Sebastianillo y será contratado por el juez Salcedo para llevar a cabo un ajuste de cuentas por razones de honra (Enríquez 2001, 1046-1047). Durante este último ajuste de cuentas destaca el uso de máscaras por parte del juez y el pícaro con el objetivo de ocultar su identidad y llevar a cabo el secuestro de la comadre. Para finalizar cabe destacar el soborno de Gregorio al alguacil Téngase-a-la-justicia (Enríquez 2001, 1050), pues es la marca final que indica el paso de lo cortesano a lo hampesco en la novela.

En cuanto al determinismo social, tan vinculado al ámbito delictivo del pícaro, la familia de Gregorio tiene un profundo impacto en él y determina su forma de interaccionar con el crimen o de buscar cómo ganarse la vida, a pesar de que intentaba ser letrado en primer lugar. Su linaje y su lugar de nacimiento determinan su oficio, como él mismo destaca: “Estos fueron los más honrados de mi linaje, de cuyos oficios saqué mis armas” (Enríquez 2001, 1027). Del mismo modo, durante su estancia en la cárcel, el pícaro protagonista es definido específicamente como “Verdugo de los pobres y estafador de los ricos” (Enríquez 2001, 1045). Esta frase indica la pérdida de honorabilidad de Gregorio, pues también dirige sus crímenes a los pobres. Asimismo, cabe enfatizar su valor como estafador de los más ricos, cosa que entronca con la idea del pícaro como antagonista de las clases privilegiadas. También es posible observar la importancia de la clase social para estos personajes en el caso de las leyes de la honra del juez Salcedo, que considera una afrenta que su hermana de clase alta tenga una relación con un personaje de los suburbios (Enríquez 2001, 1047). A pesar de esto, el protagonismo de esta característica ha sido reducido considerablemente a favor del desarrollo de un mayor número de peripecias y aventuras.

Vinculado a la vida del pícaro, en esta obra, a diferencia de otras vistas hasta el momento, solo existe un viaje como tal: de Sevilla a Madrid, con la parada en Carmona entre ellas. A pesar de tratarse de un único viaje, este se extiende por buena parte de la obra y permite la introducción de episodios tan variados como la venta de los bandoleros, la malcasada con sus galanes o el debate entre el filósofo, el militar y el religioso sobre la edad. El viaje se convierte así en una constante en la obra que permite la introducción de diversos episodios que conceden variedad a la narración. En el caso de su efecto en los personajes, no existe ninguna mención a las consecuencias positivas o negativas de este en la vida de Gregorio u otros pícaros. El viaje tampoco es usado por el pícaro para huir, aunque sí decide utilizarlo para dirigirse a Madrid y medrar al comienzo del texto, como se ha visto en todas las obras de picarescas vistas hasta el momento.

En cuanto a las habilidades físicas y mentales, aparece nuevamente el uso de dagas (Enríquez 2001, 1030; Enríquez 2001, 1039; Enríquez 2001, 1046), armas de fuego (Enríquez 2001, 1038; Enríquez 2001, 1039), broquel (Enríquez 2001, 1042) y espadas por parte de los pícaros (Enríquez 2001, 1042; Enríquez 2001, 1045; Enríquez 2001, 1046). También vuelve a repetirse la asociación entre máscaras y capas con los pícaros (Enríquez 2001, 1027; Enríquez 2001, 1045; Enríquez 2001, 1046). Es especialmente destacable el uso, por primera vez en picaresca española, de un garrote por parte de un

pícaro, Gregorio en este caso (Enríquez 2001, 1045). Este arma será utilizada en las novelas con personajes pícaros inglesas del siglo XVIII como en *Roderick Random* o *Barry Lyndon*. A estas habilidades físicas se vuelven a vincular la destreza y agilidad al pícaro, como se puede observar durante los episodios de Gregorio como salteador (Enríquez 2001, 1045; Enríquez 2001, 1046). También vuelven a vincularse movimientos acrobáticos con el pícaro durante la burla contra el alguacil Téngase-a-la-justicia, cuando Gregorio, a través de un sistema de cuerdas se eleva varios metros y consigue subir a un tejado (Enríquez 2001, 1042). En relación con el movimiento de los pícaros, la oscuridad y la noche vuelven a aparecer como las etapas del día que emplean los pícaros para robar o asaltar a sus víctimas aprovechando las sombras y moviéndose sigilosamente (Enríquez 2001, 1039; Enríquez 2001, 1045-1046), como es el caso de los bandoleros. La velocidad también puede observarse durante la persecución y escapada nocturna de los corchetes al final de la obra (Enríquez 2001, 1051). En este análisis es perceptible cómo esta obra es especialmente física en términos de violencia, pero también en términos corporales bebiendo de la escatología propia de obras como *El Buscón*, especialmente en la descripción de la mujer que lo cuidó de pequeño o la mesonera. En estas descripciones se destaca su peso, facciones faciales y el tamaño de los pechos de los personajes con mucha insistencia (Enríquez 2001, 1028; Enríquez 2001, 1030). Esto también sucederá en la picaresca inglesa, concretamente en *The English Rogue* que también bebe de este acercamiento a las descripciones en la picaresca.

A estas habilidades físicas se le suman el ingenio y la capacidad para trazar planes rápidamente de los pícaros de la novela, que tanto se ha visto en obras anteriores. Destacan la burla de la anciana con el orinal (Enríquez 2001, 1040), con la que finge haber muerto; el plan acrobático ya mencionado contra el alguacil y el plan para tapiar la casa de Beatriz por la noche mientras esta dormía que se le ocurre a Gregorio para vengarse de su infidelidad (Enríquez 2001, 1042). Junto al ingenio del pícaro, también se puede observar la vinculación de Gregorio con las letras y la música, llegando a ser músico tocando la guitarra y cantando (Enríquez 2001, 1041-1042) o poeta durante su estancia en Madrid (Enríquez 2001, 1044).

En conclusión, *Don Gregorio Guadaña* pese a ser una de las primeras obras de este corpus que no contiene cuatro características de forma significativa, denotando la difuminación causa a través del mito y la combinación de la picaresca con lo cortesano, destaca por su papel continuista y flexible frente a obras anteriores. Enríquez Gómez potencia el valor de entretenimiento de la picaresca escribiendo una novela donde la

comedia y la sucesión de sucesos hampescos y amorosos se intercalan con el objetivo de dinamizar la acción de la novela y ofrecer una atmósfera propia de las novelas picarescas españolas o las novelas apicaradas que se han visto hasta el momento. Sin duda, el autor consigue este objetivo además de demostrar la flexibilidad que permitía un mito como el del pícaro, que ya se había asentado y solidificado, pues a lo largo de la novela es posible observar no solo referencias a novelas anteriores, sino que se dan por hecho características, como el valor picaresco de la profesión del mesonero, que ya eran parte de la cultura popular.

4.2.4.2. *Vida y hechos de Estebanillo González*

Esta novela anónima publicada en 1646 es normalmente definida como una de las últimas, sino la última, novelas picarescas españolas. El *Estebanillo* es una extensa obra cuya primera parte responde a lo esperado en la picaresca y la novela picaresca española, mientras su segunda parte se reduce a una autobiografía de un soldado mercenario que trabaja como bufón en distintos frentes, limitándose a una sucesión de hechos y lugares que varían de párrafo a párrafo. Por ello, su consideración dentro de la novela picaresca española es compleja, siendo objeto de discusión su inclusión en el corpus del género por parte de autores como Nicholas Spadaccini (1978), Franco Merigalli (1979) e Inke Gunia (2008). En el caso de esta investigación, el *Estebanillo* es considerado como parte del corpus de la picaresca y, debido a esa segunda parte tan distinta a la primera, la novela estaría a medio camino entre una novela apicarada que de una novela picaresca española; cosa lógica si se tiene en cuenta la época en la que se escribió el texto y la disolución progresiva del modelo de la novela picaresca. No obstante, que la novela bebe de este género es innegable debido a las referencias implícitas a varias obras clave a lo largo del texto. Por ejemplo, existe una referencia al *Lazarillo de Luna* tras sobrevivir a un temporal durante el trabajo del protagonista en un barco militar (Anónimo 2001, 1064) o en párrafos siguientes cuando se realiza una equivalencia explícita entre Lázaro y Esteban: “El tutiplén es que vuestra merced es en todo y por todo otro Lazarillo de Tormes” (Anónimo 2001, 1065). En cualquier caso, esta obra articula las características de la picaresca desde la distancia y flexibilidad que proporciona el, ya constituido, mito del pícaro y por ello presenta una clara disolución de los pilares fundamentales de un género que ya no era el único que representaba la ficción picaresca.

Como ya se ha mencionado, el valor autobiográfico, es decir, la autodiégesis del protagonista pícaro sigue presente en esta novela, que se inicia presentando un claro tono

cómico y satírico que se mantendrá a lo largo de todo el texto (Anónimo 2001, 1059). La autodiégesis aparece dirigida a los lectores y no a un destinatario concreto, siguiendo el modelo visto en *Gregorio Guadaña*. Lo que destaca respecto a obras anteriores es la vuelta a un autor anónimo que dice ser el protagonista de la obra, tal y como ocurría en el *Lazarillo de Tormes*. Por ello, no cabe duda de que la influencia de la primera novela picaresca se encuentra en la base del texto, pese a sus digresiones posteriores. Siguiendo lo visto en obras previas, la autodiégesis no es utilizada para profundizar la interioridad del protagonista o explicar su estado actual, sino que se emplea para arrojar una suerte de realidad sobre los hechos descritos en la novela.

La figura del amo también vuelve con un claro protagonismo dentro de la obra, hasta el punto de que se suceden varios amos entre párrafos. Por ello, la profundidad de estos personajes se limita a unas meras líneas en muchas ocasiones o a una acción concreta, restringiendo la posibilidad de ejercer sus funciones como introductores de nuevos episodios en la historia o de ejercer una sátira o diatriba contra sus profesiones o costumbres. Sin embargo, algunos de ellos sí toman un papel clave en el desarrollo de la trama y la personalidad de Estebanillo. El primero es el barbero amigo de su padre (Anónimo, 2001, 1060), que causa el abandono del protagonista de su búsqueda de un trabajo digno. Como podría esperarse, la figura de los barberos a lo largo de la obra aparece como propia de las clases bajas y se relaciona con pícaros y delincuentes. Por ejemplo, este primer barbero es amigo del padre de Estebanillo, que es un tahúr.

El abandono por parte de Esteban de este amo da comienzo a sus aventuras picarescas, pues entra al servicio de dos tahúres, bajo la apariencia de mercaderes, que le enseñan a estafar tanto en el juego como en otras diversas ocasiones: “Dijéronme que tuviera atención en aprender aquel arte, porque con él sería uno de mi linaje. Puse tanta atención en lo que me mandaron, que dentro de un mes pude ser maestro dellos, porque siempre se inclinan los malos a aquello que les puede perjudicar” (Anónimo, 2001, 1061).

El protagonista abandonará a estos amos al pensar que la Justicia estaba tras ellos y entrará al servicio de un alférez, Felipe Navarra del Piamonte, con el que iniciará como cocinero su desafortunada carrera militar (Anónimo 2001, 1062). Durante su estancia con este amo, Esteban se dedicará a robar comida siguiendo estrategias vistas en obras previas como *El guitón Onofre*, iniciándose también en burlas como cambiar la comida de una olla a otra o robar los ingredientes de otros cocineros. El siguiente amo que tiene cierto protagonismo es el secretario de Juana de Austria (Anónimo 2001, 1065) pues es con él cuando Esteban comienza a elaborar planes complejos para robarle las pertenencias de su

cofre durante una mudanza en colaboración con otros pícaros. Tras otra serie de infortunios, Esteban servirá a un cirujano de Nápoles llamado Juan Pedro Folla. En esta etapa, el pícaro llevará a cabo su primer robo a un moribundo mientras que finge atenderlo como médico, lo que es indicativo de la catadura moral que había alcanzado Esteban durante esta parte de la novela (Anónimo 2001, 1070). Más adelante, destaca la etapa como sirviente de la actriz de teatro (Anónimo 2001, 1077) tanto en el teatro como en su casa. Este episodio muestra como el teatro ya era concebido como un oficio esperable en el historial de un pícaro.

Como se ha visto hasta el momento, los amos son numerosos, pero no tienen especial importancia en las acciones que lleva a cabo Esteban. Los más importantes sirven, principalmente, para situar al pícaro en un oficio o en un lugar determinado para que pueda llevar a cabo ciertas acciones. No obstante, el último amo de Esteban, que se extiende durante la segunda mitad de la obra, es el duque de Amalfi (Anónimo 2001, 1093), a quien la novela está dedicada. Por ello, a este amo solo se le dedican palabras positivas y sus intervenciones son pocas y están justificadas. Desde el momento en que entra en su servicio como bufón y mensajero diplomático Esteban no cambiará de amo, ni tampoco introducirá episodios críticos sobre su figura. Sin embargo, sí es cierto que, dentro de la atmósfera carnavalesca de la obra, se dan con frecuencia episodios donde Esteban es humillado y ridiculizado por su estatus ante la complacencia del duque (Anónimo 2001, 1097).

Observando el tratamiento de los amos, que son sustituidos continuamente, es posible intuir el ritmo frenético que tiene la obra insertando episodio tras episodio sin dejar espacio a largas digresiones o espacios reflexivos. Incluso algunos de los episodios que puedan considerarse de crítica social parecen responder más a una articulación de las posibles situaciones contenidas en el mito del pícaro que a una crítica o sátira en sí misma. Así, el episodio donde aparece un carro repleto de prostitutas y frailes (Anónimo 2001, 1073), que responde a lo visto en *La Pícaro Justina* o en la *Segunda parte del Lazarillo de Tormes*, la posible sátira se limita a afirmar: “me metí en un carro cargado de frailes y de mujeres de buen vivir, carga de que jamás han ido ni van faltos” (Anónimo 2001, 1073) afirmación con la que se puede intuir cierta ironía satírica sobre la frecuente lujuria y corrupción de ciertos cargos religiosos. Lo mismo ocurre con varios fragmentos donde se expone la corrupción de los soldados en su búsqueda de acomodo y comida, tal y como ocurría en el *Alonso*, sin demasiada reflexión al respecto:

Fuimos a una guarnición a la villa de Román, adonde a costa de los patrones, comíamos a dos carrillos y pedíamos a discreción; y había libertad de conciencia, siendo rey chico Juan soldado [...] molestábamos a los vecinos, gastábamos cada día cien cubas de vino y cada noche un bosque de leña en los fuegos disformes que hacíamos en nuestras posadas y en el cuerpo de guardia. (Anónimo, 2001, 1081)

Estas son las críticas más explícitas de la novela, aunque el ambiente carnavalesco que gobierna en general el texto permite deducir que toda profesión tratada en la obra es vista a través de una óptica satirizante y cómica que ya es establecida en la primera línea de la novela: “Prométote, lampiño o barbado letor” (Anónimo 2001, 1059). Esto ocurre con las profesiones de clases bajas, como barberos, cirujanos o aguadores, y con aquellas llevado a cabo por nobles pues, al fin y al cabo, amos como el duque de Amalfi son partícipes de humillaciones o burlas contra Estebanillo durante su trabajo como bufón (Anónimo 2001, 1097). Por lo tanto, si bien la crítica no es tan visceral o insistente como la de Luna o Mateo Alemán, el valor carnavalesco y las cortas afirmaciones sobre ciertas costumbres o profesiones parecen indicar que esta característica fue tomada en cuenta durante la escritura de la novela.

En cambio, la delincuencia del pícaro aparece claramente en la primera mitad del texto y es ofrecida en todas sus variantes hasta que, durante su trabajo como bufón, el relato se centra en burlas por encima de robos o estafas. El primer caso de un pícaro dedicado a la delincuencia lo encontramos en el padre de Esteban que es pintor (de forma legal y criminal) y tahúr, siendo la primera una profesión que ya se ha visto vinculada con la picaresca previamente en el *Alonso*: “Mi padre fue pintor *in utroque*, como dotor y cirujano, pues hacía pinturas con los pinceles y encajes con las cartas” (Anónimo 2001, 1059). Tras la presentación de su padre, Esteban comienza a describir que en su infancia estafaba a sus compañeros de clase vendiendo polvos de romero para aspirar por la nariz como si fueran una solución para la memoria por bastante dinero, cosa que ya sienta precedente en lo que esperar de él en el futuro (Anónimo 2001, 1059).

El ambiente de delincuencia se ve reforzado al comienzo del texto por el bravo, un pícaro equivalente a los salteadores que hemos visto en obras previas, que intenta apuñalar al protagonista (Anónimo 2001, 1060) y por los tahúres a los que sirve Esteban tras dejar su trabajo como barbero (Anónimo 2001, 1061). Es especialmente destacable que una novela tan vertiginosa dedique un párrafo completo a describir detalladamente los procedimientos para falsificar cartas y dados, así como al aprendizaje de Esteban con

los tahúres, denotando la importancia de estos personajes en los comienzos de la vida del pícaro. Así se inaugura la espiral delictiva del protagonista que, independientemente de su amo, comienza a robar comida por medio de estrategias ya vistas como el robo de comida en la cocina o el cambiazo de las ollas, que es utilizado hasta en dos ocasiones en esta novela (Anónimo 2001, 1062; Anónimo 2001, 1064; Anónimo 2001, 1090). La obsesión de la comida y la bebida del pícaro protagonista también lo llevan a robar una gran cantidad de vino del labrador de Mérida siguiendo un plan parecido al que Lazarillo llevaba a cabo con el ciego (Anónimo 2001, 1076). En este caso el resultado es un pícaro borracho al que roban todas sus pertenencias mientras dormía. En relación con la comida, también podemos encontrar al grupo de villanos que estafan a Esteban con la venta de una res. Este grupo de pícaros adiestran sus reses para que huyan a un claro del bosque una vez compradas, donde las recuperan y agreden al comprador para quedarse con el dinero robado (Anónimo 2001, 1063). Este tipo de estafa es nueva respecto a las obras vistas anteriormente.

Durante su servicio al secretario de Juana de Austria se retoma el robo de cofres o baúles que se pudo ver en otras obras como el *Guzmán de Alfarache*. En esta novela ocurre en dos ocasiones, la primera con éxito y la segunda como parte de un plan en el que se distrae la atención del propietario temporalmente para poder acceder al contenido del cofre (Anónimo 2001, 1062; Anónimo 2001, 1065-1066). El robo de cofres lo retomará el protagonista durante su etapa como salteador en Palermo y Nápoles con un grupo de pícaros de esta profesión (Anónimo 2001, 1072). Más adelante, el pícaro protagonista se convertirá en el líder de una banda de salteadores temporalmente (Anónimo 2001, 1074). Su carrera como bandido, no obstante, no acaba ahí pues en su vuelta a Roma volverá a las andadas comenzando una nueva carrera como pícaro matón, además de estafador (Anónimo 2001, 1082). Durante esta etapa hiere gravemente a un pintor y a un soldado, por lo que acaba en cárcel (Anónimo 2001, 1983). El pícaro retomará esta profesión junto a la de proxeneta y músico en Milán, demostrando que Esteban, como pícaro, reúne buena parte de los trabajos vistos hasta el momento en otras obras y los ejerce con asiduidad en esta novela, aunque sea brevemente dentro de la rápida sucesión de eventos de esta.

Esteban también participará en otros robos como los de los bienes del barbero al irse a Nápoles (Anónimo 2001, 1069) e incluso robará una bolsa de dinero y joyas a un moribundo, siendo este último una modificación del capítulo del robo de la bolsa de oro a la mesonera en *La pícaro Justina*. Durante parte de sus aventuras se verá apoyado por

dos pícaros, uno genovés y otro francés con los que realiza robos y estafas sin especificar en su viaje a Santiago (Anónimo 2001, 1073). No obstante, a continuación, otro pícaro francés llevará a cabo una estafa junto a Esteban en la que finge ser un vagabundo enfermo que necesita limosnas, alineado con lo visto en otras obras (Anónimo 2001, 1074). Del mismo modo, la figura de los grupos de gitanos ladrones es retomada en esta novela, para perjuicio de Esteban; que es la víctima de sus planes (Anónimo 2001, 1075). Además, como su padre, el pícaro protagonista en su etapa como bufón y Monsieur de la Alegría se dedica al juego como tahúr (Anónimo 2001, 1092-1093).

No solo la variedad de robos recrea lo visto en obras anteriores, sino que las estafas que los pícaros de la obra llevan a cabo siguen lo visto en textos anteriores e incluso amplían estas estafas. Por ejemplo, Esteban tima a sus compañeros de clase, como se ha visto, vendiendo una falsa droga para la memoria. También falsifica una carta como si fuera de su padre para robar dinero a un familiar, como en las falsificaciones vistas en el *Guzmán de Alfarache* (Anónimo 2001, 1073). Para ganar dinero durante sus aventuras por Europa, Esteban fingirá con paños mojados y otros utensilios ser un mendigo gravemente enfermo ante el embajador de España o irá alterando su nacionalidad entre portugués, francés o italiano para conseguir trabajo y ganarse la confianza de potenciales amos (Anónimo 2001, 1081-1082). Siguiendo estos ejemplos, la usurpación de identidades o la creación de nuevas es de los principales métodos de los pícaros de la obra para obtener recursos o trabajos. Asimismo, se puede observar a la criada pícaro que seduce y roba a Estebanillo (Anónimo 2001, 1101) o la falsa identidad que crea el protagonista como un caballero rico para ganar cierto renombre y lo inviten a eventos sociales (Anónimo 2001, 1102). Otras estafas relativamente originales son las estafas con la venta del agua en Portugal, vendida como si fuera de un manantial famoso (Anónimo 2001, 1076) o la venta de jabones de mala calidad (Anónimo 2001, 1077).

Ante este historial delictivo, principalmente de Estebanillo, cabría preguntarse si hay algún elemento de honorabilidad en el modo de actuar del protagonista. Es posible observar cómo, al comienzo de la autodiégesis, el propio pícaro se hace llamar “pícaro honrado” (Anónimo 2001, 1059), denotando que pueda existir cierta honorabilidad en él. Del mismo modo, en el robo del baúl se indica que este personaje no quería llevar a cabo ese acto hasta que fue influido por otros pícaros:

Pudo tanto conmigo la persuasión deste interesado verdugo, que me obligó a a ver una vileza que jamás había pensado ni pasado por mi imaginación; que tales amigos siempre incitan a cosas como aquestas, y una mala compañía es bastante

a que el hombre más prudente y de mejor ingenio tropiece en una afrenta y caiga en un peligro. (Anónimo, 2001, 1066)

Aquí, Esteban parece exteriorizar que se identifica como ese hombre prudente que cae en malas compañías para cometer fechorías, cosa que contrasta con lo dicho al principio del texto, donde destaca que él tenía inclinación hacia las burlas y la estafa. Del mismo modo, tras robar a la actriz para gastar ese dinero en el juego, Esteban muestra arrepentimiento: “tiniendo el corazón lleno de pesares y los ojos de ternezas de ver la coz galiciana que le había dado a mi ama” (Anónimo 2001, 1078). Estos arrepentimientos vuelven a contrastar con hechos como el robo de la bolsa de dinero del moribundo, el rechazo a pagar el funeral de su padre por costarle dinero (Anónimo 2001, 1071) o el resto de los crímenes que lleva a cabo sin mostrar arrepentimiento. Por ello, cabría considerar a Esteban como un pícaro inconsistente que no presenta una línea estable como pícaro honorable, aunque el autor trata de incluir este rasgo en su caracterización en algunas ocasiones. La honorabilidad se encuentra en el texto, aunque con un valor casi inexistente por lo que no es posible considerar que existen pícaros honorables en el texto.

El rechazo a su padre no proviene de un sentimiento de rechazo a sus orígenes, al contrario, Estebanillo, como otros pícaros es consciente de sus orígenes y del entorno en el que se ha criado. Tanto su padre (pintor y tahúr) como su madre son parte de las clases bajas, aunque no se especifica el empleo de la segunda, aunque se puede inferir que estaría en línea con el de su otro pariente, siendo posiblemente prostituta: “Murió mi madre de cierto antojo de hongos, estando preñada de mi padre, según ella decía” (Anónimo 2001, 1059). Esas dudas sobre la identidad del padre de Esteban dejan entrever que posiblemente su madre le fue infiel, siendo heredera de otras pícaras que se han visto anteriormente. Además, se especifica que fue al limbo por no ser totalmente pura. Lo mismo ocurre con sus hermanas, que parecen participar en las mismas actividades que su madre: “Dejó dos hijas jarifas, siendo cristianas, de la edad que las manda comer el dotor, con mucha hermosura en breves abriles” (Anónimo 2001, 1059). La especificación sobre su religión y su hermosura hace pensar que tanto ellas como el protagonista pícaro son descendientes de conversos y que las hermanas se dedicaban a utilizar su belleza de alguna forma inmoral.

En línea con esto, y reforzando la herencia vil que parece obtener por vía familiar, Estebanillo confirma poseer “mala inclinación” que lo acabaran llevando, pese a estudiar, a dedicarse al oficio del “pícaro honrado” (Anónimo 2001, 1059). Además, desde el primer momento destaca la cobardía cómica del pícaro, que intentará salvar siempre el

pellejo ante miedos infundados o suposiciones de ser perseguido o convertirse en el objetivo de riñas en múltiples ocasiones (Anónimo 2001, 1061; Anónimo 2001, 1072; Anónimo 2001, 1087; Anónimo 2001, 1098). Este valor cómico de Estebanillo refuerza la atmósfera carnavalesca del texto.

Sus estudios no consiguen que medre, debido al contexto sociocultural en el que se desarrolla, llevándolo a fracasar en su primer trabajo y a verse obligado a robar comida con tan solo doce años (Anónimo 2001, 1062). Este robo de comida no solo parece llevarse a cabo por necesidad sino por una pulsión del pícaro por atiborrarse, posiblemente en un intento del autor de construir el pícaro prototípico contenido en el mito y derivado de Lázaro, Guzmán, Onofre y otros pícaros glotones. Los episodios de robos de alimentos por parte del protagonista en esta obra son numerosos, como se ha visto, y muestran claramente la obsesión del protagonista por llenar el estómago (Anónimo 2001, 1064; Anónimo 2001, 1066). Es en este primer robo de comida en el que Estebanillo comienza a reconocer su pobreza y pertenencia a las clases, cosa que tendrá siempre presente a la hora de interactuar con otros personajes como si se tratara de un obstáculo. De esto deriva la obsesión de este pícaro por usurpar la identidad de caballeros y otros nobles o de mantenerse a su alrededor para aprovecharse de ellos. Así, afirma lo siguiente al conseguir un puesto de alférez en el ejército: “porque es muy propio de hombres humildes ensorbecerse en viéndose en cualquier puesto o dignidad” (Anónimo 2001, 1062). No obstante, Esteban se había confundido y, precisamente por su clase social, su amo lo nombrará ayudante de cocina, no alférez.

De hecho, los amos de Estebanillo lo humillan en más de una ocasión por su clase social a pesar de los intentos de este por ser respetado o sentarse con miembros de la nobleza. En su encuentro con el duque de Amalfi durante un banquete tras entrar en su servicio, el pícaro protagonista se indigna por ser servido con lo que él considera faltas de respeto y agredido por comer demasiado por parte de los camareros, por lo que increpará al mayordomo mayor pensando que era un invitado más. Este le responde “Esos son los postres de los bufones” (Anónimo 2001, 1094) dejando claro que si había entrado al servicio de un duque era para ser su bufón y no había medrado de ninguna forma. Estas palabras devuelven a Esteban a una realidad cruel que contrastan con el tono jocoso de la obra hasta el momento: “Cuyas palabras me dejaron tan mortificado y sin espíritu, que en muchos días no me atreví a volver a palacio” (Anónimo 2001, 1094). Esta vida de Esteban como bufón lo dota de cierta estabilidad a cambio de entregar su orgullo, como a Lázaro las infidelidades consentidas, pues es humillado con frecuencia. El ejemplo más claro es

cuando es burlado, con el beneplácito de su amo y el príncipe Tomás, haciéndole creer que iba a ser castrado durante días en una cárcel (Anónimo 2001, 1096-1097). Al final de esta burla, un ayudante de cámara aclara que: “el oficio de gracioso tiene del pan y del palo, de la miel y la hiel, y del gusto y susto; y es menester pasar cochura por hermosura” (Anónimo 2001, 1097). Es decir, que debe aceptar ser humillado a cambio de sus beneficios.

Las consecuencias del contexto social en el que se desenvuelve se muestran continuamente durante la novela como se ha visto en el caso del robo de los baúles, pero también causa su expulsión de varios oficios. Ese es el caso de su expulsión de su oficio en casa del virrey, que se debe a que las compañías picarescas por las que estaba rodeado robaban frecuentemente (Anónimo 2001, 1072). Además, el propio pícaro impondrá estas diferenciaciones de clase a sus iguales durante su trabajo como mayordomo de la actriz por orden de esta: “a los de los miserables o pobres, «no hay lugar»” (Anónimo 2001, 1077). Por todo lo anterior, Esteban desarrollará una obsesión por medrar y ser respetado durante la segunda parte del texto que se articulará en ese intento por usurpar la posición de caballeros y nobles, así como en la creación de identidades para insertarse en ciertas ciudades pese a ser realmente un bufón (Anónimo 2001, 1102). Previamente, el pícaro había intentado trabajar en multitud de oficios (cocinero, albañil, mayordomo, etc.) con tal de cubrir sus necesidades sin éxito (Anónimo 2001, 1075). Tal es el extremo de sus intentos que reconoce que serviría a cualquiera con tal de conseguir este objetivo: “Yo, viendo que me apretaba el hambre y que en aquella ocasión, por sólo mitigarla, serviría al Mameluco, le respondí que sí” (Anónimo 2001, 1081). En este caso traiciona a su país de origen al aliarse con Francia como Monsieur de la Alegrezza a cambio de estabilidad.

Sin embargo, la necesidad y el determinismo social no se percibe únicamente en Esteban. El texto está repleto de prostitutas que, pese a la desenfadada atmósfera del texto, demuestran estar en situación de clara precariedad. Ese es el caso de la niña prostituta que contrata Esteban en Bruselas durante su trabajo como mercader para que le sirva en todos los aspectos de su vida. En el siguiente fragmento es claro el acercamiento a estas mujeres como objetos sin voz: “busqué una criada de las que se usan en campaña: mercadanta en la tienda, criada en la mesa, fregona en la cocina y dama en el lecho; de tierna edad, para que no se ocupase el carro ni cansase los caballos con el volumen de su persona, y de buena cara, para atraer a los clientes.” (Anónimo 2001, 1090).

A lo largo del análisis se ha visto como Esteban vive en lugares de lo más variado, como Bruselas, Italia, Portugal, etc. Esto se debe a que la novela insiste continuamente

en el viaje del pícaro por múltiples lugares de Europa llevando a cabo un recuento paródico de la Guerra de los Treinta Años que, como indica Sevilla, es curiosamente preciso (Sevilla 2001, XLV). Lo que implica este acercamiento al viaje es que el pícaro debe encontrarse constantemente en movimiento desde el mismo momento que utiliza el viaje por primera vez para huir del bravo que quería matarlo en su trabajo como barbero (Anónimo 2001, 1060). Sin duda, Esteban es el pícaro que más viaja en las obras vistas hasta el momento, llegando a lugares tan lejanos como Polonia donde sigue sirviendo a su amo en la guerra. Como cabría esperar de esta insistencia en el desplazamiento del pícaro, la idea de la libertad del pícaro gracias a sus viajes vuelve a aparecer en una obra de picaresca: “Doróla [la vida picaresca] con tantos epítetos y atributos que, por gozar de sus excepciones y libertades, dejara los títulos y grandezas del mayor potentado de la Europa” (Anónimo 2001, 1073). Como cabe esperar de una obra en la que se suceden continuamente acontecimientos, los episodios introducidos por el viaje vuelven a aparecer, aunque se les suele dedicar unas pocas líneas en el texto. Del mismo modo, a partir de su entrada al servicio militar durante la ya mencionada guerra, la novela se convierte en una sucesión de acciones en distintos lugares párrafo a párrafo, por lo que en algunos momentos toma la apariencia de un diario de guerra superficial. No obstante, eso no le resta protagonismo al viaje, que se convierte en una de las principales características de esta novela.

Como cabría esperar de un texto donde se suceden los episodios y acontecimientos frenéticamente, el foco en la acción de los personajes es claro. Por ello, las habilidades que demuestran los pícaros de esta novela son muy variadas a la vez que responden a las vistas en otras obras anteriores, volviendo a dejar claro que ya existía un mito que replicar y articular a la hora de construir una obra picaresca. Así, las habilidades físicas de los pícaros vuelven a insistir en el uso de dagas (Anónimo 2001, 1060), espadas (Anónimo 2001, 1066) y estoques (Anónimo 2001, 1088) en el caso de que combatan estos personajes; además de ir equipados con la capa o herreruelo que siempre suelen llevar, algo que lleva ocurriendo desde el *Guzmán* (Anónimo 2001, 1060; Anónimo 2001, 1066). La frecuencia en la que Esteban entra en combate, aunque sea brevemente, aumenta considerablemente una vez se alista al ejército, donde, cuando no está acobardado muestra agresividad y tácticas de combate poco profesionales (Anónimo 2001, 1081; Anónimo 2001, 1087-1088). Esto refuerza la posibilidad de que un pícaro pueda ser soldado, cosa que ocurre en sus versiones actuales. También destaca su trabajo como bucanero, pues es

una profesión que los pícaros ejercerán con frecuencia en sus iteraciones contemporáneas (Anónimo 2001, 1083-1085).

Pero si hay una capacidad física que es reiterada continuamente en relación con Esteban es su agilidad y velocidad al desplazarse o llevar a cabo alguna habilidad manual (Anónimo 2001, 1062). Destaca especialmente su escapada del grupo de gitanos tras participar con ellos en un crimen: “por saber que tanta pena tiene el ladrón como el encubridor, y hallarme ligero de ropas y desembarazado de vestido, atravesando y saltando pantanos, me libré de sus uñas” (Anónimo 2001, 1075). Se insiste continuamente en esta idea del pícaro como veloz calificando sus movimientos con palabras como “presteza y velocidad” (Anónimo 2001, 1069) o “con tal velocidad” (Anónimo 2001, 1063). Es por esta misma habilidad por la que puede ejercer como mensajero durante la guerra, aparte de su trabajo como bufón, ya que puede presentarse en varios lugares rápidamente (Anónimo 2001, 1098-1099). En estas escapadas, Esteban se vale en algunas ocasiones de la oscuridad de la noche (Anónimo 2001, 1061) como se ha ido viendo hasta ahora en otras obras.

En el ámbito de las habilidades mentales, Esteban retoma lo visto con pícaros anteriores y es caracterizado como ingenioso al relacionarse con diversos personajes, a los que consigue encantar por medio de chistes o frases ingeniosas (Anónimo 2001, 1069). También se demuestra que es un personaje inteligente trazando planes en su beneficio, como es el caso de la gran estafa del agua (Anónimo 2001, 1076). Este ingenio, de hecho, es el que le consigue su trabajo como bufón. Esto se demuestra en la presentación ante el duque, que inmediatamente lo incluye en su corte para ejercer ese trabajo (Anónimo 2001, 1092). Es necesario destacar que el pícaro bufón también tendrá gran recorrido en futuras iteraciones del mito.

Su talento como gracioso es tal que lo llevará a organizar junto a otros personajes su propia representación teatral en un espectáculo de máscaras (Anónimo 2001, 1097). Ya se ha visto la relación entre pícaros y teatro en otras obras, y en el *Estebanillo* esto sucede en varias ocasiones, como el ejemplo anterior, cuando entra el servicio de su ama actriz de teatro o como actor para el cardenal (Anónimo 2001, 1067). Del mismo modo, la música vuelve a aparecer relacionada con los pícaros durante la época de Estebanillo como vendedor de agujas y cantante de coplas (Anónimo 2001, 1079) o en su labor como músico en Milán (Anónimo 2001, 1983). Finalmente, aparece como habilidad algo que se vio en el *Lazarillo*, la *Segunda parte del Lazarillo* de Luna o en el *Guitón Onofre* y es la relación entre el pícaro y el alcohol que se da continuamente en el texto (Anónimo

2001, 1076; Anónimo 2001, 1114; Anónimo 2001, 1121; Anónimo 2001, 1128). El pícaro en estos relatos muestra una clara tendencia al alcoholismo siendo difícil encontrar un pícaro que no se emborrache o tome alcohol frecuentemente, rasgo que seguirá explorándose en sus articulaciones contemporáneas, como por ejemplo Fafhrd en las obras de Leiber. Esta relación responde claramente al valor carnavalesco de las obras picarescas, que invitan a construir personajes borrachos que lleven a cabo acciones cómicas o extrañas.

Para concluir, se puede afirmar que *Estebanillo González* es una obra vertiginosa y dinámica que se sitúa en un momento de la historia literaria donde el pícaro y la picaresca ya habían solidificado en el mito del pícaro. Más que referencias directas, esta novela parece articular las posibles variantes que puede tomar un pícaro a través de un modelo mitológico que implica una visión diluida de la picaresca frente a las fuentes principales. No obstante, aún es posible observar referencias explícitas a obras previas, así como un intento de seguir un modelo que respondiera al género que dio origen a este mito. Pese a la superficialidad del texto, es posible encontrar numerosas coincidencias con pícaros pasados y nuevas variantes, como el bufón, que formarán parte, si no lo hacían ya, de dicho mito. El autor anónimo escoge esconder su propia identidad posiblemente con la intención de señalar su obra como heredera del *Lazarillo* en una época literaria distinta, cosa que consigue llevar a cabo pese a las diferencias estéticas y temáticas en algunas partes de la novela.

4.2.4.3. *El ciclo picaresco de Castillo Solórzano*

En este apartado se recoge el análisis de las cuatro obras que componen el ciclo de novelas picarescas o con protagonista pícaro escritas por Alonso de Castillo Solórzano. Estas son *Las harpías en Madrid y coche de las estafas* (1631, novela con protagonista pícaro), *La niña de los embustes*, *Teresa de Manzanares* (1632, novela picaresca), *Las aventuras del bachiller Trapaza* (1639, novela picaresca) y *La garduña de Sevilla y anzuelo de las bolsas* (1642, novela picaresca). Se ha combinado el análisis de las obras en un solo apartado por varias razones. La primera es que las cuatro obras se asemejan bastante en el trato a los pícaros que aparecen en ellas y las características que aparecen en ellas con relación a las expuestas durante esta investigación; algo lógico si se tiene en cuenta que están escritas por un mismo autor. La segunda es que son obras que muestran claramente la solidificación del pícaro y la picaresca en el mito literario entorno a este personaje. Esto es apreciable ya que, como se verá, los episodios que ocurren en ellas son

repeticiones de otros ya mencionados en obras anteriores, pero sin hacer referencia a ellos, salvo en excepciones para señalar que es algo propio de personajes como Lazarillo. Solórzano parece tener asumido que ciertas acciones y episodios deben ocurrir alrededor del pícaro. En estas obras es perceptible que ya existía toda una serie de ideas asentadas acerca de lo que es esperable en un relato con personajes pícaros.

Como Fernando Rodríguez Mansilla, en el estudio preliminar a la *Garduña* y *Teresa de Manzanares*, y Ana Luisa Baquero destacan, la naturaleza de estos textos picarescos es eminentemente cortesana (Rodríguez 2012, 18-19; Baquero 2018, 519-520). Los entornos en los que los personajes viven se alejan de entornos pobres y conflictivos y se desplazan a barrios burgueses o nobles, acompañados de episodios y estrategias típicas de la novela cortesana. Aunque no se dejan de lado las ciudades picarescas principales para los pícaros como Sevilla o Madrid. Esto puede responder a la naturaleza de sus lectores, damas nobles y burguesas, así como al estatus de los señores que financian sus obras (Rodríguez 2012, 19; Rodríguez 2012, 31). No obstante, el valor cortesano de su obra picaresca no se puede separar del hecho de que tres de las cuatro novelas de este ciclo están protagonizadas por pícaras, lo que implicaba un alejamiento de la crudeza y bajeza del pícaro por razones del decoro y verosimilitud de la época, como se ha explicado con anterioridad. Se ha observado en otras obras como *La hija de Celestina* que el ambiente burgués en la picaresca femenina no es extraño, por lo que no es un fenómeno limitado a las obras de Castillo Solórzano, aunque este lo explore con mayor detalle. El valor cortesano también es claro en el uso continuo de la miscelánea, mixtura o *variatio* por parte de este autor en cada una de las novelas, poblándolas de poesía, entremeses o novelas cortas (Castillo 2011b²¹, 1441; 4006; Castillo 2012, 483). Esto responde claramente al gusto cortesano barroco que tanto cultivó Castillo Solórzano.

Del mismo modo, debido a tratarse de una picaresca tardía fruto del mito literario se ha acusado frecuentemente a Castillo Solórzano de construir personajes superficiales sin ningún tipo de profundidad psicológica, como indica Magdalena Velasco: “Teresa, Rufina y Hernando son tres muñecos muy poco humanos” (Velasco 1983, 121). Pero, como indica Rodríguez Mansilla, la profundidad de los personajes responde a la poética barroca preocupada por mostrar lo bajo y elevado del ser humano sin entrar en una

²¹ Ante la ausencia de numeración por páginas de esta obra en formato digital, señalo la posición en el texto según la edición Kindle. Esta edición consiste en el volcado de la edición abierta de la Biblioteca Virtual Cervantes por una comunidad de voluntarios anónimos para facilitar la lectura en dispositivos digitales. Señalo con 2011b la edición de *El Bachiller Trapaza* al compartir datos con *Las harpías de Madrid*.

introspección psicológica de los personajes (Rodríguez 2012, 28). De nuevo, dejando patente que estamos ante un autor que sigue el gusto de su público objetivo, sin intención de llevar a cabo grandes innovaciones. Las diferenciaciones entre estas obras serán expuestas durante el análisis, pero también han sido estudiadas por Baquero (2018) y Rodríguez Mansilla (2019), que señalan la complejidad genérica y estética de las obras picarescas de este autor.

Como cabría esperar con la afirmación anterior. Castillo Solórzano se aleja considerablemente del esquema autobiográfico en sus obras, con la excepción de *Teresa de Manzanares* (Castillo 2012, 183), en la que trata de respetar la autodiégesis de la protagonista pícaro desde su estilo y el contexto sociocultural en el que se encuentra. En el resto de las obras se emplea la tercera persona para narrar los acontecimientos que les suceden a sus pícaros, siguiendo lo visto en otras obras anteriores. Como novedad, Castillo Solórzano incluye el manejo de varios personajes pícaros como focalizadores de la narración, permitiendo la inclusión de varias líneas narrativas que suelen converger en un mismo capítulo o capítulos posteriores (Castillo 2011²², 27; Castillo 2011b, 1915; Castillo 2012, 586). La utilización de distintos focos y personas narrativas hace evidente la experimentación de Castillo Solórzano en su búsqueda de un estilo con el que se sienta cómodo para escribir obras picarescas. Lo mismo afirma Rodríguez Mansilla (2012, 27) señalando que con *Las harpías en Madrid* se explora el uso de una novela con un marco narrativo determinado (una familia de pícaras que quiere enriquecerse estafando mediante el uso de falsas identidades y un coche propio de los nobles), después explora la autodiégesis de la protagonista pícaro en *Teresa de Manzanares*, tras esto renuncia a la autodiégesis y decide cambiar a un pícaro masculino en *El Bachiller Trapaza* y, finalmente, retoma la protagonista femenina con la hija de Trapaza y la tercera persona en *La Garduña de Sevilla*. Baquero destaca el valor distintivo del marco narrativo de *Las harpías* para introducir “cuatro novelitas apicaradas” (2018, 520) en el cronotopo del Madrid de la época.

En el caso de *Teresa de Manzanares*, la autodiégesis comienza dirigiéndose a un “señor lector”, pero no se intenta justificar en ningún momento el presente de la pícaro, como se ha visto en novelas anteriores. El psique de Teresa no es explorado con detalle, pues el personaje se limita a ser un vehículo para aventuras propias de la picaresca. Lo mismo ocurre en las novelas en tercera persona, cuyos personajes carecen de la

²² Mismo caso que en la anterior nota al pie.

profundidad psicológica a favor de su uso como catalizadores de la acción de los episodios que se suceden en las novelas. En *La Garduña de Sevilla*, sí que existe cierta autodiégesis en momentos concretos de la novela, concretamente cuando Rufina crea falsas identidades y narra la vida ficticia que ha vivido su personaje (Castillo 2012, 544; Castillo 2012, 593).

Por otro lado, la existencia de amos o figuras parentales continúa lo visto hasta el momento. En el caso de las pícaras, no sirven a ningún amo, sino que ellas son las que forman una banda o grupo de pícaros a su servicio con el que llevar a cabo sus estafas o robos. En *Las harpías en Madrid* encontramos a la banda de estafadores que forman Teodora y sus hijas junto a sus sirvientes. Del mismo modo, tanto Teresa como Rufina construyen sus propios grupos de pícaros en distintos puntos de sus aventuras (Castillo 2012, 391; Castillo 2012, 454; Castillo 2012, 585).

En el caso de la única novela picaresca de este autor con protagonista masculino, se puede observar cómo sí que existe la figura del amo en varias ocasiones, hasta el punto de seguir modelos de amo del *Lazarillo* o el *Alonso, mozo de muchos amos* como el caballero pobre o el médico (Castillo 2011b, 3029; Castillo 2011b, 5194). Los amos para Trapaza sirven como un medio para alcanzar la estabilidad económica, aunque en todos los casos son motivo de una mayor decadencia y pobreza. Es interesante observar cómo en el caso de esta novela la aparición de la figura del amo se retrasa hasta aproximadamente el primer cuarto de la obra, cuando el pícaro debe recurrir a una tercera persona para sostenerse económicamente ya que no puede recurrir a sus estratagemas y robos. Los tres amos principales son el caballero andaluz al que sirve como alcahuete (Castillo 2011b, 1150), el caballero pobre que resulta ser otro pícaro que se aprovecha de él y el médico al que debe abandonar tras sus rencillas con su esposa.

En las novelas con protagonistas femeninas, Castillo Solórzano introduce las figuras parentales, que funcionan como malas influencias para las pícaras. Así en *Las harpías en Madrid* encontramos a Teodora, madre del resto de pícaras y maestra en el arte del robo y la estafa (Castillo 2011, 16) que las introduce en el mundo del crimen y guía a sus hijas en los distintos planes que trazan. En *Teresa de Manzanares* las figuras parentales abundan personificadas en mujeres apicaradas de cierta edad. Así se pueden encontrar: la madre de Teresa, que la instruye en ser mesonera, uno de los trabajos pícaros por antonomasia de la pícara como se ha visto anteriormente (Castillo 2012, 206-207); a sus tías, que la utilizan como reclamo masculino y con las que aprende a ser alcahueta (Castillo 2012, 210) o las ancianas que acogen a Teresa cuando se queda sola, que la

instruyen en el arte de hacer pelucas y copetes para estafadoras y seductoras (Castillo 2012, 229-231). En el caso de la *Garduña*, su padre, el Trapaza de *El Bachiller Trapaza*, y su madre sirven como maestros en seducción y artes picarescas, aunque son mencionados brevemente, ya que Rufina tenía el “don” para la vida pícaro (Castillo 2012, 437).

Así, observamos que las figuras parentales introducen parte del proceso de aprendizaje del pícaro, siguiendo el ejemplo visto en obras anteriores. No obstante, este proceso no siempre requiere el uso de estos personajes. Trapaza aprende gran parte de sus habilidades para el robo y la estafa de su propio sirviente, Vargas, que funciona como un maestro pícaro para el personaje (Castillo 2011b, 882). Del mismo modo, en el caso de la novela con protagonista masculino, existe un proceso de bautizo o revelación sobre las injusticias y dureza del mundo. Este ocurre en la primera burla y humillación que sufre durante el robo de los pícaros danzarines, donde acepta convertirse en pícaro para sobrevivir, al no ser capaz de medrar como falso noble: “Desde mañana aparezco de gorrón en las Escuelas, suelto la presa a los donaires y me desfrunzo, que estaba opreso con la autoridad a que me había subido el más regocijado humor de España.” (Castillo 2011b, 977).

En cambio, debido a la naturaleza cortesana y desenfadada de las obras de Castillo Solórzano la crítica social desaparece casi al completo en estos textos, incluida su relación con los amos. La crítica a ciertos sectores de la sociedad parece seguir la repetición de personajes prototípicos en otras obras picarescas a través del mito del pícaro, como el clérigo avariento que encontramos en *Las harpías en Madrid* (Castillo 2011, 126); el estudiante y el médico en *Teresa de Manzanares* (Castillo 2012, 210); las ancianas y los miembros de la Justicia en *El bachiller Trapaza* (Castillo 2011b, 5173) y los alquimistas en *La Garduña* (Castillo 2012, 530). Ninguna de estas críticas parece tener una especial implicación real, tal y como pasa en las obras previas a este ciclo de novelas, por ejemplo, *Alonso, mozo de muchos amos*. En cambio, sí parece haber una crítica real en las referencias metaliterarias, que abundan en estas novelas, por ejemplo, en la crítica a los culteranos en *Teresa de Manzanares* (Castillo 2012, 295) y en *El bachiller Trapaza* (Castillo 2011b, 3326-3337; Castillo 2011b, 3863); o la crítica a los malos comediantes en *La Garduña* (Castillo 2012, 634). Por lo tanto, la asociación prototípica de ciertos oficios con el ambiente hampesco para llevar a cabo una caracterización paródica o crítica sigue presente en estas obras.

Pese al ambiente cortesano de los relatos de Castillo Solórzano, la delincuencia, las estafas y las burlas son el pan de cada día de sus personajes. Estas cuatro novelas están plagadas de robos y falsas identidades vinculadas al mundo del crimen, aunque el claro tono cómico de las obras ayuda a suavizar la gravedad de algunos fragmentos. Los crímenes más frecuentes son las estafas tras el cambio de identidad de los protagonistas, con un posterior robo de los bienes de sus víctimas. Así, *Las harpías en Madrid* supone en su totalidad una gran estafa dividida en cuatro timos menores contra la clase noble de Madrid llevadas a cabo por Teodora y sus hijas, unas pícaras criadas en Sevilla que, como bien se ha mostrado, era uno de los centros de la picaresca por excelencia. La obra se compone de cuatro estafas: las dos primeras se centran en una estafa llevada a cabo mediante las estrategias de seducción de Feliciano y Luisa y el enredo que tejen contra sus víctimas con tal de confundirlos y obtener sus riquezas (Castillo 2011, 33-78; Castillo 2011, 82-120) En la construcción de estas identidades, las pícaras simulan ser damas nobles que buscan pretendiente mientras deambulan por los barrios acomodados de Madrid. Estas estafas son rematadas por la estrategia final de Teodora, que es claramente definida como una pícaro ladrona (Castillo 2011, 16; Castillo 2011, 21). En la tercera estafa, Constanza finge ser una viuda para estafar el dinero de un clérigo avaricioso que quería reformar su templo (Castillo 2011, 125-163). Asimismo, en la cuarta, encontramos a Dorotea en una nueva estafa con robo y falsas identidades basada en la seducción de Tadeo, un caballero extremadamente bajo que es motivo de burlas a lo largo de esta parte de la novela (Castillo 2011, 173-207). El valor de esta primera obra frente a otras que se han visto anteriormente es que todos los crímenes que aparecen forman parte de estafas en las que el centro de su éxito es el talento de las pícaras seduciendo y creando falsas identidades. Del mismo modo, también destaca el uso de la relación de estas pícaras con la cultura urbana de la época y la distribución de la ciudad para trazar las trampas contra sus víctimas como bien señala Baquero (2018, 528).

En el caso de *Teresa de Manzanares*, al tratarse de una novela picaresca que sigue el esquema de las anteriores, la variedad de los crímenes y burlas que aparecen aumenta considerablemente. Sin ir más lejos, al trazar su genealogía se deja claro que tanto su padre como sus abuelos eran pícaros dedicados, principalmente, al hurto (Castillo 2012, 184). Asimismo, su madre era una pícaro que no dudó en robar a su tía con tal de poder vivir libremente con el padre de Teresa (Castillo 2012, 188-189). La variedad de pícaros es tal que en esta obra se pueden encontrar casi todos los oficios de pícaros que se han visto en obras anteriores: las mesoneras en el caso de la madre de Teresa y las jefas de

esta (Castillo 2012, 194-198); el pícaro francés estafador (Castillo 2012, 199-200); el licenciado ladrón (Castillo 2012, 208); el médico pícaro (Castillo 2012, 210; Castillo 2012, 348), que también aparece junto a un estudiante y un gentilhomme (Castillo 2012, 210); la alcahueta reflejada por Teresa (Castillo 2012, 212-214); los salteadores en ciudades (Castillo 2012, 224-225); los salteadores de caminos que asesinan a la compañía de Teresa e intentan violarla (Castillo 2012, 266-267); los tahúres (Castillo 2012, 343); las prostitutas y proxenetas (Castillo 2012, 342), etc. La lista es muy larga, pero refleja que claramente todos esos modelos de criminales se habían asentado como variedades de los pícaros a través del mito y tenían unas funciones muy claras en este tipo de relatos. Junto a esto, como cabría esperar del autor de *Las harpías*, la cantidad de estafas y falsas identidades es considerable. Así, por ejemplo, uno de los principales trabajos de Teresa será el de crear pelucas para aquellas mujeres que traten de ocultar su edad (Castillo 2012, 231-234) o su padre simula ser un caballero para seducir a su madre (Castillo 2012, 200). Aunque, sin duda, la gran estafa es la que lleva a cabo contra el capitán del ejército fingiendo ser su hija secuestrada, con la que se garantiza grandes riquezas durante un breve espacio de su vida (Castillo 2012, 322-337). También destacan dos burlas que retoman la relación de los pícaros con lo esotérico: la primera es la burla al eunuco haciéndose pasar por alquimista capaz de hacer crecer barbas (Castillo 2012, 304-308) y la segunda es la gran estafa de la seducción de los galanes que incluye todo un episodio en el que el Teresa idea todo un engaño alrededor de falsos cadáveres y fantasmas (Castillo 2012, 391-400). Estos dos engaños son claramente la muestra de que lo esotérico se encontraba realmente vinculado a la picaresca dentro del mito literario en el que se inspira Castillo Solórzano.

Lo mismo ocurre con *El bachiller Trapaza*, donde los crímenes, burlas y estafas son abundantes. En esta obra, el protagonista es nombrado pícaro a lo largo de la obra (Castillo 2011b, 5826). Además, posiblemente debido a ser un protagonista masculino con el que el autor se ve libre del decoro barroco femenino, Castillo Solórzano decide introducir contextos algo más escabrosos. Este es el caso de la banda de estudiantes pícaros organizados por Trapaza que mantienen al barbero italiano hasta que acaba revolcado en heces (Castillo 2011b, 1079) o de la burla con las tripas y sangre del carnero contra el licenciado, que cree que son suyas al romperse su cama (Castillo 2011b, 1087-1105). Si hay un tipo de crimen o estafa que destaca en esta obra por encima del resto es el de las trampas en los juegos de azar, pues Trapaza, como se puede deducir de su nombre, es un tahúr extremadamente talentoso. El protagonista es capaz de medrar tan

solo a través de estos engaños, basados en fingir ser inexperto, que lleva a cabo en múltiples ocasiones con éxito (Castillo 2011b, 220; Castillo 2011b, 267; Castillo 2011b, 347; Castillo 2011b, 902; Castillo 2011b, 2084; Castillo 2011b, 2993; Castillo 2011b, 7030; Castillo 2011b, 7335). Es el primer pícaro cuyo principal y más usado talento es su habilidad con los juegos de azar desde *Rinconete y Cortadillo*. Sus habilidades no se limitan al juego, sino que Trapaza trabaja como alcahuete (Castillo 2011b, 1159) y es capaz de robar bienes sin necesidad de recurrir a estos medios. Por ejemplo, en la estafa de la venta del caballo que no es de su propiedad (Castillo 2011b, 2137-2173), recordando lo visto en obras anteriores, o en el robo de las joyas de don Lorenzo (Castillo 2011b, 1159).

Sin embargo, Trapaza no es el único pícaro del relato, sino que abundan estos personajes. Entre otros, su padre es un pícaro que se dedica al juego y al robo mediante la seducción de damas (Castillo 2011b, 115; Castillo 2011b, 166). Asimismo, se pueden encontrar múltiples hombres de armas y salteadores (Castillo 2011b, 293; Castillo 2011b, 5427); el estudiante ladrón (Castillo 2011b, 5164); el ya mencionado Vargas, su maestro en picaresca (Castillo 2011b, 882); a Pernia, un pícaro polifacético con el que mantiene una relación muy cercana (Castillo 2011b, 2876; Castillo 2011b, 5427); asesinos a sueldo (Castillo 2011b, 5133) o a don Tomé Rascahambre, el caballero pobre al que sirve Trapaza, un tipo de personaje que conocemos desde el *Lazarillo*, que se dedica a robar y a aprovecharse de los demás (Castillo 2011b, 3391).

A pesar de esto, Castillo Solórzano vuelve a manejarse mejor con largas estafas en las que puede incluir ciertos elementos de enredo. Por ello, en *El Bachiller Trapaza* destacan episodios como el de la estafa de Estefanía simulando ser la prometida de un difunto (Castillo 2011b, 1955-2057) o el episodio en el que Trapaza finge ser un noble portugués llamado Vasco Mascareñas para seducir y timar damas adineradas (Castillo 2011b, 6883-7045). La mayor estafa que intenta llevar a cabo Trapaza es novedosa respecto a casos previos, pues utiliza un contexto propio de la novela cortesana como es el del enamoramiento por el cuadro de una dama para iniciar un complejo plan, ayudado por Pernia, bajo la identidad de Fernando de Peralta para seducir a Serafina y obtener las riquezas que va a heredar mediante el matrimonio (Castillo 2011b, 5436-5644). Durante todo este episodio abunda el enredo y los usos cortesanos, aunque en esencia es una estafa mediante seducción como las vistas hasta el momento.

Se puede observar, que como ocurre en las dos obras anteriores de este autor, la construcción de identidades distintas por parte de los pícaros es continua, llegando a tener

Trapaza hasta cinco seudónimos a lo largo del texto. No obstante, el caso más interesante en el que se finge ser otra persona llega por parte de Pernia, que, debido a su porte andrógino, se travestirá y se hará pasar por la famosa monja alférez en un plan trazado por Trapaza para conseguir dinero y una vida estable (Castillo 2011b, 2887-3001). En unos momentos anteriores a este episodio, Trapaza afirma Pernia poseía un porte ideal para hacerse pasar por una mujer. Además, comparten cama una noche en la aventura previa a esta estafa, lo que puede llevarnos a pensar que Trapaza se sentía atraído por él de alguna forma e incluso se puede sospechar sobre lo ocurrido en esa noche (Castillo 2011b, 2799). Este es un caso único en la novela, pues es la única vez en la que Trapaza comparte cama con alguien. Cabe recordar que estos capítulos con posibles interpretaciones sobre la sexualidad no-normativa o *queer* de los pícaros pueden encontrarse en obras como el *Guzmán* o *El guitón Onofre*.

La *Garduña de Sevilla* sirve como broche final al acercamiento a este tipo de episodios criminales propios de los pícaros que hemos visto en las tres novelas anteriores. En esta obra, Rufina y los miembros de su banda son calificados como pícaros independientemente de la variante delictiva que ejerzan, mostrando una vez más la completa asimilación entre pícaros y delincuencia (Castillo 2012, 549). La novela comienza presentando las labores del padre de Rufina, Trapaza, como tahúr, por lo que deja claro que va a seguir el modelo de la novela anterior (Castillo 2012, 445). El texto está formado por cuatro libros en los que hay un estafa principal en cada uno, cosa que recuerda, salvando las distancias, a la estructura de *Las harpías*. La pícara comienza sus andanzas tras afirmar el narrador que ha heredado los talentos de sus padres, Trapaza y Estefanía, para la estafa y el disfraz. Así, el primer gran plan consiste en robar a Marquina, un adinerado indiano al que consigue seducir creando una falsa identidad como una mujer que ha perdido a su amante (Castillo 2012, 452-460). Durante esta estafa, para crear una ventana de oportunidad para robar su cofre lleno de doblones, Rufina y su siervo Garay trazarán un engaño con un falso fantasma para atemorizar a Marquina (Castillo 2012, 471-473). Rufina lleva a cabo un proceso semejante contra el pícaro ermitaño Crispín en el tercer libro, pues finge ser una joven desafortunada para seducirlo. Rufina consigue emborracharlo y robarle sus pertenencias dando esquinazo, además, a otro grupo de ladrones (Castillo 2012, 542-582). Por estas razones, Crispín se convertirá en el enemigo de Rufina, que había huido a Málaga bajo la identidad de Emerenciana de Meneses, y tratará de devolverle su propia medicina en el cuarto libro trazando otro engaño de seducción con la ayuda de su amigo Jaime. Sin embargo, Rufina se impondrá finalmente

y serán ella junto al amigo de Crispín, tras seducirlo, quiénes vuelvan a robar al falso ermitaño (Castillo 2012, 627-633). En el segundo libro la estafa principal es la de la piedra filosofal que trazan Rufina y Garay contra el genovés Octavio, un mercader rico y crédulo que, seducido nuevamente por Rufina, se deja llevar por la codicia de poseer la piedra alquímica (Castillo 2012, 518-529). En *La Garduña*, Castillo Solórzano retoma a la pícara ingeniosa que traza grandes planes. El número de estas estafas o robos es reducido debido a su extensión, en contraste con la multiplicidad de acciones que se observan en *Teresa de Manzanares* y *El bachiller Trapaza*.

Los pícaros que pueblan estas cuatro novelas no muestran arrepentimiento por sus acciones en ninguna de las múltiples fechorías que cometen. La insistencia en la sucesión de acciones en la narrativa de Castillo Solórzano no tiene en cuenta la existencia de cierta honorabilidad en las labores del pícaro. No se arrepienten de las fechorías que cometen ni tienen límite moral para seleccionar sus víctimas. De hecho, existen episodios sin compasión como el robo de Teresa a la hermana de don Álvaro mientras esta estaba enferma (Castillo 2012, 380-381). Lo mismo ocurre cuando Trapaza acusa al carretero injustamente ante la inquisición (Castillo 2011b, 2856) o cuando este maltrata duramente a Estefanía (Castillo 2011b, 2093). Rufina también abandona sin contemplación a su aliado, Garay, una vez que ya no es de utilidad causando que acabe sirviendo toda su vida en galeras (Castillo 2012, 629). Por lo tanto, los pícaros en estas novelas no siguen esquemas de honorabilidad, confirmando que esta característica es tan variable como la crítica social o la autodiégesis. En el caso de Castillo Solórzano, este autor parece considerar a los pícaros como ejemplos extremos de inmoralidad.

El determinismo social que ha determinado esas costumbres criminales de los pícaros hasta el momento está también presente en las novelas de Castillo Solórzano, siguiendo lo contenido en el mito. Tanto el contexto sociocultural en el que se crían y mueven, como la herencia familiar son clave en estas obras. En *Las harpías en Madrid*, Teodora es una pícara sevillana perteneciente a las clases bajas que debe sobrevivir tras la muerte del padre de sus hijas (Castillo 2011, 8). Esta situación la heredarán también sus hijas que, junto a su madre, son aconsejadas por otra pícara para que vayan a Madrid. Teodora decide entonces utilizar la belleza de sus hijas para seducir a hombres adinerados y así medrar rápidamente (Castillo 2011, 14; 21). Por otro lado, en *Teresa de Manzanares*, la pícara es nieta de Payo de Morrazos y Dominga Morriño, cuyos nombres indican claramente su extracción social baja. Su abuelo era un ladrón experto, mientras que su abuela parece ser que mantenía relaciones sexuales para sostenerse económicamente

(Castillo 2012, 183-184). La madre de Teresa, Catalina, es una mesonera junto a su tía abuela (Castillo 2012, 185-186) y su padre es un pícaro estafador francés llamado Pierres, como el padre de Elena en *La hija de Celestina* (Castillo 2012, 199-200). Asimismo, Teresa quedará huérfana con apenas diez años, edad con la que comienza a confeccionar sus pelucas para estafadoras. Trapaza, por otro lado, es hijo de un pícaro que muere en su huida tras aprovecharse de su madre (Castillo 2011b, 166-185). Su madre, en cambio, es una labradora pobre que, junto a su abuelo, costean los estudios de Trapaza. Por ello, este pícaro se convierte en el único protagonista del ciclo picaresco de Solórzano con cierto nivel de estudios, aunque Trapaza es definido desde el comienzo de la narración como un niño con tendencia a las burlas y el juego (Castillo 2011b, 210; Castillo 2011b, 220). Finalmente, en *La garduña de Sevilla*, Rufina es hija de Trapaza y Estefanía, ambos pícaros de la novela anterior (uno lo es al completo y la otra es una maestra del disfraz), por lo que hereda de ambos sus talentos: la facilidad para el robo, la estafa y la creación de falsas identidades (Castillo 2012, 434-437). Trapaza morirá durante las primeras etapas de la adolescencia de Rufina tras pasar años desvalijando sus riquezas en su trabajo como tahúr y utilizando a su hija como una prostituta (Castillo 2012, 441-442).

Se puede observar que el entorno en el que crecen los protagonistas de estas novelas es desfavorable. Todos pierden a uno de sus familiares durante su juventud y, en el caso de las pícaras, la mayor parte son instrumentalizadas por sus tutores legales ya sea en el ámbito sexual (Castillo 2012, 437) o laboral (Castillo 2012, 231). No obstante, el único protagonista que sufre necesidad extrema es Trapaza, debido al decoro de la época que no permitía mostrar a mujeres en estas situaciones, quien llega incluso a trazar el plan del travestismo por desesperación (Castillo 2011b, 2876). Trapaza también vivirá una situación de hambre extrema con Tomé, el caballero pobre, semejante a la que sufre Lázaro con el escudero (Castillo 2011b, 3120). Debido a esta situación económica, Trapaza vende su propia espada, que era su único modo de defensa frente a otros pícaros (Castillo 2011b, 2993).

Este pícaro es definido como un “Ícaro segoviano” debido a que intenta “volar con débiles alas a esfera que le había de causar precipicios” (Castillo 2011b, 457). Este calificativo responde a los intentos continuos de Trapaza por ascender socialmente sin éxito. Sus intentos de codearse con las clases altas y ganarse la vida honorablemente mediante los estudios son truncados rápidamente, a los quince años, durante la burla de los danzarines y su concienciación sobre la imposibilidad de medrar en un mundo que le es hostil (Castillo 2011b, 917-976). Esta burla es el resultado de su intento de seducir a

una dama y estafar a otros estudiantes en juegos de azar bajo la falsa identidad del noble Hernando de Quiñones. Durante este periodo de tiempo, intenta mantenerse mediante el dinero obtenido como tahúr, aunque esto solo acelerara su caída. Esta identidad, además, supone su primer falso alias y el abandono decisivo de sus raíces para intentar ganarse la vida (“se vistió de ese apellido”; Castillo 2011b, 254). Una vez abandona sus intentos de medrar “noblemente”, Trapaza se entregará por completo a la vida delictiva como último recurso, como se ha señalado anteriormente.

La imposibilidad de medrar vuelve a poner sobre la mesa el conflicto de clase que es inherente a la picaresca. Castillo Solórzano vuelve a utilizar esta problemática para construir a sus pícaros. En *Las harpías en Madrid* este es el principal motivo de sus estafas y falsas identidades. Teodora, a sabiendas de que su pobreza no le permitirá medrar, a ella o a sus hijas, por mucho que lo intente decidirá alquilar el coche y trazará el gran plan para estafar a hombres adinerados: “¿de qué le sirve a una mujer la buena cara, ser discreta y tener otras gracias si en traje humilde las ostenta?; que aunque sean de estimación, se ajustan los que la tratan a no salir de los límites que les parece vale el porte de la persona.” (Castillo 2011, 32).

Lo mismo opina Trapaza, que es despreciado por los agentes de la Justicia tras ser robado por el mero hecho de ser pobre: “Desdichado del que se ve pobre, todo le falta, nadie se le ofrece; diferente del próspero, que todos le agasajan, le regalan y cortejan.” (Castillo 2011b, 5172). Esta concienciación de clase también la tiene Teresa, pues la utiliza para justificar su intento de estafa al capitán: “No debe ser culpable en ningún mortal el deseo de anhelar ser más, el procurar hacerse de más calificada sangre que la que tiene. Supuesto lo cual, en mí no se me debe culpar lo que he hecho, puesto que fue con la intención de valer más.” (Castillo, 2012, 336).

Por estas razones, pícaras como Teresa o Rufina acaban malcasadas con corta edad con ancianos ricos para medrar. Solo pueden conseguir algo de estabilidad utilizando sus cuerpos. Teresa se interesa por Lupercio de Saldaña, un sexagenario rico con el que se casará tras seducirlo y mentir sobre sus orígenes (Castillo 2012, 241-242). Su matrimonio será extremadamente infeliz, ya que es maltratada por el anciano. Esto lleva a la pícara a ser infiel a su esposo con Sarabia, a lo que el hidalgo responde secuestrándola y maltratándola duramente (Castillo 2012, 248). Una vez comienza su relación con Sarabia, su suerte tampoco mejorará, pues este la maltrata con frecuencia (Castillo 2012, 343-344) y funciona como su proxeneta dejando que se acueste con hombres adinerados para mantenerlos a ambos (Castillo 2012, 342). Teresa volverá a una situación de maltrato

y secuestro durante su matrimonio con don Álvaro, dejando claro que la pícara no puede escapar de sus infortunios por mucho que lo intente (Castillo 2012, 374). Leonor, una amiga de Teresa también malcasada, será asesinada también por su marido al descubrirse su infidelidad (Castillo 2012, 379).

En una situación semejante acaba Rufina, que es ofrecida por su padre a diversos hombres adinerados, siendo Lorenzo de Sarabia el anciano con quien acaba casándose (Castillo 2012, 438-439). Tal y como ocurría con Teresa, la hija de Trapaza acaba malcasada, cosa que la lleva a mantener relaciones extramatrimoniales con Roberto y Feliciano (Castillo 2012, 442, 445), dos pícaros amantes que causarán la muerte de Trapaza (a manos de Roberto) y la de Lorenzo (entre ambos). Trapaza, como pícaro, también maltrata a otra pícara, en este caso Estefanía. La futura madre de Rufina abandonará al protagonista de la obra por el maltrato recibido por su parte (Castillo 2011b, 2093-2120). Por lo tanto, es posible observar cómo las circunstancias sociales en las que viven llevan a las pícaras a situaciones extremas de las que tienen que salir utilizando bien sus artes de seducción, bien su ingenio para llevar a cabo estafas. El pícaro, por otro lado, una vez pierde su oportunidad de prosperar, también se dedicará por completo al crimen.

Vinculado con estas situaciones de necesidad y el crimen derivado de ella, la posibilidad de viajar se abre ante todos los pícaros de estas cuatro novelas. Si bien en *Las harpías en Madrid* el rango de movimiento se centra a la capital y pueblos colindantes una vez llegan de Sevilla, las pícaras siguen utilizando el viaje como un motivo de viaje para buscar oportunidades o huir (Castillo 2011, 120). En cambio, en *Teresa de Manzanares* y el resto de las obras los lugares que son visitados se amplían considerablemente. Del mismo modo, en estas obras el viaje es utilizado estructuralmente para introducir nuevos episodios para el pícaro en su transición a otra ciudad e incluso relatos enmarcados. Así, Teresa vive durante un desplazamiento el episodio de los salteadores en el que está a punto de ser violada. Del mismo modo, la estafa al ermitaño sucede durante un viaje (Castillo 2012, 266-268). Trapaza y Rufina utilizan el viaje en varias ocasiones para huir a la vez que introducen piezas textuales distintas a la novela, como el entremés del clérigo en el caso de *El Bachiller Trapaza* (Castillo 2011b, 5879) o las distintas novelas cortas de *La garduña de Sevilla* (Castillo 2012, 483-510). Los objetivos en los viajes de Teresa, Trapaza y Rufina son las ciudades principales de las narrativas picarescas, donde estaban los centros delictivos en la vida real: Sevilla, Córdoba, Madrid, Toledo, etc. Por ello, en estas novelas, existe un claro circuito que hace

previsible el movimiento de los pícaros, frente a novelas más libres como *Marcos de Obregón* o *Estebanillo González*.

Como cabría esperar de novelas basadas en la acción, las habilidades que muestran sus personajes pícaros a lo largo de los relatos son muy variadas y se repiten constantemente para insistir en su talento para llevarlas a cabo. Las cuatro novelas recogen todo lo visto hasta el momento a este respecto y lo articulan de la misma manera que se veía en otras obras. Destaca especialmente la fuerte relación que Castillo Solórzano establece entre la música, la poesía y los pícaros. Son talentosos en idear poemas (Castillo 2012, 187; Castillo 2012, 301-302; Castillo 2011b, 1167), normalmente satíricos, acompañados de instrumentos como guitarras y harpas (Castillo 2011, 87; Castillo 2011, 173; Castillo 2012, 340; Castillo 2012, 596; Castillo 2011b, 465; Castillo 2011b, 3475) o danzas (Castillo 2011, 12-13). Junto a la poesía, el teatro aparece como un elemento clave en la vida de los pícaros, especialmente en la de Teresa, que ejerce durante parte de la obra como una exitosa actriz y cantante (Castillo 2012, 338-346). Además, los personajes frecuentan el teatro con asiduidad, produciéndose una irremediable conexión entre el teatro y su vida (Castillo 2011, 94; Castillo 2011, 101; Castillo 2012, 230; Castillo 2012, 634). Este autor también insiste en la capacidad de seducción de estos personajes, especialmente en el caso de las pícaras ya que encandilan completamente a los hombres con los que se cruzan (Castillo, 2011, 39; Castillo, 2011, 90; Castillo 2012, 198; Castillo 2012, 511; Castillo 2012, 582; Castillo 2012, 626; Castillo 2011b, 392; Castillo 2011b, 7138).

Durante las novelas se insiste en ingenio inherente a los pícaros, con el que trazan grandes planes. En *Las harpías en Madrid* puede observarse como todas las estafas que llevan a cabo Teodora y sus hijas están cuidadas hasta el más mínimo detalle. Algo que también puede observarse con Teresa, que es definida como la “niña de los embustes” (Castillo 2012, 206) por su talento para burlar, mentir y trazar planes (Castillo 2012, 195-197; Castillo 2012, 212). Rufina también aparece en una obra centrada en los robos y estafas derivadas de sus grandes planes, hasta el punto en que es llamada “espada estafante” (Castillo 2012, 464; Castillo 2012, 632). Finalmente, Trapaza también es famoso por su ingenio y burlas (“Las burlas de Trapaza le daban más fama en Salamanca que sus estudios”; Castillo 2011b, 1136), las cuales son numerosas, como es patente a lo largo de su novela (Castillo 2011b, 245; Castillo 2011b, 1092). Aunque si en algo destaca el ingenio de Trapaza es en sus habilidades como tahúr, que se extienden por toda la novela. Dentro de las burlas, en *Las harpías en Madrid* se puede observar a una de las

pícaras usando polvos somníferos contra su víctima (Castillo 2011, 203), un método atribuido a los pícaros que es utilizado frecuentemente entre las posibles habilidades de su variante videolúdica. Asimismo, destacan las burlas de carácter “esotérico”, ya mencionadas anteriormente, como las que utilizan falsos fantasmas y espíritus para engañar a sus víctimas en *Teresa de Manzanares* y *La garduña de Sevilla*. En esta última obra, también aparece la estafa relacionada con la piedra filosofal.

Por otro lado, las habilidades de los pícaros para abrir o robar cofres, siendo el segundo caso uno de los hurtos más comunes de estas cuatro novelas (Castillo 2011, 75-76; Castillo 2011b, 949; Castillo 2012, 188-189; Castillo 2012, 475; Castillo 2012, 528-529) además de la utilización de llaves maestras y ganzúas (Castillo 2012, 583; Castillo 2011b, 930). Siguiendo este tipo de habilidades manuales propias de la picaresca, el uso de espadas (Castillo 2012, 224; Castillo 2012, 267; Castillo 2012, 442; Castillo 2012, 447; Castillo 2011b, 115; Castillo 2011b, 882; Castillo 2011b, 2993), pistolas (Castillo 2012, 266; Castillo 2012, 339), dagas (Castillo 2012, 379; Castillo 2011b, 115; Castillo 2011b, 2197) y broqueles (Castillo 2012, 224; Castillo 2012, 267) es abundante por parte de los numerosos personajes pícaros que pueblan estas novelas; respondiendo a lo visto en obras anteriores, solidificadas ya en el mito literario. Así, salvo por *Las harpías en Madrid*, cuyo ambiente es más cortesano, estas armas se convierten en las principales herramientas de combate de los pícaros, junto a su inseparable capa (Castillo 2012, 540; Castillo 2011b, 3346). Sin embargo, este rasgo es único de su variante masculina, ya que las mujeres no podían participar en estos combates por decoro. Los pícaros que portan este tipo de armas son, casi en su totalidad, salteadores, una variante del oficio del pícaro que fue ganando protagonismo desde los años veinte del siglo XVII. Estos salteadores realizan su oficio por la noche, con la ayuda de la oscuridad, como es posible observar en *Teresa de Manzanares* (Castillo 2012, 367). Finalmente, otros pícaros también exhiben habilidades atléticas como la agilidad y la escalada. Este es el caso de Trapaza (Castillo 2011b, 5814) y de Crispín en *La garduña* (Castillo 2012, 583).

Dentro de las cuatro novelas de este autor también es especialmente interesante, de cara a la picaresca inglesa, el acercamiento al sexo y el amor que se atribuye a los pícaros. En ellas es posible encontrar habitualmente episodios de sexo extramatrimonial que rompen con el orden casto de otras novelas de Castillo Solórzano (Castillo 2011, 13; Castillo 2011b, 139; Castillo 2011b, 7199; Castillo 2012, 189-190; Castillo 2012, 377). Independientemente de su sexo, los pícaros establecen relaciones libres fuera del matrimonio, contribuyendo a caracterizarlos como personajes inmorales o antisistema

que nunca serán capaces de insertarse en la sociedad. Además, es notable la facilidad de los pícaros para el travestismo, como es el caso de Pernia en *El Bachiller Trapaza* en un caso que, como se ha mencionado anteriormente, puede tener una interpretación más profunda relacionada con una posible relación homosexual entre Trapaza y Pernia. Pero sin duda lo que indica es la libertad sexual con la que dota Castillo Solórzano a los pícaros gracias a su papel como *outsiders*.

Para concluir el análisis de estas novelas, es necesario destacar lo que se afirmó en la primera parte del apartado: las obras de Castillo Solórzano suponen un ejemplo claro del uso de la picaresca a través del mito literario. Esto es así debido a que la mayor parte de los episodios que viven los pícaros en estas obras han aparecido con asiduidad en obras previas, asumiendo que es esperable en un relato sobre pícaros. Lo mismo sucede con sus oficios, que son los mismos que llevan atribuyéndose a los personajes que pueblan estos textos desde el *Lazarillo de Tormes*. La atmósfera general del texto, pese a sus diferencias cortesanas, sigue mostrando una clara tendencia a la delincuencia y al conflicto entre los pícaros y las clases sociales dominantes centrado en torno a su supervivencia. Todo lo que se ha visto anteriormente en leves progresos entre obras es ahora patente en obras alejadas de los orígenes de la picaresca y de la novela picaresca española, pero a la vez respetuosas con lo que cabría esperar en textos de estas características. Desde el punto de vista de esta investigación, esto es posible gracias al mito literario que se había asentado en la cultura española del momento y al uso de la enciclopedia compartida, con los que se transfieren los puntos clave de la picaresca sin necesidad de dirigir la mirada a las obras seminales del mismo.

4.2.4.4. *Periquillo el de las gallineras*

Escrita en 1668 por Francisco Santos, *Periquillo el de las gallineras* se adscribe a la literatura costumbrista y ascética propia del autor. Esta novela se encuentra muy alejada del modelo de la novela picaresca española y sus pícaros aparecen en un plano secundario ya como parte de ese mito que se había formado hace varias decenas de años. De hecho, el texto está repleto de pasajes costumbristas (Santos 2001, 1179), sirviendo de antecedente al costumbrismo literario futuro. Si bien Santos hace referencia explícita al Guzmán y al Lazarillo dentro de la novela, los personajes de estas obras son expuestos como ejemplos negativos que el protagonista quiere evitar: “dejad la guía de un ciego a Lazarillos y Alfaraches, que vos tenéis algo de buen natural y le habéis de bastardear andando a la vida poltrona” (Santos, 2001, 1179). El hecho de que los nombres de los

protagonistas de las dos obras se usen como sustantivo, algo que se lleva viendo desde el *Guitón* es indicativo de la solidificación de un mito del pícaro. Del mismo modo, Santos informa en su prólogo “Al amante lector” que el texto es una respuesta a un supuesto pícaro llamado Alonsillo el de las Gallineras, al que quiere mostrar como un personaje que se oponga a esa figura. Por ello, en esta obra el acercamiento a los pícaros es superficial, claramente enfocado en su estatus como posibles criminales o personajes inmorales y centrado en la crítica de sus costumbres desde una moral ascética. Esta obra será analizada como ejemplo del fin de la novela picaresca española cerca de finales del siglo XVII, siguiendo la adscripción a este género, pese a sus diferencias, defendida por autores como Múzquiz-Guerreiro (2002), Gandía Barceló (2018) y Donoso (2023).

Por la razón anterior, sería conveniente comenzar destacando qué características de la picaresca no se han incluido al articular el mito dada la naturaleza del texto. En primer lugar, la autodiégesis del protagonista desaparece en favor de la tercera persona, pero de forma contraria a lo ocurrido con esta estrategia en estas obras, se utiliza para, sobre todo, llevar a cabo juicios morales sobre los distintos pícaros y criminales con los que se cruza Pedro, el protagonista. Este uso de la tercera persona con propósitos religiosos es destacado por Múzquiz-Guerreiro (2002, 155-156) como una de sus características principales. El hecho de que el eje focalizador se sitúe sobre un protagonista bien intencionado, que llega incluso a rozar un ascetismo inverosímil en varios pasajes, reduce considerablemente los episodios de corte picaresco que podría tener la obra, limitándose a ser parte de meras anécdotas o pasajes superficiales. La autodiégesis de ciertos personajes se lleva a cabo durante los relatos de los tres pícaros violentos que Pedro se cruza tras abandonar Madrid e introduce tres textos de corte diferenciado pese a la naturaleza picaresca de sus protagonistas: un relato de capa y espada (Santos 2001, 1163), un drama de honor (Santos 2001, 1165) y un relato de corte bucólico (Santos 2001, 1168). Del mismo modo, los monólogos interiores en primera persona del protagonista son constantes, así como el uso de la primera persona en algunas fábulas, en consonancia con las raíces moralistas del texto (Santos 2001, 1147-1148; Santos 2001, 1152). Definitivamente, la obra no presenta ninguna intención de hablar de la vida de un pícaro secundario y mucho menos alrededor del protagonista, como se puede suponer.

Si bien existen amos y figuras parentales en la novela, no aparece ningún proceso de aprendizaje propio de la picaresca. De hecho, la perfección de Pedro es tal que ya en su más tierna infancia podía aconsejar a ciertos personajes, como el pícaro al servicio de

su primera ama, que no siguen sus estándares morales (Santos 2001, 1144). Frente a esta ausencia, la función de los amos es la de introducir, nuevamente, episodios que permitan la crítica de sus costumbres, en este caso por parte del protagonista. Se pueden encontrar tres amos de cierta relevancia en el texto, así como el ciego que funciona como una breve figura parental en la vida de Pedro. La primera ama es una viuda a la que entra a servir tras la muerte de sus padres adoptivos. Con esta ama, llamada Catalina, Pedro debe enfrentar al pícaro Juan y a la criada Juana, además de rechazar los intentos amorosos de Catalina una vez cumple los dieciséis años. Tras rechazar a su ama, será maltratado por esta hasta casi llegar a morir (Santos 2001, 1143-1146). Catalina y sus criados son utilizados para introducir invectivas contra las mujeres y los mozos “descuidados”. Estas críticas carecen del matiz carnavalesco y satírico que se encuentra en novelas previas, debido a su considerable peso moralista.

El segundo amo maneja un gallinero y es el que causa el mote de Pedro que aparece en el título de la obra. Este amo es empleado para introducir una invectiva contra las mujeres, esta vez celosas, debido a que su esposa causa la expulsión de Pedro del servicio al pensar que es el hijo bastardo de su marido (Santos 2001, 1149). En este episodio es patente el corte misógino que caracteriza a este texto. Finalmente, el tercer amo es el más importante en el desarrollo de la trama de la novela. Se trata de un falso caballero que en realidad es líder de un grupo de pícaros que roban en las casas del vecindario (Santos 2001, 1156-1160). Este amo le hace darse cuenta de que no puede confiar en lo que aparentan los demás y da pie al aumento de las diatribas y digresiones moralistas del texto, dirigidas contra las falsas apariencias. Asimismo, este amo sirve para introducir una crítica contra los hipócritas que se desarrollará en esta y otras partes del texto (Santos 2001, 1153-1155; Santos 2001, 1161).

La figura parental positiva se ve encarnada por el ciego, que es un claro guiño al ciego del *Lazarillo de Tormes*. Este ciego se opone al que protagoniza las primeras aventuras de Lázaro, en tanto que es un modelo positivo para Pedro, que se encontraba famélico y sin hogar. Es utilizado para introducir la crítica contra un mundo poco caritativo, que no respeta a los ciegos, y a los ciegos pícaros, que como se ha visto en otras obras, venden falsas oraciones y discursos estafando a sus víctimas (Santos 2001, 1149-1150). Así como Pedro es la figura opuesta a los pícaros, este ciego se opone a sus contrapartes de las novelas anteriores.

Es patente que durante la novela las críticas principales se llevan a cabo a través de personajes propios de la picaresca, como una suerte de oposición a lo tratado en los

textos de la novela picaresca española. De hecho, destaca que la Mentira, como concepto, es reflejada con la figura de una vieja pícaro alcahueta durante la novela (Santos 2001, 1157). La novela, a su vez, está repleta de personajes secundarios que rodean al protagonista y se oponen directamente a sus intenciones de hacer el bien. Así, se llevan a cabo invectivas contra los aduladores y mentirosos (Santos 2001, 1150; Santos 2001, 1174) o contra los tahúres y juegos de azar (Santos 2001, 1151). Destaca la crítica a los poderosos, que son favorecidos y maltratan a las clases más desfavorecidas: “aquellos a quien se debe amparar por pobres se atropellan, y a los poderosos se perdona” (Santos 2001, 1152). Durante el final de la obra, las críticas que lleva a cabo el protagonista son tan exacerbadas e hiperbólicas que el mensaje se verá diluido, en parte porque Pedro comienza a enloquecer. Por todo lo anterior, es claro que el valor de la novela, y su principal característica, es la de moralizar a través de invectivas contra criminales y corruptos, sin olvidar el componente misógino.

La moral del protagonista puede hacernos pensar en que Pedro tal vez refleja la figura del pícaro honorable, pues en más de una ocasión demuestra su bondad y buen hacer desde su nacimiento (Santos 2001, 1142); hasta el punto de generar enemistades por esto (Santos 2001, 1144). Sin embargo, esto no es posible debido a que nunca llega a ser un pícaro en el texto. Pedro está totalmente alejado de la figura del pícaro y está más cerca de la de un santo.

El viaje, de la misma forma, tampoco tiene la importancia propia de las obras picarescas. Pedro solo deja Madrid en una ocasión, para huir de su tercer amo ladrón, introduciendo el episodio de los tres pícaros violentos y sus historias en la posada (Santos 2001, 1160). No obstante, a pesar de que el viaje solo es utilizado en una ocasión en todo el texto, el valor de este episodio es clave para el desarrollo del texto y la trama. El viaje introduce el episodio que permite tres digresiones y el comienzo del descenso a la locura del protagonista. Por ello, aunque no es utilizado de forma reiterativa, mantiene parte del valor que tiene en obras picarescas previas.

Algo semejante ocurre con las habilidades de los pícaros de la obra. Los pícaros secundarios de la novela en ciertas ocasiones aparecen portando pistolas y estoques (Santos 2001, 1147) o espadas y broqueles (Santos 2001, 1163). Del mismo modo, no hay referencia explícita al ingenio e inteligencia de los pícaros, ni a otro tipo de habilidades; como cabría esperar de una obra que trata de criticar a este tipo de personajes. A pesar de ello, el ingenio atribuido a los pícaros puede percibirse en el plan nocturno del amo ladrón junto a su banda para robar de las casas de los nobles (Santos 2001, 1160).

Al tratarse de una novela que quiere oponer su protagonista a los pícaros, la presencia de la delincuencia y diversas “artes” picarescas es destacable. El primer ejemplo se encuentra con el pícaro Juan, que trata de engañar a su ama para que expulse a Pedro del servicio tratando de mostrarlo como lujurioso (Santos 2001, 1144). A este episodio le sigue el intento de asesinato de su ama Catalina tras el rechazo de Pedro (Santos 2001, 1145). Los crímenes de la obra se encuentran condensados, principalmente, en el plan de su amo ladrón para robar en distintas casas. Este consiste en insertar criadas conocidas en las casas para que, cuando caiga la noche, puedan robar hasta desvalijar el hogar (Santos 2001, 1160). Asimismo, se pueden encontrar crímenes en el episodio de los salteadores, donde se especifica cómo los pícaros secuestran un convoy de mercancías de una joven a la que intentarán violar grupalmente (Santos 2001, 1172). Previamente, esos mismos pícaros matan a un mesonero y a tres militares que, siendo también pícaros, habían intentado robarles la comida (Santos 2001, 1171-1172). Está claro que hay unas raíces picarescas en estos episodios, pues todos han se han visto de una forma u otra en hipotextos anteriores.

Por culpa del episodio del secuestro e intento de violación, Pedro es falsamente acusado de cometerlo y acaba en la cárcel, lo que causará su descenso a la locura. El protagonista muere poco después de abandonar el centro penitenciario por su pérdida de fe en los seres humanos, a los que ve completamente corrompidos. Previamente, Pedro observa otros episodios donde pícaros llevan a cabo acciones de moralidad cuestionable que contribuyen a este final del personaje. Por ejemplo, destaca el episodio donde toda una serie de personajes de corte picaresco se dirigen a tiendas propias de un mercado negro que simbólicamente representan la mentira, donde cambian de aspecto e identidad para estafar o medrar utilizando máscaras y ropajes modificados de la misma forma a los vistos en *El Buscón*, donde solo son presentables las zonas visibles, mientras que el resto de las zonas no tienen tela (Santos 2001, 1153-1155). Esto muestra nuevamente la solidificación de la relación entre el disfraz, la estafa y la picaresca. Además, es importante el episodio de los jugadores de pelota que apuestan sus ahorros durante el juego, como tahúres, y después intentan matar a Pedro por aleccionarles sobre sus acciones (Santos 2001, 1151). Asimismo, en el relato en primera persona de drama de honor de uno de los salteadores, destaca la aparición de alcahuetas y pícaros que finalmente son asesinados y encontrados en San Juan de Alfarache (Santos 2001, 1165-1168), lugar que no es una coincidencia teniendo en cuenta el *Guzmán*. Esto indica de nuevo los hipotextos que utiliza esta novela y la influencia del mito del pícaro.

Esta delincuencia rodea a Pedro desde su infancia y sentencia su fortuna al desenvolverse en la sociedad a medida que crece. Tal y como sucede con los pícaros, en esta novela las circunstancias sociales son protagonistas de buena parte de las desgracias que le suceden a sus personajes principales. Pedro es abandonado como un bebé en Nochebuena debido a que sus padres eran extremadamente pobres, como indica la carta que acompañaba al bebé “La pobreza de mis padres es mucha” (Santos 2001, 1141); sellando desde el comienzo los orígenes desafortunados del protagonista. Tras esto será adoptado por unos padres bien situados económica y moralmente que morirán cuando este cumple 8 años a raíz de un incendio que afecta a toda su casa y posesiones (Santos 2001, 1142-1143). No obstante, durante sus primeros ocho años se especifica que ha recibido una buena formación académica y moral por parte de sus nuevos padres. Asimismo, es señalado que Pedro es naturalmente caritativo. En esta situación, Pedro empieza a trabajar para Catalina y a relacionarse en ambientes donde la picaresca y el crimen están al orden del día, cosa que contrasta con sus primeras experiencias y que limitará sus expectativas vitales. Durante su vida en estos ambientes, se quiere dejar claro que Pedro estaba fuera del mundo de la delincuencia: “Bien ajeno se hallaba Pedro de todas estas cosas” (Santos 2001, 1145).

Más tarde será adoptado una segunda vez por el amo gallinero, aunque es finalmente expulsado de su casa (Santos 2001, 1149). Esto lo lleva a entrar en una situación de extrema pobreza que el ciego destaca al encontrarlo: “Un pobre como tú [...] a quien el mundo ha dado en herir, y tan pobre” (Santos 2001, 1149). Precisamente, al verse en esta situación empieza a desarrollar cierta pertenencia a las clases pobres hasta el punto de incluirse en ellas en una dura crítica contra los nobles y clases pudientes por maltratar a aquellos con menor capital. Esta patente lucha de clases comienza a desarrollarse cuando el joven Pedro encuentra a una anciana mujer pobre siendo flagelada: “Engañase, señora [...] que solo le azotan porque es pobre, y como tal no ha tenido quien le haya guardado y hecho espaldas” (Santos 2001, 1151). E insiste en la idea más adelante: “En fin, mundo, tú estás vuelto lo de abajo arriba; no te pretendo enmendar, que fuera desarino, porque quien con malas mañas ha, tarde o nunca las perderá; pero sólo te quiero dejar, por conocerte, y en cuanto te pise ser pobre y humilde” (Santos 2001, 1152). Esta es una de las características que más se acerca a la representación que se da de ella en la picaresca previa.

La presión de su entorno criminal y las injusticias que observa por parte de las clases que deberían abanderar esa moralidad que pregona lo llevarán a, poco a poco, caer

en un estado de locura, donde se identifica a sí mismo con el concepto de la Verdad (Santos 2001, 1172-1173). Esta enajenación causará que sufra varias humillaciones y lo llevará a su muerte al final de la obra. Frente a los pícaros, que se unen a sus iguales para sobrevivir, Pedro no es capaz de hacerlo y se deja morir con tal de no vivir en esas condiciones. El determinismo social en relación con el entorno sociocultural que rodea al protagonista ejerce su función al extremo en este texto, recobrando así una de las principales características de la picaresca.

En conclusión, *Periquillo el de las gallineras* es la última obra española de este corpus que recuerda las grandes novelas picarescas previas. Supone una muestra definitiva de que el género había desaparecido. Cosa que también defienden Barceló (2018) y Donoso (2023) en sus artículos. Sin embargo, es perceptible cómo existe un mito entorno al pícaro que conlleva ciertas características que el autor decide utilizar o no en su texto y, por ello, existen tantas conexiones entre este texto y los anteriores. Esto se puede detectar en los oficios que desempeñan los pícaros o en el episodio del ciego, que son recreaciones superficiales de otras (el plan del amo ladrón con su banda de pícaros o la burla del ciego). Al fin y al cabo, el propio Santos intenta crear una suerte de obra antipicaresca referenciando a las principales obras del género que dieron luz a la figura que intenta criticar. Por ello, esta obra es utilizada en este análisis como muestra definitiva de la conformación del mito y de su utilización flexible subordinada a las intenciones del autor. La novela picaresca española no era más que un recuerdo, pero el mito transportaba con él parte de los episodios, personajes y estrategias narrativas que conformaron este género y otras novelas apicaradas, abriendo la posibilidad de recuperarlos en distintos contextos. Con la obra de Santos se da fin al análisis de las novelas españolas principales que conforman este corpus y que, sin duda, son clave para entender todas las facetas de las obras picarescas y de los pícaros que las habitan, así como gran parte de los elementos que contiene el mito y la picaresca videolúdica.

4.3. Picaresca fuera de España: Inglaterra. Del siglo XVII al siglo XIX.

La picaresca no fue un movimiento literario que se limitó a la lengua española y las fronteras políticas del siglo XVII. Las obras españolas fueron rápidamente traducidas a múltiples lenguas europeas con un claro éxito en el oeste y el centro de Europa, tal y como indica Alexander Parker (1971), Richard Bjornson (1977), Hendrik Van Gorp (1985), José Luis Colomer (1989) y Arantza Mayo y Juan Antonio Ardila (2009). En países como Inglaterra, Francia o Italia se tradujeron las novelas picarescas españolas a sus lenguas, aumentando exponencialmente su alcance. Tras estas traducciones, autores en lengua inglesa y francesa adaptaron la picaresca a su literatura, creando obras originales inspiradas claramente por las españolas e iniciando un nuevo camino global para un mito literario que recibiría ahora influencia desde múltiples literaturas.

A pesar de su difusión a otras literaturas, las características principales del mito y los hipotextos que lo alimentan siguen presentes en buena parte de las formas en las que la picaresca encuentra un género o género fértil para desarrollarse. Desde la novela picaresca inglesa o francesa, a la novela de aventuras, según Ardila (2015), el mito se retroalimenta de los avances y modificaciones que sufre la figura del pícaro, que comienza a moverse por nuevos contextos socioculturales, aumenta la lista de posibles orígenes y diversifica sus oficios partiendo de los españoles. Los pícaros pasarán de los bajos fondos de Madrid o Sevilla a Londres, Dublín o París y de ahí a las costas del Mississippi y a tierras imaginadas como la Tierra Media o Lankhmar. En esta investigación la mirada se centrará a las variantes picarescas en lengua inglesa, pues son las fundamentales para entender la expansión del mito al videojuego. La expansión y evolución de una cultura a otra y, posteriormente, de un medio a otro es orgánica, pero para explicar este proceso debe prestarse atención primeramente a las traducciones y la evolución de la picaresca en inglés hasta el siglo XX.

4.3.1. El importante papel de las traducciones

Lazarillo de Tormes fue publicada en 1554 con un éxito considerable, pero este éxito no se limitó a sus fronteras nacionales, sino que fue más allá. Bjornson (1977, 126) destaca que, en 1560, el francés Jean Saugrain tradujo la novela al francés, cosa que también señala Van Gorp (1985, 139). En inglés se sucedieron cuatro versiones hasta el final del siglo XVI siendo la más popular la llevada a cabo por David Rowland of Anglesey en 1586 (Bjornson 1977, 126). El hecho de que exista este número de

traducciones con tan poca distancia temporal respecto a la obra original indica que claramente existía interés considerable hacia la obra por parte de los lectores franceses e ingleses. Hasta el punto de que Bjornson (1977, 128) empieza a trazar la influencia de esta obra en textos tan tempranos como *El viajero desgraciado* o *Jack Wilton* (1594) de Thomas Nashe, afirmación que puede ser discutida y para la que sería necesario un profundo estudio.

No obstante, tanto para Bjornson, como otros investigadores como Alexander Parker, es innegable que la recepción de la picaresca española, especialmente en el siglo XVII, fue rápida y fructífera, dando lugar a obras originales en pocos años. La clave en este proceso fue *El Guzmán de Alfarache*, pues, si el *Lazarillo* fue exitoso, la obra de Mateo Alemán se constituyó en un éxito editorial internacional. Como indica Luis Gómez Canseco (2012, 869), Gabriel Chapuys, traductor de libros de caballerías, solo tardó un año en traducir la obra al francés con una recepción muy positiva, cosa en la que también coinciden Bjornson (1977, 129) y Parker (1971, 169). A esta rápida traducción le siguen la traducción italiana de Barezzi (1606 y 1615) y la traducción alemana de Aegidius Albertinus en 1615, como también indica Luis Gómez Canseco (2012, 870). En estas traducciones ya se comienzan a observar diferenciaciones en la obra al adaptarla al gusto de los lectores objetivo de estas traducciones, siendo la alemana la más clara en sus cambios. Esta versión germánica convierte la obra de Mateo Alemán en un texto considerablemente más religioso-filosófico de lo que ya era (Bjornson 1977, 129). La traducción alemana se convertirá en la principal en esa lengua al consagrarse su éxito al ser reeditada cinco veces en siete años, cosa que determinará la naturaleza de las obras picarescas originales en alemán. Sin embargo, serán las versiones en francés e italiano las que sentarán las bases para futuras lecturas y traducciones del texto en esas mismas lenguas y en otras como la inglesa, que es la que nos ocupará en el resto de este capítulo.

En 1619, Jean Chapelain publicó una traducción en francés del *Guzmán* más cercana a la original y con aún más éxito que la primera. Del mismo modo, James Mabbe publicó la primera traducción en inglés de esta obra con un éxito notable bajo el nombre *The Spanish Rogue* (1622-1623), asentando la palabra que se usaría para los pícaros de ahí en adelante. La traducción fue tan exitosa que recibió cinco reediciones en once años (Gómez Canseco 2012, 870-871), convirtiendo nuevamente una novela picaresca española en un éxito editorial. Por otro lado, *La Pícaro Justina* tuvo también un considerable éxito gracias a las múltiples traducciones que recibió (López de Úbeda 2012, 18-19), especialmente a la traducción en italiano llevada a cabo nuevamente por Barezzi

(1615), que influiría en algunas traducciones posteriores a otros idiomas (Bjornson 1977, 133). Otra traducción de *La pícaro Justina* fue publicada en 1624-1625 y reeditada en 1627-1628. La traducción en francés tuvo que esperar al 1635, mientras que la principal traducción al inglés (*The Spanish Jilt*) no fue publicada hasta 1707, aunque eso no implica que los lectores de las Islas Británicas no accedieran al texto antes de esa fecha. Asimismo, la obra de López de Úbeda fue especialmente popular entre el público protestante, debido a que fue percibida como una obra afín a esta religión tras su traducción anónima al alemán publicada en 1620 por el editor Johann Fredrich Weiss, donde se aumentaba el contenido satírico relacionado con la Iglesia Católica (Bjornson 1977, 133).

Este gusto por la picaresca protestante tiene sentido, pues la *Segunda parte del Lazarillo de Tormes* de Juan de Luna (1620), que fue publicada en Francia, está escrita por un autor protestante que convierte parte de la crítica social del relato en una diatriba satírica contra la Iglesia Católica. Cuando Juan de Luna se asentó en Inglaterra en 1622, publicó ese mismo año su traducción al inglés llamada *The pursuit of the History of Lazarillo de Tormes* que se convirtió en la novela picaresca más popular en el país durante todo el siglo XVII solo superada por la traducción del *Guzmán* de Mabbe, según Bjornson (1977, 133). Hacia el final del siglo, la obra de Luna fue rebautizada como *The witty Spaniard* y se publicaba de forma conjunta con una secuela original anónima llamada *The death of Young Lazarillo* (1883). Paul Kuefuss tradujo el texto de Luna en 1653 con éxito, mientras que en Francia ya se había asentado el año de su publicación (Bjornson 1977, 133-134). Lo que Bjornson destaca por encima de todo en la obra de Luna, siguiendo en parte lo que se comentó previamente que afirman autores como Parker, Molho o Bataillon sobre el gusto por la delincuencia y clases desfavorecidas, es que estas obras apelaban al sentido del humor de los lectores y su interés por las escapadas sexuales (Bjornson 1977, 134). Esto explica la evolución hacia unos pícaros más sexualizados y físicos en las novelas clásicas de picaresca inglesa y en otras novelas modernas.

Es importante destacar esa secuela anónima de la obra de Luna pues consiste en un compendio de episodios picarescos extraídos del *Lazarillo*, *Guzmán*, *El Buscón* y obras cervantinas como *El Quijote* (Bjornson 1977, 134). Esto indica que estas obras junto a otras que veremos a continuación se asentaron como los principales hipotextos picarescos con los que los autores en lengua inglesa producían sus obras originales durante el siglo XVII y el XVIII. Lo ocurrido con la obra de Quevedo, *El Buscón*, es importante para entender cómo esta obra fue interpretada en el extranjero y por qué es

una de las principales contribuidoras a la transformación del pícaro en un aventurero interesado en bienes terrenales como el dinero y las relaciones sexuales. En 1633 aparece la traducción al francés de *La Geneste*, aparentemente Scarron (Bjornson 1977, 135), muy modificada para adaptarse al gusto francés: *L'aventurier Buscon*, que con más de veinte ediciones se convirtió en uno de los principales éxitos editoriales de la época (Parker 1977, 177). En esta versión, Pablos se convierte en un pícaro aventurero con buenas intenciones que, pese a mostrar los vicios y acontecimientos negativos de la obra original, acaba con un final feliz y amoroso con su amada. En esta traducción el papel de la sexualidad y romance también es ampliado aportando detalles más escabrosos y destaca por encima del componente de crítica social que la obra de Quevedo, que es prácticamente eliminado (Van Gorp 1985, 140). Asimismo, la adaptación de otras obras contribuyó también a este cambio. Vital d'Audiguier y su sobrino Pierre d'Audiguier, ambos parte de los libertinos, tradujeron el *Marcos de Obregón*, *La desordenada codicia de los bienes ajenos* y la *Segunda parte del Lazarillo de Tormes* con éxito. Así la picaresca española desde el punto de vista francés pasará a centrarse más en lo terrenal y las relaciones físicas entre personas, ya sean negativas u amorosas, pues se ha indicado previamente el foco de esas novelas en estas cuestiones. Bjornson detecta este cambio en *L'illusion comique* de Corneille donde Lazarillo, Guzmán, Sayavedra y Pablos son identificados como tal (Parker 1977, 135). La cuestión alrededor de *El Buscón* reside en que este *Buscón* francés fue la obra que fue utilizada en la traducción al inglés de John Davies of Kidwalley en 1657, que readaptó la obra adaptado convirtiendo al pícaro de *El Buscón* en un protagonista que distaba bastante del Pablos español. Se convirtió en un personaje sentimental, inmiscuido en múltiples romances, y con alma para la aventura y los episodios de acción.

En el ámbito internacional, el mito comenzó a dar lugar a pícaros más cercanos al *Buscón*, a *Marcos de Obregón* o las obras de Castillo Solórzano que al *Guzmán* de las obras seminales, como producto de esta continua mezcla de gustos estéticos y readaptaciones. La novela de Espinel y otras como el *Estebanillo González* pueden verse, por lo tanto, como parte de la evolución internacional que estaba sufriendo la picaresca al exponerse a tantos puntos de vista. Asimismo, dentro de la lengua inglesa, destacan las traducciones de las *Novelas Ejemplares* que Ardila y Mayo sitúan entre 1640 y 1741, que tuvieron un gran éxito (Mayo & Ardila 2009, 58-59) e introdujeron el mundo picaresco de sus novelas cortas. A pesar de esto, no hubo una edición en inglés íntegra hasta el siglo XVIII de las novelas ejemplares que han sido seleccionadas en esta investigación (Mayo

& Ardila 2009, 58): *El coloquio de los perros* (1709 de Ozell), *La ilustre fregona* (1720 de Croxall) y “Rinconte y Cortadillo” (1728 de Bridges). Como señala Ardila, es conocido que estas obras eran leídas con anterioridad a pesar de no estar traducidas al inglés (Ardila 2009, 6). De la misma forma, siguiendo a este académico, *El Quijote* fue interpretado desde el primer momento, en parte, como novela picaresca (Ardila 2009, 3). La novela clave de Cervantes influenció la literatura inglesa desde su publicación en español, pues es mencionada en textos de Wilkins en 1606-1607 (Ardila 2009, 3), y, especialmente, después de la traducción al inglés por Shelton en 1612. Por ello, las fuentes de la picaresca inglesa son muy variadas y se debe tener en cuenta la visión cervantina pícaros como Ginés de Pasamonte y los que pueblan sus novelas ejemplares.

John Davies of Kidwalley también es el traductor de la adaptación de Scarron de *La hija de la Celestina* en 1660, que introdujo la novela de Salas Barbadillo con éxito en el país inglés, desembocando en la fusión definitiva de la picaresca nacional e internacional, en el mito literario. Esto quiere decir que las mutaciones del mito no estarán limitadas al *Buscón* y otras novelas españolas. En Francia e Inglaterra empezaron a escribirse obras originales que modificaban lo visto en los textos españoles. Así, en Francia, Sorel publicará su *L'Histoire comique de Francion* (1623) inspirada por las obras seminales de la picaresca y Cervantes o el caso de Du Fail, que publicará en 1637 su *Gascon extravagant* en un intento de crear una picaresca puramente francesa sin demasiado éxito. Cosa que si obtendrá el *Roman bourgeois* de Furetière (1666) y la traducción al francés de las obras de Castillo Solórzano, especialmente *La garduña de Sevilla* (Parker 1977, 138). De hecho, serán las obras de este autor español junto a *La hija de Celestina* de Salas Barbadillo las que inspirarán la principal obra picaresca francesa del siglo XVII llamada *Roman comique* y escrita por Scarron en 1651, experto en literatura española de la época, según Parker (1977, 138). Así, al mito del pícaro se le añadió el gusto francés que a la vez afectó a la mirada inglesa sobre alguna de las obras principales de la picaresca española; sin contar la recepción de las obras picarescas francesas en Inglaterra.

Por otro lado, en el país inglés el éxito de las traducciones de obras picarescas españolas, especialmente el *The Spanish Rogue* de Mabbe, motivó la traducción de aún más textos que fueron recibidos con los brazos abiertos. Basado en la traducción francesa de la *Desordenada codicia de los bienes ajenos* y de otras obras picarescas mencionadas hasta el momento, como indica Parker (1977, 145) William Melvin vincula a Guzmán de Alfarache al protagonista de su *Sonne of the rogue* (1638). A esta novela le siguen *English*

Gusman (1652), cuyo nombre deja patente la herencia española; *The French Rogue* (1672); *The Dutch Rogue* o *Guzman of Amsterdam* (1683) y *Teague O'Divelly* o *The Irish Rogue*. La influencia del *Guzmán de Alfarache* es clara, hasta el punto de que la obra de Mateo Alemán inspiró obras de teatro como *Guzman* de Roger Boyle (1669) y *The Spanish Rogue* (1682-1673) de Thomas Duffet (Parker 1977, 145). No obstante, la obra que marcará la diferencia sobre las demás y que puede considerarse la principal muestra de una novela picaresca inglesa original es *The English Rogue, described in the life of Meriton Latroon* (1665-1680) de Richard Head. Si se tienen en cuenta las palabras de Parker (1977, 146), esta obra no solo bebe del texto de Mateo Alemán, sino que también toma episodios de *La codicia* de Carlos García e incluso sus pícaras presentan características comunes con Elena o Justina. La obra de Head sentará las bases para representar un pícaro al gusto inglés e inspirará obras en el siglo XVIII como *Moll Flanders* de Defoe (Parker 1977, 160) u otras que reaccionarán contra este tipo de narrativas “libertinas” usando pícaros como *The life and death of Mr. Badman* (1680) de John Bunyan (Parker 1977, 157-158). Finalmente cabe destacar la importancia del *Gil Blas de Santillana* de Lesage (1715), la principal novela de picaresca francesa en el siglo XVIII, que sigue especialmente de cerca el *Guzmán de Alfarache* (Parker 1977, 182-184) y la obra de Cervantes. La importancia de esta novela reside en ser una de las principales inspiraciones del ciclo picaresca de Smollett durante el siglo XVIII junto a Cervantes y las traducciones de picaresca española en inglés (Parker 1977, 187).

En conclusión, el importante papel que tuvieron las traducciones en la transmisión de la picaresca española y la consecuente difusión del mito literario del pícaro es claro. Las adaptaciones, a su vez, iniciaron un proceso de mutación y adición de variables para el pícaro y el entorno en el que se movía, ampliando aún más las posibilidades que tenía el mito de articular variables. A su vez, el tipo de narrativas en las que aparecen se amplifica desde las comedias protoburguesas francesas a las novelas de delincuencia inglesas; siendo estas últimas clave en la evolución del pícaro hacia variables más activas y violentas. Además, la mayor parte de las obras picarescas españolas que hemos visto hasta el momento fueron traducidas y difundidas internacionalmente, por lo que la creación de un mito literario internacional durante el siglo XVII queda demostrada.

4.3.2. *The English Rogue, described in the life of Meriton Latroon*

Richard Head escribió la que puede considerarse como la primera novela puramente picaresca original en lengua inglesa (Ardila 2017, 272), con la excepción del

The English Gusman de George Fidge en 1652, que copiaba considerablemente a su contraparte española. Asimismo, Wharey señala que esta no es la primera novela picaresca inglesa, situándola en *The Life of Jack Whilton* de 1594 (Wharey 1924, 53). Sin embargo, no lleva a cabo una argumentación sólida pues señala el realismo como la característica clave de la picaresca, algo insuficiente para juzgar adecuadamente este tipo de textos. El texto, que relata las aventuras de Thomas o Meriton Latroon, fue publicado en cuatro libros entre 1665 y 1680, siendo el primero escrito por Head, el segundo por Francis Kirkman y los dos restantes por ambos autores. En el prefacio al segundo libro, se recoge explícitamente la deuda que tiene la primera parte con el *Guzmán de Alfarache*, el *Francion* de Sorel y las traducciones mencionadas anteriormente: “If the readers had read the Spanish rogue, Gusman; the French rogue, Francion ; and several others by foreign wits, and have upon examination found that the authors were persons of great eminency and honour, and that no part of their own writings were their own lives” (Head 2008, 269).

A parte de la clara deuda con esas dos novelas, a lo largo del texto es posible encontrar episodios semejantes a los descritos en obras como *La desordenada Codicia de los bienes ajenos*, *El Buscón*, el ciclo de picaresca de Castillo Solórzano o el *Guitón Onofre*, entre otras. Por ejemplo, al comienzo del texto, el joven Thomas sufrirá el robo de su preciada capa (Head 2008, 97), tal y como ocurría en el *Guzmán* (Aleman I, 201). Del mismo modo, se incluyen varios episodios donde las hermandades o gremios de pícaros cobran el papel de protagonistas (Head 2008, 35; 142) semejante a lo descrito en *La desordenada codicia*, *Rinconete y Cortadillo*, *El Buscón* o *Guzmán de Alfarache*. Estos dos casos son solo la punta del iceberg y durante el análisis podrán verse múltiples otros en los que en la novela se desarrollan episodios semejantes o ligeramente modificados respecto a los vistos en la picaresca española. Otros casos que quedan fuera del análisis son aquellos que hacen referencia a novelas de otros géneros, pero que poseían elementos picarescos de un modo u otro. Es el caso de *Don Diego de Noche* (1623) de Salas Barbadillo que parece resonar en cierto fragmento de la novela de Head. Este episodio expone la trama de la novela de Salas Barbadillo a través de la descripción de las costumbres de uno de los maestros de Meriton, por su tendencia a realizar su vida social durante la noche: “A man of so strange a temper, he delighted to invert the course of nature, lying in bed by day, and walking in the night, the rain seldom deterring him.” (Head 2008, 17). Recordemos que don Diego solo interactuaba con otros durante la noche.

También puede observarse en esta obra como la palabra *rogue* es utilizada para referirse al pícaro, pero, al igual que ocurrió en español, el sustantivo aglutinaba una gran cantidad de profesiones delictivas y oficios para clases bajas. Por ello, en algunos casos se usan indistintamente a lo largo de las tres partes, junto a *rogue*, las palabras: *thief* (ladrón); *knave* (granuja, truhán); *blade* (galán); *cheat* (fullero, tramposo); *pad*, *footpad* o *highwayman* (salteador), y *robber* (ladrón, atracador). No obstante, cobra especial importancia el intento de Head de normalizar el uso de la palabra *Pickeroon*, una variación de *pickaroon* o *picaroon*, que supone un préstamo directo del término español *pícaro* (Head 2008, 153). Este intento de “españolizar” la figura del pícaro inglés también puede observarse en el nombre que recibe el protagonista de la novela, Meriton Latroon, que no deja de ser una adaptación de, posiblemente, “Meritón Ladrón”. De hecho, durante una de las estafas que contiene la obra, Thomas se hará pasar por un tahúr de aspecto español (Head 2008, 213-214). Por ello, parece claro que con *The English Rogue* el *rogue* inglés hereda la multiplicidad disciplinar que el pícaro poseía desde la obra de Mateo Alemán.

Como herencia directa, esta vez del modelo de la novela picaresca española, la mixtura o inclusión de fragmentos pertenecientes a otros géneros sigue estando presente en la obra de Head. Se introducen novelas cortas (Head 2008, 54), poesía (Head 2008, 60; Head 2008, 87), episodios cortesanos (Head 2008, 101-102) e, incluso, la parte final del primer libro puede considerarse como un libro de viajes donde diversos países asiáticos son descritos desde una óptica exótica (Head 2008, 238; Head 2008, 257). Junto a esto, también se incluyen manuales de instrucciones para los lectores con el objetivo de aconsejarles para evitar ser robados por pícaros (Head 2008, 221-227). Del mismo modo, la tercera parte en gran medida puede considerarse como una novela basada en relatos enmarcados durante el viaje del pícaro, pues está ocupada casi en su totalidad por las aventuras que narran la pícara Dorothy y sus compañeros; tomando el testigo de los famosos interludios durante los viajes de los pícaros en la novela picaresca española.

Por otro lado, se podría decir que la mayor aportación de la obra de Head al mito del pícaro es el énfasis en la sexualidad de los pícaros que pueblan la novela. Este autor inglés retoma las ideas de sexo libre español y los episodios de travestimos o relaciones no-normativas, que desde la sensibilidad contemporánea denominamos *queer*, y las eleva a papel protagonista en varias ocasiones; destacando en las relaciones lo físico y la multiplicidad de estas (Head 2008, 49; Head 2008, 353-354). En algunos momentos, la novela de Head podría llegar a denominarse novela erótica en función a los episodios que

ocurren en ella. Esto ha sido explorado por autores como Harold Weber (1984, 21), Betty Joseph (2014, 180) y David Clark (2019, 7). Así, la obra da inicio con las escarceos amorosos del padre de Thomas en la universidad, un personaje también pícaro, donde parece ser solicitado por hombres y mujeres sin excepción debido a su físico y con los que lleva a cabo “prácticas malvadas” en referencia a episodios de sexo de diversa índole (Head 2008, 4-5). El padre del protagonista parece estar obsesionado con mantener el mayor número de relaciones sexuales posibles con el mayor número de personas posible y su hijo heredará esta misma tendencia. Thomas mantendrá relaciones extramatrimoniales, y por lo tanto prohibidas, desde muy joven con su criada (Head 2008, 15) hasta el punto en que reconoce su interés por este tipo de prácticas: “Youth may for a while be circumscribed as to its desires, but if his inclination prompt him to the enjoyment of sensual delights, sooner or later he will taste their relish, and better early than later.” (Head 2008, 17).

No obstante, los niveles de lujuria de Meriton se verán considerablemente expandidos durante su estancia como pícaro con el grupo de gitanos, que son representados como iconos de liberación sexual (Head 2008, 23-24). Junto a este grupo, el pícaro protagonista mantendrá relaciones sexuales en orgías multitudinarias incestuosas que, posiblemente dada la naturaleza del episodio, también incluían relaciones con personas del mismo sexo (Head 2008, 29). De hecho, será este ambiente de “depravación” lo que causa que Meriton quiera abandonar el grupo durante uno de sus episodios de arrepentimiento: “I grew weary of their practices” (Head 2008, 29). Estos momentos de arrepentimiento volverán a aparecer cuando huye de la compañía de una banda de pícaros salteadores que escandalizan sexualmente a Meriton hasta el punto de no querer compartir sus actividades sexuales con el lector (Head 2008, 67), implicando nuevamente relaciones homosexuales. No obstante, durante su estancia en la hermandad o gremio de mendigos participará en orgías sin remordimiento (Head 2008, 53). Las prácticas de Thomas aumentan tanto en frecuencia que él y sus amantes llegan a establecer reglas (Head 2008, 50), a las que el pícaro no hará demasiado caso. La obsesión por el sexo del pícaro protagonista llega hasta tal punto que llega a llamar atribuirse cierto “deseo sin límites” que lo obliga a llevar a cabo este tipo de acciones (Head 2008, 163). De la misma forma la libertad sexual de las pícaras será considerable, siendo de la misma forma partícipes de numerosos episodios donde las relaciones sexuales son sus elementos más destacados (Head 2008, 54; Head 2008, 478; Head 2008, 489-493).

Los episodios interpretables como *queer* son numerosos a lo largo de las tres partes de la novela y no se ven limitados a orgías. Uno de los momentos más significativos ocurre cuando Meriton, al quedarse sin ropa, se traviste para seducir a otros hombres y robarles. Durante esta etapa como dama travestida, el pícaro llega a compartir besos y otras prácticas con los objetivos de sus estafas (Head 2008, 76-77; Head 2008, 79) aunque siempre con las críticas esperadas a estas prácticas respondiendo a la época en la que se sitúa su escritura: “My amorist so gazed on me that I thought he would have devoured me with his eyes, kissing me sometimes, which had like to have made me disgorge my stomach in his face.” (Head 2008, 77). No obstante, poco después el pícaro reconoce estar al tanto de que muchos de sus iguales mantienen relaciones homosexuales. Este episodio deriva en que el Thomas travestido sea aceptado como criada en la casa de una dama, causando que comparta habitación con otras muchas criadas. Durante esta etapa, al poco tiempo, el pícaro compartirá relaciones heterosexuales travestido como mujer con la criada con quien compartía cama, que pensaba que era una mujer (Head 2008, 80-82). Esta práctica la extenderá al resto de sirvientas de la casa, a las que engañará para abandonar su trabajo y su ciudad una vez percibe que están embarazadas.

Algo semejante ocurrirá en el sentido contrario, cuando Thomas encuentre a la banda de pícaras travestidas que lo asaltan en el camino. En este episodio, el pícaro siente atracción por la pícara líder pese a estar travestida como hombre desde el primer momento y se desarrolla una relación de atracción física inmediata (Head 2008, 152). Durante la pelea, Meriton descubrirá que está ante una pícara y se unirá, tras conocer su historia, a la banda de salteadoras. Las mujeres del grupo, formado por tres pícaras travestidas, mantendrán relaciones simultáneamente con Meriton en forma de orgía travestidas o no (Head 2008, 154-162). La situación de sentirse atraído por una mujer travestida como hombre volverá a suceder en los momentos finales de la tercera parte, cuando se reencuentra con un viejo amor que ejerce como parte de la tripulación del barco en el que viaja (Head 2008, 652). Siguiendo esta misma línea de sucesos, la esposa india de Thomas, durante el tercer libro, se sentirá atraída por dos pícaras vestidas de hombre a las que intentará matar cuando estas se niegan a mantener relaciones sexuales con ella durante un intento de violación (Head 2008, 642-643).

Todas estas relaciones homoeróticas por parte del pícaro protagonista serán explicadas al final del tercer libro, donde el propio pícaro reconocerá como normal, frente a los límites de la época, el sentirse atraído por hombres andróginos, así como considera

corriente la presencia de pícaros de distinto sexo travestidos por motivos “laborales” en su conversación con uno de sus compañeros:

Addressing his discourse to me in a flearing manner, ‘Come, Master Meriton Latroon,’ said he, ‘I shall know you better by degrees, and do fear I shall find you too much guilty of the humour of the Turks and Italians, who unnaturally delight in the society of young men. They are pretty smock-faced lads, how do you like them, Sir. If you could procure a change of their sex, would not either of them serve for fine play-fellows?’

‘I think,’ said I, ‘they are best as they are, without any change. Nay, with your pardon, good captain, I know it an undeniable truth, [...]’ (Head 2008, 631)

Dentro de lo *queer*, podrían incluirse también los episodios de relaciones exóticas que mantiene Thomas con su futura esposa india y la pícara Dorothy con el esclavo africano (Head 2008, 251; Head 2008, 263; Head 2008, 481).

Para acabar con el innovador acercamiento a la sexualidad del pícaro que lleva a cabo Head, cabe destacar que este autor vuelve a visitar la idea de que los pícaros utilizan su cuerpo para obtener dinero o sobrevivir. Así, Thomas se acuesta con una dama o seduce a otros hombres para robarles (Head 2008, 64; Head 2008, 76-77), a la vez que durante sus épocas más bajas mantiene relaciones sexuales con ancianas o con sus amas a cambio de cierta estabilidad económica (Head 2008, 131; Head 2008, 103-106).

Head también sigue el uso de la autodiégesis del protagonista pícaro. Es más, a lo largo de los tres libros, introduce numerosos relatos autodiegéticos enmarcados, por lo que *The English Rogue* presenta también una colección de relatos de pícaros de distintas profesiones. Así, encontramos las autodiégesis de las pícaras salteadoras (Head 2008, 154; Head 2008, 157); del pícaro abogado (Head 2008, 172); del pícaro escriba (Head 2008, 372) o del pícaro librero (Head 2008, 377). Destacan especialmente las autodiégesis de Mary (Head 2008, 437-463), y Dorothy (Head 2008, 463-596) dada su extensión, pues ocupan buena parte del segundo y tercer libro. Los relatos enmarcados autodiegéticos de Mary y Dorothy también incluyen otros relatos enmarcados de este tipo de considerable importancia, como es el caso del relato de la alcahueta que conoció Dorothy (Head 2008, 476-508). Estos ejemplos demuestran la extrema complejidad estructural y variedad de la obra de Head.

No obstante, la autodiégesis sigue el modelo de las obras picarescas tardías, frente a las seminales. Sus pícaros son superficiales, no tienen grandes reflexiones ni tratan de explicar su situación actual con profundidad, sino que el objetivo de sus narraciones

autobiográficas es divertir al lector o saciar la curiosidad de los personajes que escuchan sus relatos. El foco en la acción por encima de la reflexión en la obra es claro y potencia la enorme variedad de modelos de pícaro y episodios extraídos del legado de múltiples obras literarias. Con rara frecuencia, el pícaro intenta reflexionar sobre las consecuencias morales de sus acciones, especialmente tras su temporal cambio de moralidad al estilo del *Guzmán* durante su estancia en la prisión de Newgate.

Si bien al comienzo de la novela el propio Meriton explica que quiere evitar con su relato que otros cometan sus faltas, la abundancia y explicitud de sus acciones delictivas o inmorales indican que Head seguía el modelo de la novela picaresca por costumbre, como es el caso de las últimas obras españolas que se han visto:

Now, to the intent I may deter others from perpetrating the like, and receive to myself absolution (according as it is promised) upon unfeigned repentance and ingenuous confession of my nefarious faults, I shall give the readers a summary relation of my life, from my nonage to the meridian of my days, hoping that my extravagancies and youthful exiliences have, in that state of life, their declination and period. (Head 2008, 7)

Esta idea del propósito de evitar vicios vuelve a mencionarse al final del primer libro, sin que se vuelva a recuperar tan explícitamente en los dos restantes (Head 2008, 266-267).

También siguen el modelo de las obras picarescas españolas tardías con la figura del amo o las figuras parentales. Estos personajes cobran importancia durante las primeras etapas de la vida de Thomas, para perder protagonismo progresivamente hasta desaparecer por completo, aunque con cierta frecuencia aparece un personaje pícaro con un amo (no relacionados con Meriton) a los que no se les otorga demasiada importancia. Destacan los amos por encima de las figuras parentales, pues estas últimas son rechazadas por el pícaro protagonista hasta el punto de abandonar a su madre, que intentaba educarlo, al querer llevar una vida libre (Head 2008, 21). Sin embargo, los amos sí que configuran las primeras aventuras y sucesos negativos para Thomas hasta el punto de marcar su visión del mundo o motivar sus actos inmorales. Así, su primer amo, el maestro de la escuela a la que lo apunta su madre, es extremadamente avariento y cruel. Debido a su tendencia a las travesuras, este amo decide azotarle o someterlo a torturas reales como malherir el ano del pícaro y echar vinagre y sal en las heridas (Head 2008, 15-19), a lo que Meriton responde sometiendo a actos crueles a perros o las sirvientas de la casa. Este

amo entronca con la línea de amos avariciosos y crueles que se han visto en obras anteriores.

El siguiente amo es el mercader de Londres que le enseña contabilidad (Head 2008, 45). Este amo, que además puede considerarse como figura parental, pone a prueba la agudeza del pícaro poniéndole pruebas de fidelidad, desarrollando indirectamente esta característica del pícaro. Del mismo modo, su esposa funciona como ama de Thomas y comparte una relación adúltera con él, otorgándole estabilidad económica y experiencia amorosa. El mercader se sitúa con los amos benignos e inocentes como el médico del *Marcos de Obregón* o el cocinero del *Guzmán*. Otra figura que tiene vital importancia como amo o figura parental es el gran maestro de la “Hermandad de caballeros del camino”, es decir, el gran maestro del gremio de pícaros salteadores (Head 2008, 144-145). Este amo le enseña una gran variedad de técnicas para robar en los caminos, así como recibe con los brazos abiertos en la hermandad; conectando con figuras expertas en las artes picarescas como en el *Guzmán* o Monipodio en las *Novelas Ejemplares* de Cervantes. Siguiendo esta imagen del amo como mentor en las técnicas delictivas del pícaro se puede encontrar, fuera de los amos de Thomas, al sastre que ejerce de amo de una banda de estafadores (Head 2008, 356) o el amo de un grupo de jóvenes pícaros que se dedican a robar las bolsas y bolsillos de sus objetivos (Head 2008, 611).

Estos amos siguen la estela de la picaresca hasta el momento e introducen cierto grado satirizante respecto a sus profesiones. No obstante, el factor de crítica social no está presente con relación a su figura en esta novela, pero sí que está desarrollado en relación con otros personajes. Dentro de las críticas que incluye Head en su obra destacan los fragmentos xenófobos contra los irlandeses que achaca continuamente a Meriton debido a su nacionalidad. Esta nacionalidad aparece retratada como ignorante, bruta y salvaje, cualidades que se le atribuyen en varias ocasiones (Head 2008, 8; 135). Estas consideraciones alrededor de la figura del irlandés en picaresca han sido ampliamente estudiada por George O’Brien (1977, 320) o David Clark (2019, 5). Destacan especialmente los análisis de Niall Ó Ciosáin (1997, 86-87) y Joe Lines (2021, 39-51), que sitúan *The English Rogue* como uno de los mayores ejemplos en la literatura de opresión contra un personaje irlandés. Un tratamiento semejante será observable en otras obras seleccionadas en esta tesis, que también son tenidas en cuenta por estos autores. Esta misma xenofobia dirigida a ciertas nacionalidades o minorías para representar a los pícaros se ha visto anteriormente con descendientes de judíos o moriscos. No obstante, hay que destacar el carácter irónico de esta visión de los irlandeses, pues Richard Head

lo era. Esto puede denotar que lo que estaba tratando de hacer con este maltrato a su país de origen no era sino ganarse el beneplácito del público inglés a la vez que señalaba la concepción hiriente que estos tenían de los irlandeses, pues son insultados en la obra únicamente por ellos. Tampoco hay que olvidar, siguiendo a Lines (2021, 43), que Head hace especial énfasis en que los aventureros que pueblan Londres también son pícaros, independientemente de ser ingleses, lo que denota cierta intencionalidad en insistir en que la delincuencia no está ligada a la nacionalidad como los ingleses afirmaban.

Otro tipo de invectivas por cualidades adquiridas desde el nacimiento son las invectivas contra las mujeres, reflejadas como lujuriosas e incontinentes (Head 2008, 54; Head 2008, 632). Esta invectiva tendrá variaciones satíricas ligadas claramente con *El Buscón* en forma de las sátiras contra las ancianas o pícaras, descritas como hiperbólicamente grotescas (Head 2008, 72; Head 2008, 132), que a su vez se encuentra también vinculada con las continuas descripciones físicas satíricas de la novela (Head 2008, 160; Head 2008, 180).

Pero si una crítica destaca, siguiendo el modelo de obras previas, es la realizada contra los miembros de los organismos de la Justicia. En la obra encontramos, en sus primeros compases, al guardia que extorsiona a una dependienta con meterla en la cárcel si no mantiene relaciones sexuales con él (Head 2008, 41). Estas extorsiones y malos tratos son reiteradas durante las estancias en la cárcel de Thomas o sus compañeros, donde se describen tratos injustos y extremadamente crueles por placer (Head 2008, 193-195; Head 2008, 212). Cercanos a la figura de estos estamentos de la Justicia también se pueden encontrar a los escribas, que son descritos como pícaros que aceptan sobornos a cambio de manipular textos ya sean judiciales, tasaciones o transacciones comerciales (Head 2008, 179; Head 2008, 363). Tanto los oficios de la Justicia como los escribas habían sido explotados con anterioridad desde el *Guzmán de Alfarache* hasta las obras de Solórzano, marcando la clara deuda de esta obra hasta en el uso de la sátira y la crítica social.

Del mismo modo, como protestante irlandés los estamentos religiosos no salen bien parados del texto, pues trata de exponer las contradicciones de la religión de sus vecinos católicos en voz de sus pícaros: “Neither do I know (since we are forbidden murder) why Abraham should kill his son Isaac, and the same person commit adultery with his maid Hagar (which is largely described), and yet we are commanded the contrary.” (Head 2008, 139). El valor religioso del texto y la crítica a ambas religiones también ha sido explorado por Lines (2021, 49), que señala la crítica a las instituciones

protestantes y católicas por parte de Head como resultado de experimentar la rebelión católica irlandesa de 1641.

Estas críticas a la religión son retomadas durante la autodiégesis del pícaro farmacéutico, que expone que en su juventud utilizó la religión para cometer estafas y seducir a mujeres (Head 2008, 400). Asimismo, se puede encontrar otro colectivo que es duramente criticado en las obras picarescas: el de los médicos. Estos personajes son caracterizados como usureros y altivos. Junto a esto, timan a sus clientes inventándose nuevas curas (Head 2008, 200), tal y como ocurría con el doctor del *Marcos de Obregón* o en *Gregorio Guadaña*. Como se puede observar, cada uno de los aspectos de la crítica social o satirizante de la picaresca continúan la estela de obras previas, tomando del mito aquello que le interesaba al autor y aportando variedad al mismo, desarrollándolo en una cultura distinta con un punto de vista ligeramente diferente.

Si bien los amos o figuras parentales no funcionan como introductores de momentos de sátira o crítica social, sí que hay aquellos que son clave en el aprendizaje de los pícaros que podemos encontrar en la novela. Destacan, dentro de estas figuras, el maestro presentado anteriormente que revela al pícaro una visión cruel del mundo y lo catapulta en su carrera como delincuente. A su vez, el gran maestro de la hermandad de salteadores le enseña técnicas de robo que hoy en día son replicadas con asiduidad en el medio videolúdico como, por ejemplo, moverse entre las sombras para asestar un golpe de forma efectiva, ocultarse en arbustos para asaltar a las víctimas o disfrazarse (Head 2008, 143-146). Otros personajes también fomentan el proceso de aprendizaje del pícaro directa o indirectamente. Es el caso de lo ocurrido al comienzo de la primera parte, donde el joven Thomas aprende a estafar y robar ante la laxitud de la escuela en la que se encontraba (Head 2008, 14). Durante este periodo de su vida, es interesante observar cómo el propio pícaro es consciente de que necesita entrenamiento para ser mejor en sus robos y, por ello, comienza a practicar con frutas: “However, to keep my hand in use, I daily practised on fruit. Sometimes with a spar sharpened at one end, I picked apples out of baskets; other times I took with me a comrade, and then thus would we do.” (Head 2008, 16). Esta idea del entrenamiento del pícaro entronca directamente con las consideraciones de los juegos de rol, donde el éxito de las habilidades de sus pícaros estaba basado en el aumento de sus habilidades a través de la experiencia que obtiene el personaje en la partida de diversas maneras, siendo una de ellas el entrenamiento. Es la primera vez en un texto de picaresca en que el pícaro demuestra una autoconciencia de necesidad de mejora de sus habilidades, estableciendo una rutina de entrenamiento para

ello. Su aprendizaje se acelerará tras incorporarse al grupo de gitanos, que le enseñan, sobre todo, técnicas de estafa entre las que se encuentran los ya conocidos timos por adivinación a través de astrólogos o leyendo cartas (Head 2008, 25).

Precisamente, siguiendo esta lógica de mejora continua de sus habilidades combinada con los maestros mendigos vistos en obras como el *Guzmán de Alfarache* o *El Buscón*, Thomas pedirá a un pícaro mendigo que encuentra durante sus primeras aventuras que lo enseñe a ser un experto en las artes mendicantes tras abandonar el grupo de gitanos (Head 2008, 35). Este mendigo, de hecho, explicará técnicas semejantes a las vistas en el gremio de mendigos de *El Buscón*, tales como llevar ropas raídas solo en momentos específicos o llevar ropas en apariencia en buen estado reusadas y repletas de agujeros en los lugares que quedan ocultos:

“If any should pity my nakedness, and clothe me in garments without holes in them, I should wear them no longer than in the donor’s sight, reserving my rags to re-invest myself, and sell the other, as unfit and scandalous to our occupation; that we should never beg far from one another, and at nights faithfully share the gains.” (Head 2008, 35).

Asimismo, páginas después, volverá a ser tutelado en una nueva compañía de pícaros (ibid., 48-49). Con estos delincuentes, Thomas aprenderá principalmente a seducir damas y a robar con la ayuda de todo un elenco de pícaros de distintas profesiones, desde sastres a orfebres:

linen-drapers, mercers, woollen-drapers, silkmen, hosiers, haberdashers, merchants, grocers, goldsmiths, jewellers, ribbandsellers, exchange-men, to which add a drawer and an oil-man, the one to furnish us with good liquor, and the other to prepare our palates for it. A great many trades there are which signify nothing in our commonwealth as pewterers, brasiers, plumbers, &c., we are only for such as will profit the body, please the palate and fill the pocket. (Head 2008, 48-49)

Este proceso de aprendizaje se extiende de Thomas se extiende a lo largo de las dos primeras partes que componen la novela. El pícaro, ya alcanzada la adultez, aprenderá numerosos trucos como tahúr de dos expertos a los que encuentra durante su camino que le enseñarán a estafar y amañar una gran cantidad de juegos (Head 2008, 213-214). La edad no es ningún impedimento para el aprendizaje del protagonista y, durante su madurez, aprenderá a estafar gracias al joven pícaro escriba y reconocerá que sus relatos le han enseñado a que el mundo estaba repleto de estafadores; profundizando, a su edad,

su concepción picaresca del mundo: “comparison of what he had related to me, could not but burst out into admiration, and told him, that I saw the world was an absolute cheat.” (Head 2008, 368).

Si bien este es el proceso de aprendizaje de Meriton, durante la obra se puede ver a otros pícaros siendo educados por maestros en las artes delictivas picarescas. La idea de que los pícaros tienen pupilos de corta edad con frecuencia es observable en varios momentos de la novela, como los niños tutelados por los mendigos (Head 2008, 35), el pícaro educado por el librero (Head 2008, 379-381), la alcahueta que enseña a Dorothy (Head 2008, 474) o los numerosos chicos jóvenes tutelados que aparecen en los últimos compases de la novela (Head 2008, 601; Head 2008, 620). Por lo tanto, vemos como en el traspaso de la picaresca a Inglaterra a través del mito ha mantenido la idea del pícaro como una figura en continuo aprendizaje que puede recurrir a maestros o líderes de gremios para ser parte de un proceso de tutelaje. La obra de Head, en concreto, destaca por la gran variedad de estas figuras que desarrolla a lo largo de las tres partes que componen la novela.

Por supuesto, si hay tal cantidad de maestros pícaros, la variedad de actos robos, estafas, burlas y otro tipo de actos propios de la picaresca es enorme, llegando a aparecer varios en sucesión con unas pocas líneas de diferencia. Head aumenta exponencialmente la cantidad de episodios delictivos del pícaro inspirándose en gran parte en las obras picarescas españolas y las adaptaciones picarescas francesas escritas hasta el momento. Esta enorme variedad pasará a engrosar la lista de crímenes posibles vinculados al pícaro dentro del mito. Por ello, para hacer justicia a esto, se tratarán de analizar una buena parte de los actos cometidos por los pícaros de esta novela. Estos actos son clave para entender la evolución del mito en Inglaterra.

La gravedad de estos episodios va acrecentándose a medida que Meriton crece y participa en situaciones más peligrosas. El pícaro protagonista podría definirse como mujeriego, carismático, algo violento, con tendencias delictivas y con pocos escrúpulos. Meriton es considerablemente más hostil que los pícaros españoles, aunque realmente actúa con cobardía ante los verdaderos desafíos que se le presentan. No obstante, tras su madurez sus impulsos violentos se reducirán y aumentará su capacidad para la reflexión. El joven Thomas comienza su historial robando y revendiendo libros a sus compañeros, es decir, estafándolos, a la vez que roba en huertos fruta, leche y gansos. El dinero obtenido de estos primeros lances lo emplea para pagar a los más inteligentes para que hicieran sus deberes, por lo que siempre estaba entre los mejores estudiantes. Esta versión

más infantil del pícaro ya se define como experto en *roguery* o materia picaresca (Head 2008, 14). Para robar la leche de las vacas, el pícaro utiliza una técnica con su sombrero que recuerda a Lazarillo manipulando el pellejo de vino de su amo el ciego. Durante su etapa infantil también lleva a cabo burlas como venganza contra aquellos compañeros de clase que lo acosaban era utilizar alfileres en sus asientos para herirlos, técnica que también empleaba contra su maestro (Head 2008, 15). Este uso de los alfileres recuerda al caso de Onofre contra la anciana cruel durante la estancia con su primer amo. Siguiendo la estela de todos los pícaros infantiles previos (Lazarillo, Guzmán, Onofre, etc.), Thomas tratará de robar en un cofre o armario que su maestro tenía escondido repleto de oro. Este caso muestra la sofisticación de los métodos de los pícaros más jóvenes, pues intentará abrir el cofre mediante la falsificación de la llave de su maestro en cera tras fallar al usar unas ganzúas (Head 2008, 17-18). Continúa su estela de “imitación” de pícaros previos con el robo del caldero de comida (Head 2008, 20), un tipo de robo que se ha visto con frecuencia a lo largo de buena parte de las obras españolas.

Una vez abandona esta primera fase infantil y se inserta en la adolescencia, Meriton se une al grupo de gitanos con los que comete extorsiones a lo largo de los caminos (Head 2008, 23-24). Si una de estas extorsiones no salía a su gusto, el grupo, Meriton incluido, se dedicaban a tomarse la justicia por su mano contra las personas que querían extorsionar (Head 2008, 27-28); algo parecido a lo que pasaba con otros gitanos en obras previas. Asimismo, Meriton, junto a este grupo llevará a cabo robos como astrólogo u oráculo leyendo el tarot atrayendo la atención de las víctimas y obteniendo su dinero con falsos consejos mientras que el resto vacían sus bolsillos (Head 2008, 25-26).

Pero si algo destaca en su adolescencia es su pertenencia al gremio o hermandad de pícaros a través de su maestro, el mendigo (Head 2008, 35). En este gremio aprende a disfrazarse, imitar voces y otras estratagemas para fingir nuevas identidades y así estafar al mayor número posible de personas como mendigo. Del mismo modo, durante las noches, aprovechando la oscuridad, los mismos indigentes ejercerán de salteadores utilizando porras y otras armas. Esta hermandad recuerda al gremio de mendigos del *Guzmán*, pero, sobre todo, a aquellas que se pueden encontrar en *La codicia de los bienes ajenos* y en *Rinconete y Cortadillo*, pues tanto las funciones como los miembros que la forman son semejantes a lo que se puede encontrar en estas obras (Head 2008, 36). Tras abandonar esta banda, se dedicará a robar por los caminos con dos de sus compañeros (Head 2008, 37) y se insertará con otra banda de pícaros expertos en el engaño y el disfraz en Londres (Head 2008, 39). Con esta banda, que bebe nuevamente de obras previas, se

inserta en el ambiente picaresco de Londres, repleto de tahúres y estafadores. Mientras tanto, es posible observar a Meriton robando de balcones o en casos como el robo a la anciana (Head 2008, 42).

Tras esto, empezarán a sucederse una serie de episodios vinculados a la suplantación o creación de identidades vinculadas a la estafa. En primer lugar, el relato enmarcado sobre una pícara seductora con pocos escrúpulos que introduce Thomas (Head 2008, 54). En él, la pícara cambia en varias ocasiones de identidad (Head 2008, 58) para evitar sospechas o garantizar el éxito de sus intentos. Tras la etapa de Thomas junto al mercader, comenzará a fingir ser un caballero andante junto a otro pícaro en Londres a la vez que frecuenta prostíbulos y trata de acercarse a las clases dominantes para aprovecharse de sus riquezas. Bajo esta identidad, Thomas se disfraza y monta en carruajes, que abandona en plena marcha para no pagarlos (Head 2008, 64-66). El objetivo es dejarse ver y así garantizar el éxito de sus estafas, de forma semejante a lo que ocurría en *Las harpías en Madrid*. En este ambiente, rodeado de alcahuetas, proxenetas, prostitutas y timadores, Meriton se enamora de una prostituta que llevará a cabo un plan de falso secuestro mientras mantienen relaciones para asustar y robar al protagonista (Head 2008, 69-75). Cabe destacar que el secuestro aparece como parte de las labores del pícaro en varias ocasiones, como le sucede a Thomas u otros personajes más adelante (Head 2008, 198). Es este el acontecimiento con la pícara que provoca el ya mencionado episodio de travestismo de Meriton y creación de una identidad como criada con la que robar a ricos (Head 2008, 76-81) y, después, acostarse con todas las criadas del lugar que lo acoge.

Entre los episodios previos, Thomas volverá a tomar el papel como salteador en la ciudad y se dedicará, junto a otros compañeros, a atacar por las noches a los guardias durante su ronda para derribarlos y robarles las linternas. Estos episodios causarán su estancia momentánea en prisión (Head 2008, 66-67). Poco después, tras el robo que lleva contra uno de sus amigos mientras duerme (Head 2008, 74), siguiendo el modelo del latrocinio nocturno visto en obras previas, la idea del robo como arte comenzará a ser desarrollada: “I began to think that the art of stealing might be reckoned amongst the liberal sciences” (Head 2008, 96). Esta concepción del robo ya se había visto explícitamente desarrollada a lo largo de toda *La codicia de los bienes ajenos*, así como es mencionado en otras obras que sirvieron de referencia para Head. El hecho de que sea incluida en esta novela, como parte del argumentario del protagonista, denota cómo se

había establecido una caracterización muy concreta alrededor de las acciones de los pícaros.

A partir de este momento destaca la insistencia de mostrar a Thomas y otros pícaros como expertos en saltar caminos. La figura del salteador, bandolero o *highwayman* abunda en esta novela (Head 2008, 139; Head 2008, 166; Head 2008, 169; Head 2008, 592). De hecho, Meriton será parte de la ya mencionada “Hermandad de los caballeros del camino” hasta en dos ocasiones (Head 2008, 142-146; Head 2008, 199) y fuera de la hermandad también ejercerá como tal (Head 2008, 219-222) llevando a cabo robos con extorsión y violencia. La figura del salteador será considerablemente ampliada respecto a su homólogo español, hasta el punto de introducir una considerable cantidad de episodios sobre ellos fuera o dentro de las ciudades. Las pícaras también ejercen su función como salteadoras travestidas o simulando ser damas desvalidas. Estos personajes forman parte de bandas, como ya se ha visto anteriormente (Head 2008, 152-157). Entre la labor del protagonista como salteador no se encuentra solo el robo, también la seducción de una joven inocente para robar a la familia en la que se encuentra (Head 2008, 149-150).

La mayor parte de los pícaros de la novela, por lo tanto, abandonan la individualidad española y trabajan en gremios o hermandades para conseguir sus objetivos (Head 2008, 206). A las hermandades anteriores, se suman numerosas sociedades compuestas por estos personajes entre las que destacan el grupo de pícaros expertos en el disfraz (Head 2008, 142-145); el ya mencionado grupo de pícaras salteadoras; la sociedad de ladrones y estafadores controlada por el sastre (Head 2008, 356) o la banda de pícaros que es estafada por el mesonero que utiliza huesos de animales para simular que los clientes habían comido mal y cobrar de más a estos mientras duermen (Head 2008, 567). Tiene especial interés la banda que organiza Thomas junto al abogado pícaro falsificando e influyendo legalmente en ventas y préstamos (Head 2008, 172-189). Esta banda recuerda al plan de estafas en la venta de muebles que Guzmán tenía con su suegro. Además, Meriton usa las estrategias de trueque de un objeto por otro o falsos préstamos que se han visto en otros hipotextos. Con esta banda se llevan a cabo estafas como la realizada al joyero, tras ofrecer falsos testimonios contra él ante la Justicia (Head 2008, 177). Este tipo de timos son bastante parecidos a los realizados por el escriba y su aprendiz posteriormente (Head 2008, 363-376), donde la más cuantiosa implica recibir un dinero para comprar unos terrenos a su nombre, para después robarlo y volver a venderlas antes de firmar el contrato (Head 2008, 371).

Otros episodios de delincuencia de gran importancia para este análisis de las características picarescas en la novela de Head son los numerosos capítulos dedicados a la autodiégesis de la vida de dos pícaras: Mary y Dorothy, que expanden la profundidad con la que el autor se había acercado a la autodiégesis de la vida de las pícaras salteadoras. La vida de esas pícaras y de Mary y Dorothy sigue el modelo observado en novelas como *La hija de Celestina* o el ciclo de Castillo Solórzano, destacando *Teresa de Manzanares* y la *Garduña de Sevilla*, y marcan el camino para novelas como *Moll Flanders*. Sus episodios se encuentran repletos de esposos maltratadores en su juventud que las obligan a delinquir tras su muerte o abandono (Head 2008, 155-156), ya sea mediante la prostitución, el robo o la estafa mediante seducción y suplantación de identidades (Head 2008, 437-463; Head 2008, 463-596). Además, incluyen otros relatos autodiegéticos de otras pícaras como la alcahueta que conoce Dorothy. Se incluyen en estas historias el caso del asesinato del marido de la pícara travestida (Head 2008, 156) tras ser maltratada usando su talento para las armas; el episodio del prostíbulo en el que trabajaba Mary, donde actúa como la más talentosa de ellas (Head 2008, 457); el ocultamiento de embarazos y abortos por parte de la alcahueta de Dorothy para consumir su estafa (Head 2008, 481) o el robo del vestido y los tres anillos (Head 2008, 492). Incluso se incluye un novedoso capítulo donde la pícara demuestra una frialdad semejante a su contraparte masculina en la novela al utilizar una criada virgen para fingir su castidad ante su marido por la noche, con el objetivo de robar el dinero del casamiento matando a la criada y quemando la casa de su marido después (Head 2008, 488). El relato de Dorothy también incluye dos episodios dedicados a las travesuras y robos de un joven pícaro acróbata que trabajaba para el dueño de un hostel en el que se había asentado (Head 2008, 531).

En general, el resto de las estafas y hechos delictivos que incluye la novela son derivados de las obras españolas y francesas a través del mito. De este modo, la figura del tahúr es explotada en numerosas ocasiones (Head 2008, 71; Head 2008, 98; Head 2008, 230; Head 2008, 566; Head 2008, 622); el robo de capas (Head 2008, 97; Head 2008, 89) entroncado con el *Guzmán*; las burlas cómicas contra otros personajes (Head 2008, 162); las estafas de posaderos (Head 2008, 525); la estafa en nombre de la religión (Head 2008, 617-619); lo que en la novela llaman *spunging* o el aprovecharse de conocidos para obtener comida gratis (Head 2008, 88), muy desarrollado en el *Guzmán* y *El Buscón*; la estafa y robo manipulando la cantidad, naturaleza o longitud de un determinado producto (Head 2008, 542-545; Head 2008, 613); el robo de bolsas de dinero y carteras (Head 2008, 25; Head 2008, 477; Head 2008, 603) tan habitual en todas las novelas previas; el

robo a gente muerta (ibid., 138) que se ha visto en obras como *La pícaro Justina* o el *Alonso*; y la estafa de zapatos, extraída directamente de *La codicia de los bienes ajenos* (Head 2008, 569-570), donde el pícaro pide un solo zapato a distintos zapateros para hacer pares sin levantar sospechas. Se incluye por primera vez una estafa relativa al plagio y venta de excedentes en la producción de libros en la industria editorial, llevado a cabo por el librero pícaro (Head 2008, 79-383). Además, se incluye como novedad las estafas basadas en documentos de transacciones modificados mediante tinta invisible (Head 2008, 190). Asimismo, aparece por primera vez un personaje contratando los servicios de un grupo de pícaros, como es el caso del juez para escarmentar a su familiar a cambio de ayudar a escapar a su compañero de la cárcel (Head 2008, 574-577). Finalmente cabe destacar que se recuperan las estafas basadas en la piedra filosofal, tan comunes en la picaresca española, siendo la víctima en esta ocasión Meriton (Head 2008, 107).

Esta innumerable cantidad de episodios en los que participan pícaros lleva a pensar que la honorabilidad de los pícaros queda olvidada en la picaresca inglesa a cambio de un pícaro sin escrúpulos, pero no es así. Si bien es cierto que los pícaros en esta novela participan en actividades de indudable crueldad, al mismo tiempo poseen las mismas pretensiones de honorabilidad de los pícaros españoles. No obstante, es importante indicar que esta característica, aunque presente, está considerablemente diluida. En cambio, en futuras obras la cantidad de pícaros que llevan a cabo acciones honorables aumenta de forma clara. En *The English Rogue*, Thomas comienza a ser cruel tras lo sufrido con su maestro. Emprende sus acciones moralmente cuestionables robando a una anciana (Head 2008, 42), cosa que deja claras sus tendencias. Pero donde se percibe claramente sus malas intenciones es en su trato a las mujeres. Thomas se deshará de la madre de su primer hijo, su amante, al proponerle un viaje conjunto a Virginia y abandonarla en el barco para, instantáneamente, serle infiel con otra mujer a la que también despreciará (Head 2008, 62-63). Después, durante su etapa como criada travestida, llevará a cabo una estrategia semejante a la empleada con su primera amante a medida que mantiene relaciones sexuales y embaraza a las criadas de la casa en la que sirve hasta que abandona el lugar (Head 2008, 83). También lleva a cabo varias traiciones contra aquellos personajes que depositan la confianza en él; este es el caso del amigo al que culpa sin arrepentirse (Head 2008, 87). Esto también ocurre con el abogado junto al que establece la banda mencionada anteriormente. Cuando Meriton se ha aprovechado de él todo lo posible y el abogado comienza a arrepentirse de los crímenes que ha cometido, el protagonista decide delatarlo y abandonarlo ante la Justicia para que sea duramente

castigado en su lugar (Head 2008, 184-189). Del mismo modo, no duda en llevar a su amo a la cárcel para poder seguir disfrutando de su esposa a la vez que le roba su dinero (Head 2008, 110-111). Asimismo, en varias ocasiones, roba el dinero de una persona que ha fallecido (Head 2008, 138; Head 2008, 409). Esta crueldad crece a partir de las enseñanzas del ladrón y salteador maestro, que lo entrena para que sea cruel ante sus víctimas: “Here was I taught to be deaf when the poor traveller cries he is undone, and to be more flinty than adamant, not to be moved with sighs or tears.” (Head 2008, 146). Nunca antes se había hecho mención del proceso de naturalización de los actos inmorales del pícaro de forma tan explícita en esta investigación. Que sea en la picaresca inglesa la primera vez que ocurre esto tiene sentido debido a la vileza de sus primeros pícaros surgidos de la asimilación con las novelas de delincuencia. No obstante, Meriton sufrirá un cambio de actitud durante su estancia en la cárcel de Newgate semejante a lo ocurrido en el final del *Guzmán de Alfarache*. Tras los maltratos en la cárcel, el pícaro protagonista reflexionará sobre sus crímenes y llegará a la conclusión de que debe cambiar (Head 2008, 220-228). Todo este episodio parece ser claramente extraído de las palabras del Guzmán reformado de Mateo Alemán y Andrés en *La desordenada codicia de los bienes ajenos*. Aunque no tarda mucho tiempo en volver a robar (Head 2008, 300), la actitud de Meriton hacia los demás cambia y adquiere un tono más benevolente, posiblemente achacado también a su madurez. A partir de este momento, comienza a considerarse a sí mismo como un pícaro noble hasta llegar a compararse con Robin Hood líneas después de su primer robo tras el cambio de actitud: “I thought myself no less than a second Robin Hood or Little John” (Head 2008, 300). Esta línea, además, es especialmente interesante porque muestra un inicio de asimilación de Robin Hood como un pícaro noble, más allá de ser un ladrón noble de leyenda, parte de las características de los pícaros parece que empiezan a ser volcadas en este personaje anglosajón mítico iniciando una transformación en la caracterización de este. El proceso de evolución de esta figura mítica de un delincuente a un pícaro honorable a través de la influencia de las narrativas picarescas ha sido previamente estudiado por R. B. Dobson y John Taylor en su estudio previo a las rimas sobre el personaje (Dobson & Taylor 1997, 56-57) y por Stephen Basdeo en su disertación sobre las reinterpretaciones de este famoso ladrón (Basdeo 2017 12; Basdeo 2017, 90-91).

No obstante, el resto de los pícaros también muestran crueldad o benevolencia a partes iguales. La Hermandad de caballeros del camino, por ejemplo, demuestra crueldad en sus acciones; lo mismo ocurre con el grupo de gitanos, la hermandad de mendigos o

los salteadores que conoce poco después. El caso más extremo de pícaro vil, lo encontramos en la alcahueta que conoce Dorothy, que, cuando relata su vida, explica que asfixió a su hijo recién nacido para poder seguir seduciendo hombres, así como mata a una criada y quema una casa, entre otras cosas. Por otro lado, luego se pueden encontrar personajes como el abogado pícaro que deciden acabar con sus fechorías u otros como el posadero que roba el dinero que había hurtado otro grupo de ladrones (Head 2008, 596).

Este contexto sociocultural lumpenesco forma parte de Meriton desde su nacimiento. El pícaro es hijo de una familia de un pastor protestante en Irlanda y una mujer de orígenes humildes (Head 2008, 3). Su padre ofrece desde el comienzo tendencias picarescas durante su estancia en la universidad, donde se especifica un claro gusto por los vicios. En su tiempo como estudiante, un tipo de pícaro que ya ha sido descrito, ejerce como tahúr de gran ingenio que participa en ciertos hechos sexuales obscenos que no son descritos (Head 2008, 3-5). Por estas razones, su padre es expulsado de la universidad y abandona el país para dedicarse en el futuro a tratar de ocultar sus costumbres inmorales como pastor al servicio de un noble inglés en Irlanda. Meriton es concebido fuera del matrimonio, siguiendo lo visto en las novelas españolas, y su padre es asesinado antes de que cumpliera cinco años por rebeldes católicos irlandeses, religión que adoptará el protagonista (Head 2008, 12).

Thomas, como irlandés, es excluido duramente por el resto de los personajes ya que desde su nacimiento se le considera vil y bruto (Head 2008, 6; Head 2008, 8). Este pícaro será, entonces, marcado como *outsider* desde la infancia, siendo criticado por los ingleses por ser irlandés y viceversa (Head 2008, 10-11). Por nacer en Irlanda, además, es considerado como un bastardo por su padre: “The place, I think, made me appear a bastard in disposition to my father. It is strange the climate should have more prevalency over the nature of the native than the disposition of the parent;” (Head 2008, 6)

Junto a esto, el protagonista desarrolla cierto desprecio hacia sus padres debido al maltrato que recibe por ser considerado irlandés (Head 2008, 7) y por considerarlos culpables de sus tendencias picarescas: “I shall carry a mark with me to my grave” (Head 2008, 10). Meriton, desde su infancia, crece llevando a cabo travesuras. Rodeado por estas prácticas y por circunstancias intermitentes de pobreza y solvencia económica (Head 2008, 12), Thomas desarrolla sus habilidades para robar comida, donde demuestra su crueldad hacia los animales, bromas pesadas y estafas. Junto a esto, en la infancia del pícaro, él y su madre deben desplazarse por toda Inglaterra como vagabundos tras abandonar Irlanda para encontrar un lugar donde vivir. El pícaro protagonista explica que

su madre se dirigía a los gobernadores de las distintas poblaciones que visitaban para seducirlos y conseguir dinero o una residencia. Creciendo entre este tipo de prácticas, madre e hijo alcanzan cierta estabilidad económica: “And having an eloquent tongue, she commonly applied herself to the minister of the town, who, wondering to see so much learning and perfection in a woman, either took us to his own house for a while or gathered some contributions” (Head 2008, 13). No obstante, el propio pícaro destaca que debido a estas circunstancias se mantendría como analfabeto hasta los diez años: “Staying so little time in a place, and my mother being more careful to get a subsistence than to season my tender years with the knowledge of letters, I was ten years old before I could read” (Head 2008, 13).

Tras el abandono de Thomas a su madre, el protagonista se moverá por ambientes cada vez más delictivos e inmorales. Poco tiempo antes de este hecho, Meriton ya seducía a las sirvientas de su primer amo para asegurarse comida de forma estable (Head 2008, 16); confesando que tenía talento natural para llevar a cabo actos lujuriosos, como su padre (Head 2008, 17). Sin embargo, al dar la espalda a su madre se enfrentará por primera vez a situaciones de extrema necesidad y arrepentimiento, que motivarán nuevos episodios de supervivencia:

Then began a shower of tears to fall from my eyes, considering how I had left my disconsolate, and almost heart-broken mother, lamenting my loss, and fearing what fatal courses I might take. It was no less trouble to me to think that I was travelling I knew not whither, moneyless, having nothing but hazel and brambles to address myself for the appeasing of hunger’s approaching gripes. (Head 2008, 22)

Momentos de necesidad como estos lo llevan a delinquir de forma continuada a lo largo de la novela. Por ejemplo, es la razón principal de su carrera como mendigo:

Necessity is a thing better known by the effects than its character, and of all things the most insufferable; to prevent which, it puts a man on to venture upon all manner of dishonest and dangerous actions, suggesting strange imaginations, and desperate resolutions, soliciting things infamous, and attempting things impossible; the product of which is only disorder, confusion, shame, and in the end ruin. But when necessity shall conjoin with an evil disposition, a depraved nature, what horrid and nefarious facts will it not instigate that man to perpetrate? (Head 2008, 34)

Asimismo, por las mismas razones se queda junto a los tahúres y ladrones de bolsas en Londres (Head 2008, 41). Sus circunstancias de pobreza, impidiéndole medrar, causarán que entre en una espiral entre la delincuencia y la servidumbre. Tal es el caso que al no poder mantener a su primer hijo y su amante (Head 2008, 62) los abandonará cruelmente en un viaje a Virginia. Sin embargo, al no poder dar un giro a su vida, el pícaro, como lo visto en sus versiones españolas, sigue centrando sus atenciones en cubrir sus necesidades básicas, especialmente la comida y la bebida (Head 2008, 91; Head 2008, 126-127; Head 2008, 197), que se convierten en una obsesión: “But my money being all spent, my belly began to grumble out insufferable complaints against me, seeming to charge me with want of ingenuity and industry, since I enjoyed my liberty; for want that man cannot, which wants not that. Alas, what should I do? I used what means I could, having no better experience.” (Head 2008, 87).

No obstante, esto no evita que en muchas ocasiones sea sometido a situaciones extremas que lo llevan a actuar con más dureza para medrar, ofreciendo una imagen cómico-dramática que se ha visto con frecuencia en la picaresca española: “To conclude, I was a mere walking skeleton, my skin only served as a mantle for my bones.” (Head 2008, 128). Por todo esto, es lógico pensar que, irremediabilmente, el primer matrimonio de Meriton sea desafortunado al ser malcasado con otra pícaro por necesidad (Head 2008, 115). También recurrirá a mantener relaciones sexuales con una anciana a cambio de su sustento económico (Head 2008, 131). Los casos de pícaros o pícaras que mantienen relaciones sexuales o se casan por dinero son frecuentes en obras anteriores o en esta, también es el caso del pícaro abogado (Head 2008, 172). Con estas estrategias, enlazadas a las anteriores, Meriton puede vivir una etapa de riquezas que, aunque breve, enlaza con pícaros anteriores que en algún punto de sus relatos han alcanzado cierta solvencia económica (Head 2008, 202).

Circunstancias de determinismo social semejantes son presentadas para otros pícaros que relatan su vida a lo largo de la novela. Todos tienen orígenes humildes y en algún punto de su infancia o juventud han tenido que recurrir a la vida criminal para probar suerte. Así, podemos encontrar a los niños pícaros que sirven a los mendigos (Head 2008, 35), el padre extremadamente pobre del pícaro abogado (Head 2008, 172) o los padres de la salteadora mesonera (Head 2008, 159). Esta última pícaro es usada por su madre como prostituta en el mesón, quien a la vez también se prostituía con permiso de su padre (Head 2008, 158); circunstancia que hemos visto incontables veces en la picaresca española como en *La hija de Celestina* o *La pícaro Justina*. Una circunstancia

que se repite también de forma semejante a la picaresca femenina española es que toda pícaro ha sido maltratada y malcasada durante su juventud; este es el caso de la pícaro travestida, Mary y Dorothy. La primera se toma la justicia por su mano y sale a los caminos para asaltar a su marido y matarlo (Head 2008, 155-156). En el caso de Mary y Dorothy, estas sobreviven al maltrato de su marido, mayor que ellas, hasta que escapan de esa vida y se dedican a la prostitución como único medio de supervivencia en esos momentos (Head 2008, 437; Head 2008, 443; Head 2008, 463). Esta situación de duro maltrato también es sufrida por varios pícaros a lo largo de la novela, como el pícaro acróbata (Head 2008, 528-529), aunque no en el mismo contexto.

Todo esto lleva a que finalmente, en algunos casos, los pícaros expresen sus frustraciones en ciertas afirmaciones que pueden considerarse hasta cierto punto como crítica social. Es el caso del pícaro hereje que retoma la idea de la lucha de clases al expresar la función represiva de los poderosos a través de la religión: “Religion at first was only the quaint legerdemain of some strong pated datesmen, who to overawe the capriciousness of a giddy multitude, did forge the opinion of a punisher of all human evil actions.” (Head 2008, 139). Meriton, además, expresará en etapas avanzadas de la novela su realización sobre la realidad del mundo en el que vive, que explica su forma de actuar durante buena parte de esta. Es la noción del mundo de delincuencia donde se enfrentan entre ellos por medrar: “And now I find that saying to be verified which I had often heard, that the world consisted but of two sorts, knaves and fools, and that the one lived by out-witting and cheating the other.” (Head 2008, 368).

Como ha ocurrido en la picaresca española, las situaciones de necesidad que viven los personajes son derivadas, en parte, de la ausencia de un hogar y su estatus como vagabundos. Hay que tener en cuenta que Meriton pasa su infancia entre Irlanda e Inglaterra, mientras que su madre seduce a gobernadores a cambio de un hogar temporal. El viaje, por lo tanto, es una característica importante en *The English Rogue* tanto para estructurar la narrativa como para el desarrollo del relato. Estructuralmente, el viaje es utilizado para introducir episodios exóticos en las aventuras de Meriton por África o Asia, introduciendo una estructura parecida a los libros de viajes (Head 2008, 240; Head 2008, 245; Head 2008, 257). Con el viaje se insertan también los relatos autodiegéticos enmarcados o los naufragios, tan comunes en las novelas anteriores.

El camino se convierte así en un espacio de tremenda importancia para el desarrollo del texto. Es el lugar donde los pícaros son asaltados o ellos asaltan a otros personajes, como es el caso de la pícaro travestida u otros asaltos (Head 2008, 142). Son

lugares de peligro o encuentro donde experimentan esa idea de libertad que comienza a desarrollarse en el *Guzmán* o el arrepentimiento de abandonar una vida fuera de la delincuencia (Head 2008, 21-22; Head 2008, 64; Head 2008, 87). Los caminos y el viaje entre ciudades vuelven a ser utilizados como vía de escape o para encontrar otras oportunidades. Tal y como pasaba en el *Alonso* o el *Marcos de Obregón*, el viaje en barco es de tremenda importancia en esta novela picaresca, tanto para los viajes entre islas o con las colonias, como para utilizarlo para deshacerse de sus amantes o sus hijos ilegítimos durante su etapa como galán de las criadas. En definitiva, el viaje es utilizado de la misma forma que en la picaresca española, salvo por ciertas peculiaridades lógicas en el contexto del contexto de las islas británicas.

Asimismo, esta novela muestra también como, a través del mito, todas las habilidades mentales y físicas de los pícaros son heredadas por los pícaros ingleses con nuevas que se suman a sus capacidades. Debido a la extensión y gusto por la acción de *The English Rogue*, así como a la recolección de diversos episodios de otros hipotextos, se pueden encontrar en pocas líneas una enorme variedad de habilidades que definen a los pícaros y que, en vistas al futuro, ya muestran qué talentos tendría el pícaro videolúdico a su disposición. Las más frecuentes son la capacidad para el robo de bolsas y carteras, de las que son capaces todos los pícaros que componen la novela (Head 2008, 25; Head 2008, 37; Head 2008, 477; Head 2008, 564), y las habilidades para la música y la poesía de buena parte de los personajes de este tipo que componen la novela (Head 2008, 28; Head 2008, 75; Head 2008, 109; Head 2008, 163; Head 2008, 168; Head 2008, 646). Meriton y sus compañeros son capaces de componer poesía o música y páginas más tarde llevar a cabo robos magistrales, tal y como ocurría en la picaresca española.

Por otro lado, las habilidades de los pícaros manejando espadas y pistolas es desarrollada profundamente en esta novela (Head 2008,70; Head 2008, 133; Head 2008, 152; Head 2008, 166; Head 2008, 236; Head 2008, 598). El número de encuentros armados y conflictos aumenta considerablemente frente a novelas anteriores, y por ello el pícaro es descrito como un espadachín o pistolero diestro que utiliza ciertas técnicas de moralidad cuestionable para asaltar a sus víctimas o enfrentarse a otros enemigos armados. Destaca especialmente la inclusión de la primera pícara armada, junto a su banda, en el caso de la pícara travestida. Esta mujer es descrita como habilidosa con las armas desde su infancia, pues practicaba con las armas que su padre, herrero, fabricaba. Es uno de los personajes más habilidosos del texto con armas, pudiendo emplear una variedad considerable de ellas (Head 2008, 155). Esta imagen de la pícara

extremadamente hábil será recuperada con frecuencia en las iteraciones contemporáneas del mito.

Las destrezas manuales de los pícaros en esta novela se ven apoyada por otra serie de tácticas o habilidades que caracterizan su talento atlético. Este es el caso del uso de otras armas como porras (Head 2008, 36; Head 2008, 563), varas (Head 2008, 133), cuchillos, (Head 2008, 538) o mayales (Head 2008, 133); el uso de las sombras y el terreno a su favor (Head 2008, 144); el empleo de máscaras, capas o capuchas para ocultarse (Head 2008, 144); los ataques sorpresa (Head 2008, 144); la agilidad y destreza (Head 2008, 146; Head 2008, 166) o el sigilo (Head 2008, 576; Head 2008, 618-619). Además, en muchas ocasiones, los salteadores llevan a cabo peleas a caballo, nunca vistas antes en una novela picaresca (Head 2008, 168-169). También, tanto Meriton como otros pícaros llevan a cabo acciones acrobáticas un tanto arriesgadas, pero que demuestran la tendencia que ya ocurría a través del mito de vincular a estos personajes con acciones inverosímiles, como los saltos desde los carruajes (Head 2008, 66); el escape de la cárcel utilizando una cuerda (Head 2008, 212-213); el pícaro que decide escapar haciendo acrobacias con cuerdas (Head 2008, 530-531) o el uso de otra para escalar e internarse en un monasterio (Head 2008, 618). Además, se emplean ganchos para robar de los balcones (Head 2008, 39), idea también frecuente en los pícaros videolúdicos y que ya se había visto en *Marcos de Obregón* y la *Desordenada codicia de los bienes ajenos*. Al mismo tiempo, el uso de la capa como uno de los accesorios principales del pícaro es retomado y profundizado en esta novela (Head 2008, 66; Head 2008, 136; Head 2008, 613), llegando a componer Meriton un poema en alabanza a la capa como “fiel compañera” del pícaro tras recuperarla (Head 2008, 90).

Otras habilidades que destacan en esta novela, siguiendo lo visto en la picaresca española, son, por ejemplo, el uso de la noche para llevar a cabo robos (Head 2008, 36; Head 2008, 65; Head 2008, 598) o infiltrarse en las sombras (Head 2008, 227); la tolerancia al alcohol o el uso de este para estafar (Head 2008, 68; Head 2008, 477; Head 2008, 541) o la utilización de llaves falsas y la apertura de cofres (Head 2008, 17).

Asimismo, la vertiente seductora de los pícaros es explorada con profusión en esta novela. Como ya se ha visto, Meriton está obsesionado con el sexo, al igual que otros pícaros de este texto. Para poder llevar a cabo sus aspiraciones emplea numerosas técnicas de seducción basadas en la poesía o en la manipulación por medio de su carisma (Head 2008, 56; Head 2008, 63; Head 2008, 100; Head 2008, 148; Head 2008, 204). Dentro de la seducción, fuera de las técnicas de Meriton, destaca Mary que, en su trabajo como

prostituta, actuaba como una actriz para estafar a sus clientes, usando el prostíbulo como su teatro (Head 2008, 456); esto de alguna forma retoma la idea del teatro vinculado al pícaro. El carisma y técnicas de seducción de los pícaros de esta obra están en estrecha relación con el ingenio del que hacen gala ya sean para llevar a cabo burlas (Head 2008, 162), estafas, planes de asalto (Head 2008, 166) o engaños variados (Head 2008, 16; Head 2008, 42; Head 2008, 77; Head 2008, 173; Head 2008, 201; Head 2008, 492). Junto a esto, destacan los engaños ingeniosos llevados a cabo mediante la tinta invisible (Head 2008, 190), por primera vez en picaresca, o el empleo de trampas de diversa índole, incluyendo versiones con pólvora (Head 2008, 529; Head 2008, 535).

Entre las estafas, vuelve a ser importante señalar el uso de artes esotéricas como la adivinación, la astrología o el tarot para engañar a las víctimas de los pícaros (Head 2008, 25). Igualmente, vuelve a recuperarse la idea del uso de veneno en este ambiente delictivo, aunque no es usado en manos de un pícaro (Head 2008, 643) y la utilización del lenguaje del hampa, en este caso el *cant* de los delincuentes ingleses, en picaresca (Head 2008, 29-34) como ocurrió en *El Buscón*. Otro caso nuevo en picaresca es la introducción de batallas navales (Head 2008, 647), que entronca con el uso de pícaros que participan en campañas navales como se pudo observar en el *Marcos de Obregón* o el *Estebanillo González*.

Fuera de estas características, destaca en vistas del futuro lúdico de la picaresca, como en las obras de Castillo Solórzano, el uso de relatos de fantasmas en las burlas de la ama de Meriton para echar a su marido de la habitación y así poder tener relaciones sexuales con el pícaro (Head 2008, 103). En relación con este tipo de episodios esotéricos también hay varias menciones a la piedra filosofal, objeto mítico al que también se hacía mención con frecuencia en la picaresca española (Head 2008, 107; 190).

En conclusión, *The English Rogue* muestra la intención de Head en recuperar la tradición de la picaresca española y adaptarla al gusto inglés. Para ello incluye múltiples episodios extraídos de textos del *Guzmán*, *El Buscón* o *La desordenada codicia de los bienes ajenos*. Solo es necesario observar la distribución de capítulos o formato de estos para entender que estaba imitando el modelo del *Guzmán* y otras novelas picarescas. El título de la novela, ya bebe de la traducción inglesa de la novela de Alemán, *The Spanish Rogue*. De la misma forma, a través del mito, se puede observar como el autor tiene presente, de forma general, las características comunes de la picaresca que explora con mayor o menor profundidad en comparación al tratamiento de las obras españolas. El valor de la primera novela picaresca inglesa reside en su funcionamiento como

compendio detallado de lo que puede esperarse del proceso de adaptación a la cultura inglesa. *The English rogue*, certifica que los autores de picaresca inglesa eran conscientes de la tradición española y la convierten en suya ofreciendo nuevas posibilidades a un tipo de personaje y a una corriente estética que estaba en decadencia en la península. A partir de esta obra, en los siglos siguientes, serán las novelas inglesas las que sigan explorando el mito del pícaro con fortuna, ante el cambio estético de la narrativa española y francesa.

4.3.3. *The Life and Death of Mr. Badman*

En 1680, como libro acompañante de su *The Pilgrim's Progress* (1686), John Bunyan, un predicador puritano, publicó *The Life and Death of Mr. Badman*. Esta novela de estructura dialogística puede considerarse un texto moralista puritano con influencias picarescas. En estos años, como señala Ardila, buena parte de las biografías de criminales, novelas de delincuencia y novelas picarescas inglesas imitaban a la novela picaresca española (Ardila 2017, 262-263). Este académico señala que el principal problema de los textos de picaresca inglesa reside en que, si bien imitaban buena parte de las acciones y episodios de la picaresca española, no reflejaban bien el contexto sociocultural que llevaba a la delincuencia debido a su interés en crear obras centradas en acción (Ardila 2017, 264-265). Por ello, Bunyan se propone crear una novela picaresca donde el contexto del pícaro y su posible arrepentimiento sean clave para entender las razones que hay detrás de las acciones de Mr. Badman. El autor trata de criticar las actuaciones del pícaro central del texto, *Mr. Badman* emplea características extraídas de la picaresca española para mostrar, a ciertos pecados y los pasajes bíblicos que los señalan como actuaciones inmorales; recuperando el acercamiento de Mateo Alemán en el *Guzmán de Alfarache*. Esta novela, como ocurrió con *El periquillo el de las gallineras*, es un tanto especial, en el sentido en que es una novela picaresca donde las aventuras de los pícaros son duramente criticadas y son vistas a través de una óptica considerablemente crítica. No obstante, el valor de esta obra, como en el *Periquillo*, es que muestra el uso de la picaresca fuera de una novela íntegramente protagonizada por pícaros; lo que denota que el mito era empleado para todo tipo de obras y ya estaba plenamente asentado en Inglaterra. Esto explica cómo el pícaro pervivirá fuera de la novela picaresca en todo tipo de textos literarios sin verse constreñido por estructuras concretas o el papel protagonista. Además, esta obra plantea ciertos elementos en la caracterización del pícaro que también pueden ser usados en pícaros modernos y videolúdicos.

La novela sigue una estructura dialogística que bebe de lo visto en la *Codicia de los bienes ajenos* y el formato epistolar para explicar el caso del pícaro del *Lazarillo* (Ardila 2017, 266). Además, Ardila señala la deuda del texto con *La Celestina*, que fue traducida por Mabbe en 1634 como *The Spanish Bawd* junto a la traducción del *Guzmán* y *La lozana andaluza* (Ardila 2017, 267). Bunyan organiza gran parte de su obra mediante la exposición de una situación o etapa de la vida de Mr. Badman, describiendo sus acciones, y una reflexión moralista presentando soluciones y censurando su comportamiento. Cada ciertas páginas se expone un pecado o inmoralidad concreta como insultar, la envidia o el alcoholismo (Bunyan 2017, 27; Bunyan 2017, 163). El relato se encuentra enmarcado en el diálogo de Mr. Wiseman que, ante el temor religioso de Mr. Attentive por lo que considera una sociedad decadente, comienza a narrar la vida de Mr. Badman que murió en un contexto de pecado. Este personaje es descrito como “*rogue*” o “*true rogue*” por Mr. Wiseman en numerosas ocasiones (Bunyan 2017, 19; Bunyan 2017, 57), protagonizando situaciones que podrían haber sido extraídas de novelas previas perfectamente. No obstante, los episodios picarescos de Mr. Badman son meramente descriptivos y no son descritos con detalle, pues no intentaba recrearse en el delito como en otros textos de picaresca inglesa. Si bien Mr. Badman es el personaje que protagoniza la mayor parte de la acción, la naturaleza inminentemente contemplativa de la novela implica que abunden las digresiones moralistas (Bunyan 2017, 102-108; Bunyan 2017, 142) o los compendios de instrucciones para evitar “vivir en pecado”. Es un caso extremo a lo visto en el *Guzmán de Alfarache*, hasta el punto de que, fuera del relato enmarcado, los extractos bíblicos y recomendaciones para la vida son abundantes, interrumpiendo el ritmo de la narración. Esta situación se ve considerablemente ampliada en los tres capítulos finales, donde se describe la muerte de Mr. Badman con detalle y las consecuencias religiosas de su vida pecaminosa (Bunyan 2017, 188-207). De esta forma, en todo momento se incluye un componente de crítica social por parte del autor, mostrando una sociedad decadente a través de la picaresca, por ello, el componente de crítica social, aunque sin comedia, es clave para entender esta novela.

Como relato enmarcado en un diálogo de personajes ajenos a las acciones narradas, la biografía de Mr. Badman se encuentra en tercera persona y no existen fragmentos autodiegéticos. No obstante, la biografía narra la vida de Mr. Badman desde su infancia, siguiendo la mayor parte de los ejemplos previos. Para llevar a cabo su exposición moralista, Bunyan describe, a través de Mr. Wiseman a un pícaro tan vil como Meriton desde su nacimiento hasta su muerte. Aunque no es una autodiégesis, vuelve a

aparecer una biografía picaresca utilizada para educar a sus lectores; si bien, al contrario que con *Guzmán de Alfarache* o *The English Rogue*, no es una obra que busque entretener en demasía. Sí toma de la novela de Alemán la intención de justificar la muerte del pícaro y los hechos de su vida a través de sus acciones como pícaro y de las influencias recibidas a lo largo de su vida. La novela sigue el modelo de justificar la vida del pícaro a través de su biografía que hemos observado en obras previas, aunque no utilice la autodiégesis. Esto ha sido defendido por autores como Wharey (1924), Randall (1991) y Ardila (2017).

La superficialidad de las acciones de los pícaros no impide el uso de las figuras parentales y los amos en la novela. Estos últimos también son usados, como Badman, para llevar a cabo ciertas disquisiciones sobre el valor moral de sus acciones. La figura parental se limita a su padre, un trabajador humilde religioso, que trata de enderezar sin éxito los vicios de Badman. Los amos, en cambio, son dos y suponen la razón principal para que el pícaro se dedique a la vida delictiva. El primer amo es a la vez su tutor, pues el padre de Badman decide intentar que otro educara a su hijo (Bunyan 2017, 29). El problema de este amo es que no consigue controlar sus impulsos a pesar de su continua censura y durante su estancia con él comienza un proceso de aprendizaje como pícaro con la ayuda de tres maestros de esa ocupación (Bunyan 2017, 35). Al final, la presión que ejerce este amo lo hace escapar en busca de otro amo (Bunyan 2017, 54). El segundo y último amo sigue el ejemplo de otros amos en novelas previas que empujan al pícaro definitivamente a la vida del crimen. Este amo es definido como “tan malo como él” (Bunyan 2017, 55), por lo que Badman comienza a desarrollar una peor actitud. En este periodo de su vida, el pícaro es insultado y maltratado por su amo por actuar, irónicamente, vilmente. Ambos, amo y sirviente, dedican sus días a superarse como pícaros señalando las faltas uno de otro, hasta que nuevamente el protagonista decide abandonarlo ante una mejor perspectiva de vida.

Como se ha visto, el proceso de aprendizaje junto a sus amos y los maestros pícaros que conoce con el primero, es importante en el desarrollo del pícaro. Retomando lo visto en obras previas, contenido en el mito del pícaro, Bunyan introduce la idea de que los jóvenes pícaros necesitan uno o varios mentores que motiven el paso a la vida plena como tal. Aunque breve, las enseñanzas de los tres pícaros que sirven como sus mentores son importantes, pues introducen a Badman al alcoholismo, a la obsesión por la comida, a frecuentar prostíbulos y lo convierten en un maestro en el resto de las habilidades esperables en ellos: “You can be sure of it, for they taught him to be a rogue, a principal one in all their ways.” (Bunyan 2017, 35). La figura del maestro pícaro, por lo

tanto, ya era percibida como fundamental en la construcción de un personaje con aspiraciones semejantes. Algo que tiene en cuenta James Wharey en su análisis de la novela (Wharey 1924, 58-59), pues señala la importancia que estos personajes tienen en el paso definitivo a la vida delictiva.

Como cabría esperar de una novela en la que su razón de ser es la crítica de actuaciones inmorales de los pícaros, todas las distintas facetas delictivas propias de la picaresca son potenciadas considerablemente para mostrar la inmoralidad de estos personajes y así llevar una crítica religiosa apropiada. Defiendo la idea de James Randall (1991, 187), que afirma que la inmoralidad y dureza de las acciones de Badman están íntimamente ligadas con la necesidad de justificar que merecía ser sometido al juicio divino. Así, Badman es descrito como un personaje que robaba desde pequeño en jardines o huertas a la vez que realizaba bromas pesadas contra sus familiares y amigos (Bunyan 2017, 6; Bunyan 2017, 9). Este gusto por el robo deriva en rodearse de malas influencias durante su servicio con el primer amo y a participar en robos, junto a otras acciones ya mencionadas anteriormente. Poco tiempo después, al abandonar un hijo ilegítimo (Bunyan 2017, 60), estafa a sus propios padres para que financien un comercio que quería establecer con éxito (Bunyan 2017, 61). Será con este dinero con el que Badman establezca la primera banda o el primer gremio de pícaros de toda la novela, siguiendo el esquema visto en obras anteriores (Bunyan 2017, 64). Esta banda de pícaros será la causante de que el propio Badman sea estafado y pierda gran parte del dinero de sus padres, al ceder su dinero en pequeñas cantidades en numerosas ocasiones sin percibir el plan de su propia banda.

En esta situación de pobreza se introduce un plan de seducción de una dama noble rica mediante la construcción de una falsa identidad en la que Badman finge ser un excelso religioso (Bunyan 2017, 66-68). Con este plan, que lleva a cabo con éxito, se asegura una fuente económica estable añadida a la de sus padres durante años, mientras sigue cometiendo sus estafas para seguir enriqueciéndose. Durante este largo periodo de tiempo, en el que maltrata duramente a su esposa (Bunyan 2017, 73), Badman continúa con su trabajo como comerciante. Con este episodio se abre la puerta a introducir las distintas tácticas que se han visto en obras anteriores para conseguir beneficios extra estafando a sus clientes en las transacciones o mediante la manipulación del género que dice vender. Así, Badman centra su acción en construir distintas identidades con las que satisfacer a sus clientes y ganarse su confianza (Bunyan 2017, 87-89) para así poder a llevar a cabo manipulaciones de préstamos o modificaciones en balanzas y cantidades de

alimento sin que sus clientes sospechen de él (Bunyan 2017, 96; Bunyan 2017, 109; Bunyan 2017, 115; Bunyan 2017, 118). A estos hechos hay que sumar que lleva a cabo también labores como salteador de caminos (Bunyan 2017, 93); ladrón de bolsas de dinero y carteras (Bunyan 2017, 119) y extorsionador (Bunyan 2017, 119). Es esta etapa en la que múltiples actos delictivos son mencionados, aunque no explorados en profundidad, es cuando Badman es considerado definitivamente un maestro pícaro por su facilidad para el engaño, la estafa y el robo: “Mr. Badman was a master in this art, and for that reason it follows that he must be a principal rogue.” (Bunyan 2017, 90).

Entre robos y engaños, Badman lleva a cabo su mayor estafa, que es aquella con la que logra resolver todas sus deudas. Para ello, utiliza a un intermediario para cerrar acuerdos de pago que nunca se llevarán a cabo, a cambio del depósito de una pequeña cantidad de la que sí disponía gracias a sus artimañas previas (Bunyan 2017, 95). Badman, asimismo, no es el único pícaro del relato. A la banda de pícaros y los maestros del comienzo de la novela, se suman los prestamistas, que son criticados como un colectivo inherentemente picaresco a lo largo del texto. Son definidos como pícaros que se aprovechan de la pobreza o inocencia de los demás para medrar, tal y como se ha visto desde el *Guzmán de Alfarache* (Bunyan 2017, 123-124). Finalmente podemos encontrar a una pícara al final del texto, que es aquella que durante la viudedad de Badman lo emborracha para casarse con él (Bunyan 2017, 175). El objetivo de esta pícara es obtener todo el dinero de él durante el mayor tiempo posible al tiempo que mantiene relaciones con otros hombres y controla las acciones de su esposo (Bunyan 2017, 177). Como se vio también en *The English Rogue* o en *La hija de la Celestina*, a un pícaro le corresponde una esposa pícara que le haga pagar por todo lo realizado anteriormente.

Badman es reflejado como un pícaro delincuente sin remedio. La maldad de sus acciones, exagerada por el motivo moralista del texto, hacen que no quede ni ápice de honorabilidad en él ni en otros pícaros. El maltrato a su mujer y su etapa con ella son descritos como terriblemente crueles, por lo que no queda duda al respecto. Si bien hay una breve etapa de arrepentimiento cuando está cerca de morir (Bunyan 2017, 160), cosa que recuerda al *Guzmán* o a *The English Rogue*, no durará demasiado y es todo una falsa fachada. De hecho, este cambio repentino y la vuelta a sus costumbres causan la muerte por tristeza de su esposa entre dolores (Bunyan 2017, 169). Finalmente, para que quede claro que no se ha resarcido en ningún momento, muere hambriento, pobre y enfermo sin arrepentirse de nada (Bunyan 2017, 184). Por estas razones se han defendido con

anterioridad las ideas de Randall (1991), pero también las de Ardila (2017, 272), que afirman lo mismo sobre el texto de Bunyan.

Si bien sus padres y su esposa son ejemplos de “buen ciudadano”, Badman ejerce un contraste claro con ellos. El origen humilde de Badman no es necesariamente el causante de su giro a la labor como pícaro en esta novela, si no su propia tendencia natural a ello, como era en parte el caso de Onofre. Bunyan construye un pícaro inherentemente malvado para llevar a cabo su crítica moral, pero también sigue desarrollando y aportando variedad en el mito a esa figura del pícaro con tendencias naturales delictivas que se había visto en *El guitón Onofre o Rinconete y Cortadillo*. No hay que olvidar que el cristianismo calvinista que seguía Bunyan apoyaba la posibilidad de ascender socialmente con buenas acciones, como señala Ardila (2017, 269), por lo que este autor no contempló la imposibilidad de escalar a una clase social superior que había frustrado a la mayor parte de los pícaros representados hasta el momento.

Existe una suerte de determinismo social no derivado de su contexto sociocultural inicial, ni de su etnia o pertenencia a una minoría, sino de su propia personalidad y las influencias a las que él mismo accede durante su adolescencia. Estas amistades y nuevo ambiente decadente lo hacen desarrollar un patente alcoholismo que es definido como generador de pobreza para sus iguales y de riqueza para aquellos dedicados a la industria del alcohol (Bunyan 2017, 41). Lo mismo ocurre con la lujuria, ya explorada en *The English Rogue*, que aparece una vez más en esta obra como una tendencia natural del pícaro y causante de su decadencia al frecuentar prostíbulos (Bunyan 2017, 45).

Estas aficiones de Badman drenan su poder económico hasta tal punto que ante la perspectiva de pobreza que tiene ante él decide seducir a la que será su esposa. Su dinero se irá reduciendo a medida que lleva a cabo mayores crímenes hasta que, al final de su vida, los pícaros a su alrededor drenan su capital económico y acaba cayendo en una pobreza semejante a la vista en anteriores pícaros (Bunyan 2017, 179). La necesidad de viajar, vinculada frecuentemente a la pobreza de los pícaros en novelas previas no aparece en ningún momento en *Mr. Badman*, aunque eso no evita la indigencia final del pícaro.

El determinismo social, utilizado en obras previas con más frecuencia, sale a relucir cuando Badman tiene a sus siete hijos, de los cuales la mayor parte de ellos acaban dedicándose a labores picarescas con la excepción de un único hijo que se dedica a velar por su madre (Bunyan 2017, 80). Sus descendientes heredan su tendencia natural hacia el mundo criminal y absorben parte de sus malas costumbres. En esta obra, ser pícaro es

tratado como una elección que puede derivar del contexto sociocultural, pero también es presentado como algo irremediable si existen tendencias naturales en el personaje o tiene ascendencia criminal. Esta característica también vuelve a salir a la luz con el segundo matrimonio de Badman, pues deja patente que a un pícaro el destino solo le tiene reservado otra pareja con un oficio semejante (Bunyan 2017, 175). En el caso de los personajes que eligen ser pícaros, se sigue la imagen que Cervantes había cultivado en sus *Novelas Ejemplares*, con el caso de personajes como Carriazo y Avendaño en *La ilustre fregona* y en otras obras como *Gregorio Guadaña* o *Marcos de Obregón*.

En cuanto a las habilidades de los pícaros de la novela, cabe destacar que la mayoría son meramente mencionadas y no son profundizadas como en el resto de las novelas. Esto indica que estaban efectivamente contenidas en el mito, permitiendo ser o no utilizadas según la elección del autor. Aunque de forma poco detallada, los pícaros en esta novela roban ya sea mediante asaltos; robos de bolsas y carteras; estafas o matrimonios de conveniencia. A su vez son caracterizados como alcohólicos y glotones (Bunyan 2017, 38-39), algo ya observable en el *Lazarillo*. La habilidad más desarrollada explícitamente, aparte del ingenio en las estafas ya mencionadas, es la de la seducción, que Badman y otros pícaros (principalmente prostitutas) llevan a cabo en otras ocasiones (Bunyan 2017, 52; Bunyan 2017, 58; Bunyan 2017, 67-68).

Finalmente, hay que destacar un aspecto de su caracterización que es importante de cara al futuro de la picaresca en literatura de fantasía o videojuegos. Badman es descrito como un cínico y como un ateo que rechaza en todo momento la religión (Bunyan 2017, 136; Bunyan 2017, 149). Esta visión del pícaro como una figura antirreligiosa que duda de las buenas intenciones del resto de personas se había podido percibir en obras como *El Buscón* y en *The English Rogue*, pero sin duda esta obra es la que más insiste al respecto debido a su naturaleza crítica. Pícaros futuros como el Ratonero Gris/*Gray Mouser*, perteneciente a la saga de *Fafhrd and the Gray Mouser* de Fritz Leiber, desarrollarán a la perfección este lado ateo y cínico del pícaro con gran éxito.

Para finalizar, en *The Life and Death of Mr. Badman* es posible observar cómo, en una obra distinta y con un propósito claramente diferenciado a lo visto en las novelas picarescas anteriores, el mito ha permeado y ha influido claramente en la construcción del personaje pícaro. Siguiendo lo visto en el análisis, y lo afirmado por Wharey (1924, 49-52), Randall (1991, 181-82) y Ardila (2017, 272), Badman está claramente influenciado por la picaresca anterior. Las estafas o robos se vinculan con obras anteriores, así como parte de su caracterización. Como cabría esperar, buena parte de las

características de la picaresca salvo la crítica social son utilizadas de forma superficial debido al objetivo moralista de Bunyan, pero siguen estando ahí, funcionando adecuadamente. Esta obra nos permite entender lo que sucederá en los siglos posteriores, en los que la mayor parte de los pícaros forman parte de géneros narrativos completamente distintos a aquellos en los que nacieron o toman un papel como personaje distinto al visto a lo largo del siglo XVII. Esto se pudo observar con el *Periquillo* en España, pero también con esta obra de Bunyan en Inglaterra. El pícaro ya había permeado en la visión literaria del delincuente y, a través del mito, había llevado con él el resto de las características principales de la picaresca a una enorme variedad de textos literarios.

4.3.4. *Moll Flanders*

Daniel Defoe es reconocido como uno de los grandes novelistas en lengua inglesa según Ian Watt (1957, 92-93) o Michael McKeon (2002, 332-333) debido a obras variadas como *Robinson Crusoe* o *Captain Jack*. En 1722, publica una novela siguiendo las biografías de criminales que eran tan comunes y populares en la época (Ardila 2017, 262-263), combinadas con el mito del pícaro y la influencia de la novela picaresca española, *The fortunes and misfortunes of the famous Moll Flanders, &c.* Se puede situar esta novela como una novela picaresca adaptada al contexto cultural de la época y al gusto de Defoe, siguiendo lo señalado por Maximillian Novak (1974) o Alfred Bendixen (2012, 4). Como Linda Bree explica en la introducción a su edición de *Moll Flanders* (2011, IX-X), esos textos sobre criminales reales ficcionados interesaban considerablemente a Defoe. De hecho, muchas de estas biografías eran publicadas cuando estos eran apresados y se dictaba la sentencia de su muerte: “The life stories of individual criminals were issued in pamphlet form, many often printed in great haste as the ‘final confessions’ of convicted felons about to be hanged, for circulation among the crowds watching their executions as a public spectacle at Tyburn.” (Bree 2011, X).

Defoe decide utilizar la estrategia cervantina para llevar a cabo su acercamiento a la picaresca. Esta consiste en hacer pasar por auténtica una biografía o autobiografía ficcional a través de un personaje que la enmarca, cosa que también ha sido vista en los textos picarescos previos. Para ello, utiliza un prefacio del “editor” de los documentos sobre una tal Moll Flanders para dar paso a la autodiégesis ficcional por parte de la propia pícaro. A su vez, hay que recordar que, junto a estas biografías de criminales, la picaresca seguía siendo popular, como demuestra una de las traducciones de *La Pícaro Justina* directamente al inglés llamada *The Spanish Jilt* en 1707 (Bjornson, 1977, 133). Por lo

tanto, el esfuerzo de Defoe es doble, por un lado, llevar a la ficción un género que era inminentemente expositivo y biográfico y, por otro, combinarlo con la picaresca adaptada a un contexto social distinto a la del siglo XVII. Como indica Luis Gómez Canseco (2012, 871), es indudable que textos como el *Guzmán de Alfarache* tuvieron una influencia clave en el modo de narrar de Defoe.

A su vez, sigue el juego cervantino del manuscrito encontrado al reconocer el editor diegético que ha reducido el tono provocativo del texto por ser demasiado explícito, originalmente escrito por Moll (Bree 2011, XI). En consecuencia, no nos encontramos ante una autobiografía ficcional supuestamente sin censura, sino que ha sido edulcorada para que sea moralmente aceptable, cosa que se puede observar en distintos fragmentos en los que supuestamente Moll deja a la imaginación del lector lo ocurrido en ciertos escarceos amorosos o criminales: “but I leave the Readers of these things to their own just Reflections, which they will be more able to make effectual than I, who so soon forgot my self, and am therefore but a very indifferent Monitor.” (Defoe 2011, 106).

Asimismo, siguiendo la estela de la picaresca previa del *Guzmán de Alfarache* y sus herederos literarios, Moll escribe su texto para evitar que los lectores cometan sus mismos errores: “The Moral indeed of all my History is left to be gather’d by the Senses and Judgment of the Reader; I am not Qualified to preach to them, let the Experience of one Creature compleatly Wicked, and compleatly Miserable be a Storehouse of useful warning to those that read.” (Defoe 2011, 224). Este acercamiento por parte de Defoe, como explica Bree, tiene sentido si se tiene en cuenta la personalidad e intencionalidad del autor inglés con sus relatos: “For many writers this was more than lip-service. It was important to Defoe—formed as he was in the tradition of Protestant dissent—and his readers that Moll’s tale should offer a moral lesson as well as an entertaining story.” (Bree 2011, XV).

Estas lecciones morales propician la introducción de digresiones semejantes a las vistas en la picaresca española o en *Mr. Badman*, de la que esta novela parece heredar algunas de sus lecciones morales. Entre estas disquisiciones se pueden encontrar fragmentos en los que se reflexiona sobre los riesgos de ser mujer entre hombres sin escrúpulos (Defoe 2011, 63), los riesgos de la lujuria (Defoe 2011, 100) o la crueldad a la que se enfrentan las mujeres abandonadas (Defoe 2011, 107). Como se puede observar, la insistencia en avisar a otras mujeres sobre los riesgos que corren al acercarse a pícaros, lujuriosos u otros personajes inmorales es clara. Moll, al no seguir estos consejos, tendrá una vida desgraciada que la llevará a delinquir cuando previamente presumía en cierta

forma de haber compartido cama con hasta trece hombres (Defoe 2011, 152). La carrera criminal de la pícaro se verá justificada en todo momento por las situaciones que ha vivido previamente y las circunstancias de extrema necesidad a las que se enfrenta.

La perceptible preocupación de Defoe por entretener y enseñar simultáneamente y la tradición picaresca casan a la percepción para esta novela, por lo que se vale del mito del pícaro para convertir a su Moll en una pícaro que vive episodios semejantes a los vistos en las novelas anteriores y se comporta como tal adaptándose al contexto sociocultural de la época y al tipo de novela que protagoniza. Watt señala la influencia directa de la novela picaresca sobre Defoe (Watt 1957, 93-94), que debemos recordar, como se ha visto en el capítulo 4.3.1. que se expandió en lengua inglesa a través de la traducción de diversos autores como Mateo Alemán, Cervantes, Quevedo, García o Juan de Luna, entre otros. Esto también ha sido defendido por autores como Novak (1962, 67; 1974, 35-36), Parker (1971, 160), Tina Kuhlisch (2006, 337-338), Gómez Canseco (Alemán 2012, 870-871) y Nathan Peterson (2016). Asimismo, la influencia de Cervantes en Defoe, tanto de sus obras picarescas como del *Quijote* en Inglaterra, ha sido indicada y estudiada por Ardila (2009, 19), Stelio Cro (2009, 118-119) y McKeon (2002, 317).

Este texto se presenta como una novela aparentemente sentimental en las primeras fases de la narración, tras narrar los orígenes picarescos de Moll, entre seducciones, rechazos y episodios escabrosos entre la pícaro y sus lujuriosos amos, así como con sus posteriores maridos. Cosa que también señalan Leo Braudy (1973), Kathleen McCoy (1978) y Leah Orr (2018). No obstante, esta primera mitad del texto sirve para asentar toda una serie de razones por las que Moll irá degenerando moralmente, sobre todo en el campo sexual, desde el abandono de la casa de su primer esposo hasta la segunda mitad de la obra, cuando se convertirá en una pícaro completa a sus cincuenta años como ella misma afirmará (Defoe 2011, 160; Defoe 2011, 169). En esto coincide Bree, que expone que la primera mitad presenta una función acumulativa de degradación moral que desembocará en su carrera criminal:

The first half of the novel concerns a series of episodes which, it could be argued, constitute a cumulative moral degradation: the loss of her virginity to the Elder Brother, her quasi-incestuous marriage to Robin, her bigamous marriage followed by her discovery that this ‘husband’ is her brother, and so on (Bree 2011, XIV).

Por si cabía alguna duda sobre la identificación de Moll con la figura del pícaro, el término *rogue* es utilizado en continuas ocasiones para referirse a sus iguales cuando

forma parte de bandas de pícaros o en casos delictivos semejantes a los que ella lleva a cabo (Defoe 2011, 59; Defoe 2011, 70; Defoe 2011, 166; Defoe 2011, 168). En su caso, ella prefiere llamarse a sí misma como *whore* (“puta” en español) o *thief* (“ladrona”) en un intento de intentar diferenciarse, irónicamente, de ellos (Defoe 2011, 169). No obstante, los contextos en los que se mueve, los episodios de los que forma parte y su actitud frente al mundo son claramente los de una pícara, aunque no se denomine a sí misma como tal. Sobre su conciencia, como afirma en varias ocasiones, pesan más sus relaciones incestuosas o extramatrimoniales del comienzo del texto, que su carrera delictiva posterior (Defoe 2011, 57; Defoe 2011, 109; Defoe 2011, 205).

Defoe, como se puede deducir de afirmaciones previas, emplea la autodiégesis en primera persona de la misma forma que en obras previas, retrotrayéndose a los orígenes delictivos de su familia (Defoe 2011, 7). En concreto, Moll desarrollará someramente el pasado criminal de su madre, una ladrona y prostituta de Londres que la dará a luz en la cárcel de Newgate. Este pasado será retomado para acabar de relatarlo en voz de su madre durante su reencuentro en la Virginia colonial. La autodiégesis, como en el *Guzmán* o el *Lazarillo* sirve para conocer la vida de esta pícara de su mano sin modificaciones, aunque ya se ha visto que hay un juego cervantino a través del que ciertos episodios han sido censurados por el “editor” con tal de adaptarlo al gusto de los lectores.

El componente de crítica social que contiene la obra también es claro si se tiene en cuenta su vertiente moralista. Se critican los ya mencionados vicios y riesgos de las mujeres respecto a los hombres de moralidad cuestionable, pero también son criticados los galanes viciosos o indecentes (Defoe 2011, 50; Defoe 2011, 188-189) junto a los vicios generales de la época (Defoe 2011, 142; Defoe 2011, 192) como el alcoholismo o la hipocresía. El conjunto de críticas que lleva a cabo Defoe también repite visiones negativas de ciertos colectivos que ya se han visto hasta el momento en obras del siglo previo. Por ejemplo, la Justicia es duramente reflejada, pues se muestra como un poder estatal al que se accede mediante el soborno sexual o económico (Defoe 2011, 175; Defoe 2011, 227; Defoe 2011, 256) y cuyo servicio penitenciario se asemeja más a una sala de torturas que a un sistema para proteger la sociedad (Defoe 2011, 74; Defoe 2011, 232). Los mercaderes también son objeto de crítica al representarlos con dudosas intenciones en algunos casos (Defoe 2011, 50). Del mismo modo, la Iglesia y su papel dentro de las cárceles es criticada duramente al representar al pastor de Newgate como un borracho irresponsable: “and find him drunk with Brandy and Spirits by Noon; this had something in it so shocking, that I began to Nauseate the Man more, than his Work, and his Work

too by degrees for the sake of the Man; so that I desir'd him to trouble me no more.” (Defoe 2011, 232).

Así mismo, la figura del amo desaparece en general en esta obra, incluida su vertiente como catalizador de episodios satíricos o críticos. A cambio, la idea de la pícaro siendo líder de una banda de pícaros es desarrollada nuevamente, especialmente a través de la anciana maestra de Moll o la Moll madura cuando forma parte de bandas de pícaros. Sin embargo, en la mayor parte de casos, la pícaro o bien trabaja sola o bien está al mismo nivel que sus iguales en las bandas que se forman. Por otro lado, las figuras parentales, como la anciana que adopta a Moll cuando era niña, están presentes brevemente en los primeros compases de la novela sin demasiada trascendencia

A pesar de la inexistencia de amos o figuras parentales trascendentales, sí que existen personajes que toman la posición de maestros o motivan el aprendizaje de Moll indirectamente, recogiendo la tradición previa contenida en el mito. En primer lugar, la anciana que la adopta y la familia a la que sirve como criada la someten a un adiestramiento para ser una dama que le servirá para estafas futuras, semejante a los procesos de las pícaras mesoneras españolas. Este proceso también es explicado como sencillo para Moll debido a su inteligencia (Defoe 2011, 14-16), cosa que repite la imagen del pícaro como un alumno talentoso. Durante su etapa de servidumbre comenzará a prostituirse inconscientemente para el hijo mayor de la casa, con lo que se inicia también un proceso de pérdida de inocencia sobre el amor. Pronto descubrirá que ha sido manipulada y abusada, momento en el que ocurre el frecuente “bautismo” del pícaro que inicia su decadencia al descubrir la crueldad del mundo (Defoe 2011, 33-35). Desencantada, Moll considera que el amor no existe (Defoe 2011, 56), comenzando un camino de manipulación y seducción de otros hombres (Defoe 2011, 58). La instrumentalización del amor es parte del proceso de aprendizaje de esta pícaro y, como ocurría con pícaras como Elena o Rufina, cubre los primeros compases de la novela.

A medida que avanza la primera mitad de la novela los episodios de crueldad hacia Moll aumentan hasta que se ve en la necesidad de abandonar a uno de sus hijos tras reconocerse a sí misma como prostituta y pícaro (Defoe 2011, 146-147). En este momento, comenzará un proceso de aprendizaje como pícaro ladrona por su cuenta (Defoe 2011, 163) y bajo la tutela de una maestra ladrona con la que alcanza la maestría en sus técnicas (Defoe 2011, 168-169). De nuevo queda probado la necesidad de los pícaros de ser tutelados en sus artes y, por lo tanto, la figura del maestro pícaro, contenida en el mito, sigue teniendo relevancia.

Como se puede observar, la labor como pícaro de Moll tiene dos etapas muy diferenciadas que reflejan episodios picarescos delictivos muy distintos, pero todos se asemejan aquellos observados en novelas previas. En su primera etapa, sus estafas y robos se centran en aquellos derivados de técnicas de seducción basadas en la continua creación de falsas identidades como dama noble adinerada, gracias a lo aprendido durante su juventud. Así, seduce y se casa con el mercero pícaro mientras cautiva a otros hombres y asegura un flujo continuo de dinero (Defoe 2011, 51-52). Cuando este pícaro es encarcelado al descubrirse que estafaba a sus clientes y estaba acosado por las deudas, le pide a Moll que cometa su primer robo, tomando todos los bienes que pertenecían a los deudores para empeñarlos o ponerlos en venta (Defoe 2011, 53). Poco después, Moll decide crear una identidad que le permita llevar a cabo sus estafas libremente como la viuda Mrs. Flanders: “Upon these Apprehensions the first thing I did, was to go quite out of my Knowledge, and go by another Name: This I did effectually, for I went into the Mint too, took Lodgings in a very private Place, drest me up in the Habit of a Widow, and call’d myself Mrs. Flanders.” (Defoe 2011, 54). Semejantes circunstancias ocurrían con pícaras previas.

Una vez asume esta identidad y pasa a vivir en un entorno rodeada de otros pícaros, se enfrenta a un capitán de barco, que trata de estafar a su amiga a través de la seducción, al que se refiere por primera vez con la palabra *rogue* (Defoe 2011, 59). Para enfrentarse a él, Moll lleva a cabo un engaño basado en la difusión de rumores falsos con el que consigue empeorar la opinión pública sobre él y atraer a otros pretendientes más adinerados. Un plan semejante será el que llevará a cabo para conseguir ella a su futuro esposo, del que desconoce su identidad como su hermano biológico. Moll fingirá ser prima de su amiga con la que difunde rumores que provocan que la opinión pública la considere una viuda extremadamente adinerada y así poder casarse con su futuro esposo sin poder ser acusada de que ella fue quien afirmó ser rica (Defoe 2011, 65-70). La clave reside en dejar ver antes del matrimonio, cuando el objetivo ya ha sido seducido, que es pobre y que todo es resultado de los rumores, para parecer humilde y sincera en extremo.

Tras esto, en Virginia, entra en contacto con su madre adoptiva que le cuenta sus aventuras como ladrona junto a otros pícaros (Defoe 2011, 73-75), introduciéndola a este tipo de acciones. Tras abandonar su vida en América, Moll se dirige a Bath donde frecuenta hombres y vuelve a desarrollar su actividad como seductora. Allí, la mesonera del hostel donde se hospeda la motiva a estafar el dinero de un caballero apoyándola en la construcción de una nueva identidad para seducirle (Defoe 2011, 93-94). La figura de

la mesonera es clave, pues actúa como celestina y ayuda a Moll a resolver el problema de su embarazo con el caballero rápidamente. De hecho, esta es la primera celestina propiamente dicha que se encuentra en la novela. Este caballero la abandonará tras algún tiempo junto a su hijo, motivando que, como venganza, Moll estafe parte de su dinero al hacerle creer que aceptará la ruptura siempre y cuando le pague lo exigido (Defoe 2011, 106).

En Liverpool, Moll enfrentará inconscientemente con una burla un plan de seducción, estafa y casamiento por parte de un pícaro aliado con otra pícaro. Moll, previamente, había estado difundiendo falsamente que tenía considerable riquezas para atraer nuevos galanes construyendo la identidad de una viuda adinerada una vez más, además de fingir que profesa una religión distinta, como hizo Meriton en *The English Rogue*. Así, la pícaro, fingiendo ser su amiga, convence a su aliado de que elija a Moll como objetivo para robarle sus bienes; Moll por su parte piensa que el pícaro es un caballero adinerado. De esta manera, Moll, al confesar su pobreza ante el falso caballero, llamado Jemy, como hizo en el caso anterior, consigue evadir la estafa, enamorar al pícaro para que se alíe con ella y garantizarse una cantidad decente de dinero (Defoe 2011, 119-123). Los casos de un pícaro evitando una estafa con otra han sido observados en picaresca desde el *Guzmán de Alfarache* y *La Pícaro Justina*.

A raíz de estos eventos, Moll debe recurrir a una matrona y celestina que la ayuda a deshacerse de sus hijos ilegítimos junto a otras pícaras (Defoe 2011, 135). En la casa de esa matrona se llevan a cabo acciones como abortos, tan comunes en la picaresca española, y adopciones fuera de la ley (Defoe 2011, 140-141). En este contexto, Moll abandonará a su hijo recién nacido tras considerarse una prostituta. Seguidamente, seduce a un nuevo objetivo con el que contrae matrimonio durante un largo tiempo (Defoe 2011, 146-148).

Moll deberá volver a recurrir al crimen con 50 años, pero esta vez de una forma distinta. A partir de este momento pasará a considerarse una ladrona tras robar a un farmacéutico cuando este estaba distraído (Defoe 2011, 161). Su decadencia moral irá en aumento y su siguiente crimen es el robo del collar de perlas de una niña tras hacerle creer que era de fiar (Defoe 2011, 162), del mismo modo roba a otros pícaros y, tras romper un cristal, hurta un par de anillos (Defoe 2011, 163-165). Después de estos robos, pasará a formar una banda de ladrones junto a la matrona mencionada anteriormente, cuyo oficio pasará a ser el de prestamista y vendedora en el mercado negro (Defoe 2011, 165-168). Una vez lleva a cabo el robo con éxito de una taza de plata, la anciana decide asignarle

una maestra ladrona que le enseñe todos los entresijos del oficio (Defoe 2011, 168), como los robos de relojes de damas adineradas durante situaciones de confusión. No obstante, esta maestra será rápidamente apresada y ajusticiada, por lo que Moll vuelve a trabajar en solitario junto a la anciana.

Posteriormente, Moll lleva a cabo un robo nunca visto en las novelas anteriores: el robo de los bienes de una casa en llamas. Para ello, Moll se vale de su habilidad disfrazándose para hacerse pasar por una amiga de la familia afectada y así poder “ayudar” durante el incendio, mientras que toma tantos bienes como le sea posible (Defoe 2011, 171). Estos éxitos continuados causan que Moll pase a formar parte de varias bandas de ladrones con los que lleva a cabo robos como carterista o allanadora de moradas de los que sale airosa (Defoe 2011, 174-178). En todos los casos en los que actúa junto a estas bandas, aunque el crimen es un éxito para ella, sus compañeros son apresados y ajusticiados continuamente (Defoe 2011, 174-175). Durante esta etapa, Moll comienza a contemplar el robo como un arte y se considera a sí misma una artista (Defoe 2011, 178-179); lo que certifica su clara naturaleza como pícara. Es en este contexto, pasa a ser conocida como Moll Flanders, una ladrona que oculta su identidad y ha llevado a cabo numerosos robos y estafas con éxito. De esta manera, Moll pasa a ser uno de los principales objetivos de las fuerzas de la Justicia local:

These were they that gave me the Name of Moll Flanders: For it was no more of Affinity with my real Name, or with any of the Names I had ever gone by, than black is of Kin to white, except that once, as before I call'd my self Mrs. Flanders, when I sheltered myself in the Mint; but that these Rogues never knew, nor could I ever learn how they came to give me the Name, or what the Occasion of it was. (Defoe 2011, 179)

Durante esta etapa, Moll se traviste y finge ser un hombre para ocultarse de la Justicia. La pícara sigue cometiendo robos y vendiendo la robado en el mercado negro junto a otro pícaro, que desconoce su naturaleza femenina (Defoe 2011, 179). Nuevamente aparece la situación de travestismo como un método propio de los pícaros para llevar a cabo sus estafas y robos de forma efectiva cuando buscan no ser reconocidos.

Entre el resto de los crímenes que componen la obra, hay varios que merecen ser tenidos en cuenta. El primero es el robo al joven caballero borracho con el que se acuesta, que forma parte de sus episodios de seducción y robo, muy desarrollados a lo largo de la obra (Defoe 2011, 188). También destaca el robo del caballo (Defoe 2011, 211-212), que se asemeja bastante a los robos de caballos que suceden en obras como *La Pícara Justina*

o *El bachiller Trapaza*. También merecen ser mencionadas la banda de falsificadores de monedas de la que forma parte (Defoe 2011, 212), la banda de allanadores de moradas (Defoe 2011, 213) y la banda de carteristas (Defoe 2011, 219-221). Junto a estos, cabe aludir tres disfraces que utiliza eficazmente para robar antes de su encarcelamiento en Newgate, el primero es el disfraz como conocida de los duques de Essex, que utiliza para robar a una de las hijas del matrimonio (Defoe 2011, 215), el disfraz como viuda para robar en numerosas tiendas (Defoe 2011, 201) y, finalmente, el disfraz como mendiga para robar y estafar tanto dinero que como le resultaba posible (Defoe 2011, 211). Su etapa como falsa mendiga tiene una conexión directa con los episodios de pícaros fingiendo ser indigentes que se han visto en esta investigación. Finalmente, estos crímenes causarán su encarcelamiento (Defoe 2011, 228), del que, pese a intentar reformarse, escapará mediante el soborno de los altos cargos de la institución (Defoe 2011, 256); tal y como harían Guzmán y otros pícaros. En esta cárcel llega a producirse un resumen de su carrera como pícara que puede comprimirse en los siguientes actos: “my Course of Life for forty Years had been a horrid Complication of Wickedness, Whoredom, Adultery, Incest, Lying, Theft, and in a Word, every thing but Murther, and Treason had been my Practice from the Age of Eighteen, or thereabouts to Threescore;” (Defoe 2011, 232). En resumen, se ha dedicado a todo tipo de crímenes salvo al asesinato y a la traición. El papel de la delincuencia en *Moll Flanders* ha sido estudiado por Parker (1971), Nicola Lacey (2007) y Palazzo Camponeschi y Piazza Margherita (2008), que lo señalan como uno de los ejes fundamentales de la novela.

El relato de Moll trata de reflejar a una pícara que trata de ser honorable en todo momento, pero sus circunstancias no se lo permiten. Por ello, la característica del pícaro honorable vuelve a aparecer en varias ocasiones, pese a la crueldad que manifiesta Moll en sus momentos más bajos. Durante las primeras partes de la novela, es decir, desde su nacimiento hasta su primera viudedad, las intenciones de Moll son las de actuar de la forma que se espera de una dama noble, pese a haber aceptado dinero de su amo a cambio de sexo bajo promesas de matrimonio (Defoe 2011, 51). Tras esto, la moralidad comienza a ceder frente a la necesidad de encontrar una nueva fuente de estabilidad económica procedente de otro hombre adinerado. Así, Moll comienza a crear falsas identidades y a trazar engaños para seducir a otros caballeros. En Virginia ya comienza a desarrollar la idea del pícaro noble al estar de acuerdo con su madre cuando afirma que la mayor parte de los criminales acaban ejerciendo labores civiles o bienintencionadas: “Hence child, says she, many a Newgate Bird becomes a great Man, and we have, continued she, several

Justices of the Peace, Officers of the Train Bands, and Magistrates of the Towns they live in, that have been burnt in the Hand.” (Defoe 2011, 73). Una vez vuelve a Inglaterra y debe enfrentarse a la necesidad de nuevo, Moll, tras el incesto cometido en América, comienza a desarrollar una moral flexible que le permite llevar a cabo estafas con tal de sobrevivir. No obstante, la pícara sigue afirmando que no se ha corrompido lo suficiente como para cometer crímenes sin razón, cosa que parece funcionar como pronóstico de la Moll avariciosa y criminal de las parte final del texto: “I was not wicked enough to come into the Crime for the meer Vice of it” (Defoe 2011, 89).

La pícara continuará de esta forma hasta que debe abandonar a su hijo para proseguir con la seducción del caballero divorciado (Defoe 2011, 148). Entre el primer abandono y el segundo hay una clara diferencia en la forma en la que Moll enfrenta el problema. Mientras que en el primero hace lo posible para garantizar el bienestar de su hijo con otra familia, en el segundo caso el abandono es una mera transacción con la que trata de asegurar un bajo costo de mantenimiento para este nuevo hijo. La clave reside en que, después del primer abandono, Moll se entrega a la vida picaresca como ladrona y lleva a cabo el robo de la niña en el callejón. Esto causa una clara impresión en Moll sobre su naturaleza criminal ya que durante unos instantes piensa en matar a la niña para que no haya testigos: “Here, I say, the Devil put me upon killing the Child in the dark Alley, that it might not Cry; but the very thought frightened me so that I was ready to drop down” (Defoe 2011, 162). Este episodio causa que Moll acepte finalmente su trabajo como pícara, aunque no sin seguir sintiendo pena por su falta de bondad. Este arrepentimiento se puede observar en el robo durante el incendio (Defoe 2011, 171).

A medida que su historial criminal se va ampliando, por ejemplo, tras robar a otra niña (Defoe 2011, 215) o, como se ha explicado anteriormente, tras allanar varias moradas. El temor de consecuencias legales por sus robos va en aumento (Defoe 2011, 182; Defoe 2011, 185). Por ello, cuando es apresada, se arrepiente de sus crímenes tal y como hicieron Guzmán o Meriton en novelas previas (Defoe 2011, 239-240). Es posible observar en *Moll Flanders*, el mismo proceso que comienza con las expectativas honorables del personaje pícaro, seguidas de crímenes con trazas de honorabilidad hasta llegar a una vida corrupta que catapulta la reconversión del pícaro. Estos episodios, observables desde el *Lazarillo de Tormes* y cuyo máximo exponente se encuentra en el *Guzmán de Alfarache*, demuestran que, a la hora de diseñar a Moll como una pícara utilizada en un texto para avisar de estas malas costumbres, Defoe tenía en cuenta la tradición literaria previa.

De la misma forma, se encuentra en el mito la importancia del determinismo social en la caracterización del pícaro y las narrativas en las que participa. *Moll Flanders* ha sido estudiada anteriormente bajo el prisma del determinismo social por autores como Ian Adam (1967), Maurice Larkin (1977), Emily Smith (2001), Peter Marbais (2005) o Nicola Lacey (2007). Los orígenes de la pícaro son clave para entender sus perspectivas de futuro. Como en la mayor parte de las novelas previas, los progenitores son delincuentes. En *Moll Flanders*, el único pariente que conocemos es la madre de Moll que trabajó como prostituta y ladrona (Defoe 2011, 7). Esta condición causa que nazca en la cárcel y sea criada por un grupo de gitanos, que también son delincuentes, hasta que es entregada a una casa de acogida (Defoe 2011, 8-9). En este lugar, Moll decide querer ser una dama, demostrando la misma pretensión de nobleza que se veía en pícaros como Onofre o Pablos (Defoe 2011, 10). No obstante, desde los diez años es instrumentalizada y empleada en labores al servicio de damas ricas y otros nobles (Defoe 2011, 13-14). Así, cuando su madre adoptiva muere, no puede sino ejercer como criada para una de estas familias adineradas. Moll será el objetivo de las seducciones de los dos hijos de la casa, que se aprovecharán de ella y la incluirán en las tramas familiares junto a sus padres y hermanas (Defoe 2011, 17-26). En este contexto se produce la primera certeza por parte de Moll provocada por sus condiciones sociales heredadas. Moll se concienza de que, sin dinero, no puede esperar medrar honorablemente al ser despreciada como posible esposa de uno de los hermanos: “yet if she have not Money, she’s no Body” (Defoe 2011, 18). Tras esta afirmación, que Moll asume, esta cede ante las presiones del hermano mayor de la familia y acepta el dinero de este tras mantener relaciones sexuales con ella en varias ocasiones (Defoe 2011, 20-21; Defoe 2011, 24-25). Moll acepta temporalmente su papel como juguete de aquellos con mayor poder que ella, con la esperanza de poder alcanzar algo de su estatus; a pesar de que peligre su supervivencia dentro del hogar, ya sea por el posible enamoramiento de uno de los hermanos (Defoe 2011, 27) o por su condición como sirvienta pobre: “Why but Child, says the old Lady, she is a Beggar” (Defoe 2011, 39).

Finalmente, tras un largo proceso durante el que Moll no es más que una marioneta de los designios de sus amos, consigue casarse con el amo menor (Defoe 2011, 49). No obstante, su condición no mejora y, una vez que este esposo muere a los cinco años, es expulsada del hogar sin sus hijos (Defoe 2011, 50). Ante estas circunstancias, Moll se ve obligada a entregarse a la seducción de galanes y mantener un matrimonio de

conveniencia con el mercero pícaro, que, como cabría esperar, no resuelve sus necesidades, sino que las acrecienta.

Así, a los pocos años debe robar por primera vez por petición del mercero debido a sus deudas y se convierte en una paria al perder a su marido (Defoe 2011, 53-56). Sus condiciones de vida van de mal y peor, por lo que comienza a sentir los efectos del hambre sobre ella al no tener a nadie en quien apoyarse: “I knew I had no Friends, no not one Friend, or Relation in the World; and that little I had left apparently wasted, which when it was gone, I saw nothing but Misery and Starving was before me.” (Defoe 2011, 55). En este contexto cambia de identidad a Mrs. Flanders y frecuenta, por primera vez en el texto, lugares propios de delincuentes (Defoe 2011, 55). Como ocurría con otros pícaros, una vez que Moll da este paso ya no hay marcha atrás y su espiral de decadencia comienza, empezando con la certeza de que solo con dinero, da igual como se obtenga, podrá medrar a través del matrimonio con caballeros adinerados (Defoe 2011, 57).

Tras un breve lapso de estabilidad económica en el matrimonio incestuoso con su hermano, Moll volverá a la indigencia al perder sus pertenencias en un naufragio de camino a Inglaterra (Defoe 2011, 88). Ante esta situación, Moll decide volver a sus métodos de seducción y estafa para sobrevivir pues no conoce otro método de supervivencia que ofrecer su cuerpo: “I resolv’d to let him lye with me, if he offer’d it; but it was because I wanted his help and assistance, and I knew no other way of securing him than that.” (Defoe 2011, 100). No obstante, el “espectro” del hambre y la necesidad la seguirán atenazando, llevándola a cometer este tipo de actos para sobrevivir: “I had the terrible prospect of Poverty and Starving which lay on me as a frightful Spectre, so that there was no looking behind me: But as Poverty brought me into it, so fear of Poverty kept me in it.” (Defoe 2011, 101).

Así, los matrimonios o relaciones por necesidad son continuos durante la primera mitad de la obra (Defoe 2011, 150; Defoe 2011, 188-189; Defoe 2011, 197-198). Sin embargo, esta situación tiene un límite para la pícara: su edad. Al cumplir cincuenta años, Moll recurrirá a la vida picaresca propia de los pícaros masculinos observados previamente. Ante nuevas perspectivas de pobreza se verá obligada a robar mientras su decadencia moral va en aumento: “the prospect of my own Starving, which grew every Day more frightful to me, harden’d my Heart by degrees;” (Defoe 2011, 161).

Moll no será la única pícara en esta situación, pues esto es algo que es posible observar en las prostitutas que frecuentaban la casa de aborto de la anciana matrona continuamente. Los niños pícaros también se encuentran en situación de extrema

necesidad debido al ciclo de castigos a los que son sometidos en varios puntos de la obra (Defoe 2011, 177). En conclusión, los pícaros en *Moll Flanders*, con la pícaro como mayor exponente, repiten las mismas situaciones de determinismo social y supervivencia que aparecían en obras picarescas previas.

Del mismo modo, el viaje vuelve a estar vinculado a la vida de la pícaro. El paso por varias ciudades, desde Londres en Inglaterra a Virginia en la América británica marcan nuevamente el progreso de la obra al situarla espacialmente. El cambio de residencia por parte de Moll es usado, como en el caso de los pícaros previos, para buscar nuevas oportunidades de medrar. Defoe, como autores anteriores, refleja en su obra distintos puntos de la geografía asociados usualmente a la picaresca como los alrededores a la Casa de la Moneda, Bath o las colonias (Defoe 2011, 88-89). Los caminos rara vez son mencionados, pues Defoe se propone desarrollar la vertiente urbana de la pícaro en respuesta al gusto de sus lectores, siguiendo lo visto con otras pícaros como Elena, Rufina o las harpías de Castillo Solórzano.

En cuanto a las habilidades por parte de los pícaros que pueden encontrarse en la obra, destacan aquellos observados en obras picarescas previas. Moll exhibe talentos propios de pícaros como Justina. Por ejemplo, la pícaro presenta una inteligencia y carisma apabullantes que la ayudan a llevar a cabo seducciones sin demasiado esfuerzo (Defoe 2011, 59; Defoe 2011, 66; Defoe 2011, 112; Defoe 2011, 117; Defoe 2011, 197). Ese carisma viene acompañado por una clara facilidad para las palabras por parte de ella u otras pícaros (Defoe 2011, 67; Defoe 2011, 178; Defoe 2011, 208), como es el caso de la anciana maestra a la que declara una “maestra del lenguaje” (Defoe 2011, 192). Sus respuestas destacan por el uso de réplicas ingeniosas y astutas para obtener lo que quiere (Defoe 2011, 22; Defoe 2011, 181). Esto aparece acompañado de dos habilidades adicionales: el talento musical (Defoe 2011, 16) y la facilidad para la construcción de falsas identidades que se ajusten al gusto de sus objetivos, cosa que demuestra continuamente (Defoe 2011, 101; Defoe 2011, 215).

Frente a otras pícaros, Moll representa una variante física en el robo más activa, solo representada por las pícaros de *The English Rogue*. Es capaz de llevar a cabo robos de bolsas y robos en tiendas sin complicaciones, con o sin la ayuda de otros pícaros (Defoe 2011, 73; Defoe 2011, 168; Defoe 2011, 177; Defoe 2011, 190; Defoe 2011, 206; Defoe 2011, 218). De hecho, la anciana matrona o la propia Moll dejan entrever que posee verdadero talento para robar (Defoe 2011, 163-165; Defoe 2011, 168; Defoe 2011, 214) acompañado de agilidad y destreza en sus movimientos (Defoe 2011, 180) y un nuevo

talento propio de la pícara: ser afortunada en sus crímenes (Defoe 2011, 184-185; Defoe 2011, 207). Así mismo, Moll emplea técnicas de allanamiento o infiltración en otras casas basadas en forzar ventanas, utilización de pequeños túneles o el disfraz como criada (Defoe 2011, 164; Defoe 2011, 175; Defoe 2011, 180). Del mismo modo, emplea la oscuridad para llevar a cabo el crimen que más la atormentaba: el robo del collar de perlas de la niña en el callejón (Defoe 2011, 162).

Como nota adicional, y siguiendo lo visto en *The English Rogue*, el factor sexual y físico del pícaro cobra especial importancia; como ha sido estudiado por Kathleen McCoy (1978), John Rietz (1991), Ellen Pollak (1989) y Katerina Kitsi-Mitakou (2005). Moll, aunque al principio trata de frenar sus instintos sexuales, comienza una vida activa a este respecto una vez alcanza su primera viudedad. A pesar de contraer matrimonio una segunda vez con el mercero, Moll frecuentará las compañías de otros hombres con o sin consumir los intentos (Defoe 2011, 50). Del mismo modo, aunque siendo desconocedora del hecho, mantendrá una relación incestuosa con su hermano que durará varios años (Defoe 2011, 74). El tema del incesto vuelve a recuperarse y se asocia a un personaje considerado como “vil” como puede ser un pícaro. La vida de sexo extramarital de Moll continua, ya sea para casarse con el objetivo o para robarle (Defoe 2011, 113; Defoe 2011, 188-189), hasta tal punto que llega a admitir haber mantenido relaciones con unos trece hombres en un breve espacio de tiempo (Defoe 2011, 152). Asimismo, se incluye en el relato un episodio de travestismo como hombre de parte de Moll para llevar a cabo robos sin ser descubierta por la Justicia (Defoe 2011, 179-180). Durante su etapa como pícara travestida destaca la clara tensión que existía con su compañero de crímenes, con quien compartía cama sin dejar al descubierto jamás su verdadera naturaleza. En general, durante el texto se incluyen relaciones extramatrimoniales en múltiples contextos, ya sea a cambio de dinero, para estafar o como resultado de un exceso de alcohol.

En conclusión, la novela de Defoe muestra a una pícara en un contexto distinto a las vistas previamente. La sociedad en la que se mueve, así como el gusto de los lectores es considerablemente distinto, pero el mito del pícaro sigue siendo efectivo para entretener desarrollando personajes viles ya que permite el acceso a múltiples variaciones criminales o episodios narrativos que enriquecen el texto. No cabe demasiada duda en que, en plena ebullición de la novela picaresca y las biografías criminales en el Reino Unido, Defoe tendría acceso a traducciones de las obras españolas, así como textos originalmente en inglés con los que alimentar su relato. Especialmente tras haber explicado su popularidad y difusión. Moll Flanders es un personaje ciertamente cercano

a Elena o Teresa de Manzanares. Salvando el contexto espacial sus preocupaciones son semejantes y se erige como un personaje inteligente e independiente que es capaz de emplear su astucia para sobrevivir en un mundo que le es hostil desde su nacimiento. Estas pícaras emplean sus encantos como instrumento para conseguir un fin, así como son capaces de imponer sus habilidades a las de sus opresores, a pesar de la decadencia moral que las acompaña y que deben asumir. No solo esto, sino que el giro final de Moll hacia una reconversión de carácter casi religioso la une irremediabilmente con la tradición del *Guzmán de Alfarache* y su variante autóctona, *The English Rogue*. No obstante, el valor satirizante del texto se ve claramente reducido en beneficio de un tono más sentencioso y dramático que permita la labor moralizadora que Defoe pretendía.

4.3.5. *Las aventuras de Roderick Random*

Tobias Smollett publicó en 1748 la primera de una serie de novelas picarescas titulada *Las aventuras de Roderick Random* (*The adventures of Roderick Random*). A esta novela se le sumarán 5 más, formando un ciclo de 6 novelas picarescas en total: *The adventures of Peregrine Pickle*, *The adventures of Ferdinand Count Fathom*, *The Life and Adventures of Sir Launcelot Greaves*, *The History and Adventures of an Atom* y *The Expedition of Humphry Clinker*. La adscripción de estas obras a una nueva visión de la picaresca ha sido defendida por Ronald Paulson (1960), Alice Fredman (1971), Jerrey Beasley (1979), William Gibson (2007) y Richard Squibbs (2018). No obstante, la adscripción a la categoría de novela picaresca es compleja, pues las novelas contienen elementos de otros géneros. Por ejemplo, Squibbs a veces habla de novela sentimental en el caso de *Ferdinand Count Fathom*. En algunas ocasiones, autores como Beasley o Fredman hablan de una picaresca transformada o en declive, cosa que puede observarse desde la teoría defendida en esta investigación, que sostiene que la picaresca se transforma a través del mito del pícaro y abandona la necesidad de estar vinculada a un género concreto. No obstante, no estoy de acuerdo con la afirmación de Beasley, en la que sugiere que en ningún momento Smollett quería hacer picaresca (Beasley 1979, 211). Del mismo modo, la desmesurada crítica de George Rousseau (1971), que califica de “claptrap” (absurdo en inglés) la adscripción de las obras de Smollett a la picaresca, es rechazada debido a su erróneo acercamiento limitante a las características principales de la picaresca, llegando a afirmar que la picaresca no puede usarse para definir ciertos tipos de prosa (Rousseau 1971, 1886). Este autor también muestra signos de desconocimiento del proceso de transformación del mito del pícaro a lo largo de los años, pues su

explicación se limita al uso de un pequeño grupo de obras escritas en inglés. Parte de estas ideas fueron expuestas por Paul-Gabriel Boucé (1972), quien atribuía a Rousseau un manifiesto desconocimiento de los orígenes españoles y verdadera naturaleza de la picaresca. Como se verá en este análisis, es perceptible que el autor inglés era consciente de qué tipo de ficción y personajes estaba creando, pese las distancias genéricas y estéticas entre el siglo anterior y el XVIII. También será posible observar que la novela de Smollett está más cerca de la novela picaresca de lo que afirman autores como Rousseau o Beasley. Por otro lado, los autores anteriores también afirman la existencia de una clara influencia de la picaresca española y Cervantes en estas novelas de Smollett.

Smollett fue traductor de la obra principal de la picaresca francesa, *Gil Blas de Santillana*, y de *Don Quijote de la Mancha*; siendo un aficionado, en general, a las obras de Cervantes y la novela picaresca española, como indica George Gillfillan en el estudio previo a las obras completas de Smollett (2017, 81-154²³). Esto causa que en sus novelas picarescas sea patente la influencia de Cervantes, la picaresca española y la picaresca francesa en sus obras; cosa que también afirma Gómez Canseco (2012, 871). Asimismo, Ardila (2009, 151-153) señala esta deuda cervantina en Smollett, señalando especialmente a su ciclo picaresco como la principal muestra de su influencia desde el punto de vista de la configuración de algunos personajes como Strap, estructural y, en algunos de sus episodios, temático. Hasta tal punto se puede reconocer esta influencia directa de los textos cervantinos que, el personaje de Dulcinea es utilizado como adjetivo para distintas amadas a lo largo del texto (Smollett 2017, 815; Smollett 2017, 5479), así como el *Quijote* es mencionado específicamente en la obra (Smollett 2017, 3448). De la misma forma, Smollett, con sus obras picarescas, será uno de los autores influyentes en escritores de textos de este tipo del siglo XIX como Charles Dickens y Walter Scott²⁴ (Smollett 2017, 81-154).

Smollett, en su prólogo a *Roderick Random*, afirma que tanto Cervantes como los autores de picaresca española y francesa, que en su opinión tienen su mayor exponente en el *Gil Blas* de Lasage, consiguieron cambiar la literatura del momento (Smollett 2017, 150). Según Smollett, gracias a esta nueva literatura, el paradigma de los romances, que

²³ Ante la ausencia de numeración por páginas de esta obra en formato digital, señalo la posición en el texto según la edición de Kindle.

²⁴ Watt defiende que la narrativa de Smollett no tuvo un papel clave en la expansión de la novela como la de Fielding o Defoe (1957, 289). McKeon (2002) ni lo tendrá en cuenta. El objetivo de esta investigación no es señalar su influencia en la evolución de la novela, sino en la expansión del mito del pícaro, cosa innegable como se verá en este apartado y posteriores.

no reflejaban los problemas de la vida ordinaria, cambió hacia las novelas cervantinas y picarescas, que mostraban esta preocupación a través del entretenimiento. Smollett insiste en que quiere mostrar las dificultades a las que se enfrentan las clases bajas (Smollett 2017, 158) y, por ello, elige a un personaje como Roderick, en continuo movimiento y de etnia escocesa (Smollett 2017, 172). Este autor considera que la etnia escocesa, como sucedió con otros pícaros en la literatura inglesa anteriores, tenía relación con la picaresca y el mundo de la delincuencia. En el caso de Roderick, su labor como pícaro se concentrará especialmente en la segunda mitad de la novela, tal y como ocurría en *Moll Flanders*. El tratamiento de los escoceses por parte de Smollett como parte de las clases oprimidas ha sido ampliamente estudiado con anterioridad por Alfred Lutz (2001) y Juliet Shields (2005).

De las novelas picarescas españolas y los textos cervantinos, Smollett recupera especialmente el aspecto cómico de sus pasajes para introducir con cierta frecuencia episodios que inducen a la risa, retomando una comicidad que no era tan perceptible en los últimos ejemplos de la novela picaresca española o en *Moll Flanders*. Algo que también defienden Daniel Punday (1994) y William Gibson (2007), que señalan la deuda de la sátira picaresca y cervantina en Smollett. Estos autores afirman que las obras con pícaros de Smollett presentan el rasgo de la crítica social y la sátira asociada a ello. Se puede observar que abundan las burlas jocosas desde el principio hasta el final de la novela (Smollett 2017, 1122; Smollett 2017, 4980; Smollett 2017, 6269). La intención de hacer reír también es perceptible en los propios nombres de los primeros personajes con cierto protagonismo con los que se cruza Roderick, como Mr. Syntax para su profesor o Mr. Potion para el farmacéutico, que establecen caricaturas de los oficios que ejercen. Asimismo, se recuperan los episodios escatológicos con fluidos corporales como la orina (Smollett 2017, 1122; Smollett 2017, 1417), con especial frecuencia durante los episodios XI y XII con el capitán cobarde, o los desnudos (Smollett 2017, 2052). Siguiendo el modelo quevedesco, también se incluye un banquete grotesco y escatológico con ciertas semejanzas con el escrito un siglo antes (Smollett 2017, 4907).

Como cabría esperar de una novela en el contexto literario inglés del siglo XVIII, especialmente al ser influenciado por la picaresca cortesana del *Gil Blas*, *Roderick Random* presenta elementos de novela picaresca, pero también de novela sentimental y cortesana. En esta novela, abundan los capítulos que muestran romances, separaciones trágicas, relaciones entre nobles y seducciones. Este es el caso de aquellos vinculados con Narcissa o Melinda. No obstante, se puede observar la clara deuda con la novela picaresca

en el paratexto que inicia cada capítulo, donde se describe en primera persona qué parte de su vida va a relatar Rory (Smollett 2017, 268) del mismo modo que ocurre en novelas como el *Guzmán* o en el propio *Gil Blas*, tomando el testigo de la novela picaresca española. También existe cierta influencia de las biografías militares, como ocurría con *Estebanillo González*; *Alonso, mozo de muchos amos*, o *Marcos de Obregón* (Smollett 2017, 4437-4444). Así, Rory irá saltando entre el ejército inglés y francés, a la vez que participará en campañas militares clave del siglo como la batalla de Cartagena de Indias de 1741. Su labor será principalmente la de cirujano o soldado en la armada naval inglesa, introduciendo la figura del pícaro bucanero, que será tremendamente prolífica en el futuro. Bebiendo de esos episodios en los mares que se han visto en novelas picarescas como en el *Guzmán de Alfarache*, *Estebanillo González*, *Marcos de Obregón* o *La codicia de los bienes ajenos* entre otros, y el papel como pícaro de sus protagonistas a bordo, Smollett desarrolla profundamente este perfil del pícaro en la figura del tío de Rory, Tom Bowling, y en el propio protagonista. Es tal el desarrollo de este nuevo tipo de pícaro que un elemento tan común hoy en día como es la forma única de hablar de los bucaneros es utilizado en los diálogos de Tom o de los compañeros de barco de Rory (Smollett 2017, 338-368; Smollett 2017, 2625). Además, se incluyen episodios de trifulcas e intrigas en el barco que se alargan durante varios capítulos (del capítulo XXVII al XXIX, por ejemplo) o episodios de piratería y batallas navales (Smollett 2017, 3672). Los miembros de la armada son descritos como viles y construyen un ambiente delictivo propio de la novela picaresca. Incluso Smollett llega a incluir varios pasajes donde uno de los compañeros de Rory se volverá loco a bordo (Smollett 2017, 2959; Smollett 2017, 7540), tal y como ocurría con Sayavedra en la segunda parte del *Guzmán*. En cuanto a la denominación que se da a los pícaros, incluidos los bucaneros en esta novela, se utilizan indistintamente las palabras *rogue* (pícaro), *scoundrel* (canalla), *thief* (ladrón) y *footdpad* para referirse al pícaro (Smollett 2017, 837-845; Smollett 2017, 2017; Smollett 2017, 5926), pues su labor es principalmente la de robar sin violencia y estafar. No obstante, en otras ocasiones se especifica que también recurren al asesinato o a la agresión física (Smollett 2017, 2019).

La autodiégesis del protagonista pícaro y otros personajes secundarios vuelve a ser utilizada. En este caso, como ocurre en *Moll Flanders*, la interioridad del pícaro cobra de nuevo protagonismo frente a la simple sucesión de acciones picarescas a lo largo de la novela. Como se ha señalado, la intención de Smollett es tratar los problemas a los que se enfrentan las clases bajas y, por ello, insistirá en los infortunios y sus efectos en Rory

y otros personajes. No obstante, no hay una intención de justificar una situación presente del protagonista, sino de narrar su desafortunada vida hasta que finalmente alcanza el ascenso social al casarse con Narcissa. Existen autodiégesis adicionales incluidas en la novela, como es el caso de la vida de Miss Williams (Smollett 2017, 2232); la autodiégesis de la anciana bruja (Smollett 2017, 3898) o la historia de Jackson (Smollett 2017, 6725). Adicionalmente, el resto de las novelas del ciclo picaresco de Smollett utilizan la tercera persona, con algunas autodiégesis en sus capítulos. Como ya se ha mencionado, las novelas con pícaros empezarían a usar la tercera con frecuencia una vez se diluye el género de la novela picaresca. La excepción se encuentra de *Humphrey Clinker*, que se trata de una novela epistolar con elementos picarescos en primera persona.

Los amos o figuras parentales vuelven a aparecer en esta novela siguiendo los esquemas de la novelas picarescas vistas hasta el momento. Sus amos, principalmente, están relacionados con una crítica a la figura que representan. De esta manera, Monsieur Concordance supone una sátira a los farmacéuticos que estafan con sus recetas, además de incluir una caricaturización de los franceses (Smollett 2017, 1932-2006); algo ya visto en novelas previas como *Gregorio Guadaña*. Del mismo modo, este amo funciona como alcahuete y como marido cornudo, recuperando aún más figuras propias de la picaresca. No obstante, Mr. Crab, su primer amo, es el primer personaje con el que mantiene una relación de jerarquía que le enseña a defenderse ante sus agresiones (Smollett 2017, 654-698). Cada uno de los amos son descritos mediante la deformación de sus características físicas y las hipérboles ingeniosas, siguiendo las descripciones quevedescas en *El Buscón* (Smollett 2017, 654; Smollett 2017, 1932). Por otro lado, su tío, Tom Bowling, funciona como la figura parental de Rory principal de la obra. Gracias a él se inserta en el mundo de los bucaneros, el uso de las armas para amedrentar y conseguir sus objetivos, así como el juego y otras actividades de moralidad cuestionable (Smollett 2017, 390). Las figuras parentales y la vinculación del pícaro protagonista con distintos amos, se irá diluyendo a medida que Roderick crezca y adquiera independencia a través de sus experiencias.

Siguiendo esta idea, el aprendizaje del joven Roderick es producto de su interacción con amos, las figuras parentales y distintos personajes que funcionan como maestros a lo largo de la novela. La novela comienza con el maltrato que recibe Rory por parte de sus tutores en la escuela y en casa por parte de sus familiares. Esta etapa de su vida es clave en definir su relación con su entorno, retomando la etapa del bautizo del pícaro, que empieza a contemplarlo como un ambiente cruel y opresivo del que debe defenderse con sus habilidades (Smollett 2017, 283-297). Rory no tardará en reconocer

este aprendizaje, marcando el inicio consciente de sus desventuras: “As I was now capable of reflection, I began to consider my precarious situation; that I was utterly abandoned by those whose duty it was to protect me” (Smollett 2017, 531).

Esta misma situación ocurre en dos ocasiones más tras la breve época positiva que vive Roderick al abandonar a su familia. Estos son los casos de la estafa y robo que realiza el posadero en su contra (Smollett 2017, 1041), recuperando la figura del posadero estafador del joven pícaro que se lleva observando desde el *Guzmán* con el robo de la capa. Poco después se encontrará con dos tahúres que deciden enseñarle su oficio, haciendo que sea consciente de que, si el mundo está repleto de gente malintencionada, Rory debe cambiar y defenderse con estafas propias (Smollett 2017, 1470-1478). Una vez superada esta etapa inicial de aprendizaje sobre el entorno que le rodea, Roderick comienza a refinar varias habilidades bajo el tutelaje de diversos maestros, como en su etapa como cirujano o el aprendizaje en el manejo de la espada por parte del maestro espadachín en el ejército francés (Smollett 2017, 4485).

En otro orden de cosas, la labor como catalizadores de crítica social de los amos de la novela sirve de complemento a la amplia radiografía de ciertos sectores de la sociedad que Smollett realiza a través de los ojos de Rory, tal y como ocurría en obras previas. Esta intención permea por toda la obra y se puede observar en las distintas diatribas contra los cirujanos (Smollett 2017, 2924-2938), los arbitristas (Smollett 2017, 4884) o los directores teatrales (Smollett 2017, 7090). Una de las críticas principales incluidas en el texto es la dirigida ante la Iglesia, llegando a denominar como *rogue* a un vicario (Smollett 2017, 914). Junto a esta figura del vicario, también se incluye en otros momentos de la novela al capuchino glotón y lujurioso que acompaña a Rory o los malos tratos recibidos dependiendo de la religión que profesen ciertos personajes (Smollett 2017, 3176). Con este eclesiástico, en concreto, se profundiza en su perversión al acostarse con dos hermanas en una misma noche utilizando su influencia como clérigo (Smollett 2017, 4361-4371). La Justicia también es duramente criticada al aparecer como una institución que puede ser sobornada a través de prostitutas o dinero (Smollett 2017, 1810; Smollett 2017, 2419; Smollett 2017, 6718). La armada británica y, en general, el papel de los militares en la novela es ampliamente criticado, desde el variado elenco de personajes inmorales que componen la tripulación del barco en el trabajo Rory, a los sobornos que aceptan los capitanes (Smollett 2017, 3771) y las decisiones arbitrarias que toman durante la batalla de Cartagena de Indias, evento que vivió el propio Smollett. El primer capitán de la Armada que tiene Roderick, así como el de su tío, demuestra

soberbia, mientras que el capitán afeminado, Mr. Whiffle, que se incluye posteriormente, supone un episodio dedicado a la ridiculización de los nobles (Smollett 2017, 3566-3573). Sumada a esta crítica de las instituciones fundamentales del estado, se incluye un fragmento de crítica a la institución monárquica usando como excusa la figura del rey de Francia en un intento de Rory de provocar a un militar francés del que se quería vengar:

And could not help expressing my astonishment at the absurdity of a rational who thinks himself highly honoured, in being permitted to encounter abject poverty, oppression, famine, disease, mutilation, and evident death merely to gratify the vicious ambition of a prince, by whom his sufferings were disregarded, and his name utterly unknown. (Smollett 2017, 4458)

Al ser la monarquía reflejo de la pobreza del pueblo, Smollett construye así al pícaro como garante de la libertad, aunque sea en un episodio de provocación. Se realiza así la frecuente oposición entre las clases dominantes y las discriminadas, que representa el pícaro, desarrollando la lucha de clases vista con frecuencia anteriormente. Asimismo, la idea de la libertad del pícaro es ampliamente desarrollada en este fragmento, que vuelve a estar vinculada a la condición de vagabundo sin hogar estable (Smollett 2017, 4473).

Por otro lado, esta novela picaresca contiene una enorme variedad de episodios delictivos derivados de obras picarescas anteriores. Nuevamente, el centro de la novela picaresca es la relación del protagonista con la delincuencia y el ambiente hampesco en el que se mueven. De esta manera, Roderick inicia sus andanzas con doce años al formar una banda de pícaros, junto a Strap y Gawky, que realizaban asaltos con piedras contra aquellos que les causan problemas en el colegio (Smollett 2017, 304). Junto a su tío marinero y esta banda, traza un plan para vengarse de Mr. Syntax que implica agresiones físicas y distintas humillaciones (Smollett 2017, 468-512).

Una vez abandona el colegio y su pueblo natal como polizón en diversos carros (Smollett 2017, 778), Roderick comienza a encontrarse con delincuentes de diversa categoría como salteadores (Smollett 2017, 799-815), tahúres (Smollett 2017, 892-928), comerciantes estafadores (Smollett 2017, 837), prostitutas (Smollett 2017, 1803-1810) y carteristas (Smollett 2017, 1796). En este ambiente, Roderick es víctima del robo del posadero o de otro estafador que finge haber perdido una moneda para robar las del protagonista (Smollett 2017, 1432-1468). Rory no duda en sobornar a una serie de cirujanos para obtener la licencia necesaria para ejercer como tal (Smollett 2017, 1612), en aprender las habilidades de los tahúres o en manipular el precio de unas telas junto a un prestamista para quedarse los beneficios extra (Smollett 2017, 1696). De la misma

forma, retomando lo visto en otras obras de picaresca, Roderick tratará de seducir a damas de la alta sociedad, fingiendo ser miembro de su estamento para ascender socialmente, aunque esto causará que sea la víctima de una pícaro que tiene su mismo objetivo (Smollett 2017, 2088-2201). Durante estos sucesos, además, será el objetivo de la compañía de pícaros de Gawky, que causarán su expulsión del trabajo con el farmacéutico francés al acusarle falsamente de un robo tras seducir a la hija de este (Smollett 2017, 2108).

Se puede observar que Roderick no solo destaca como pícaro, sino como víctima de otros pícaros que sucesivamente lo llevan a una situación de decadencia. De esta manera, es secuestrado en varias ocasiones por grupos de pícaros (Smollett 2017, 2596; Smollett 2017, 4198) o es robado como se ha visto anteriormente. Destacan los robos o traiciones de los otros pícaros en los que confía, por ejemplo, el robo del capuchino durante la noche (Smollett 2017, 4401), el robo de sus pertenencias por parte de sus compañeros de barco (Smollett 2017, 3842) o el robo del anillo llevado a cabo por dos pícaros hijos de nobles (Smollett 2017, 5636). Por culpa de este tipo de desgracias y por su condición de pícaro, Rory será ingresado en prisión durante un tiempo por culpa de las deudas que había construido, introduciendo una crítica a la cárcel para endeudados, la Marshalsea (Smollett 2017, 6718). Al mismo tiempo, Strap, su fiel seguidor, será también objetivo de diversas estafas por parte de pícaros o pícaras seductoras que tratan de robarle el dinero u obligarle a cuidar a un hijo ilegítimo (Smollett 2017, 5057).

Sin embargo, Roderick es un pícaro con especial talento para la estafa. Este pícaro, siguiendo la estela de Guzmán y Pablos, come en diversos lugares sin preocuparse en gastar dinero (Smollett 2017, 1357) y es capaz de generar una considerable riqueza, junto a su tío, a través de los juegos de azar (Smollett 2017, 5101; Smollett 2017, 5709). Del mismo modo, es capaz de construir falsas identidades con facilidad para seducir diversos objetivos amorosos, como es el caso de Melinda, a la que cautiva fingiendo ser un caballero. Durante uno de los episodios de seducción, Rory ganará un duelo que acaba con la muerte de Quiverwit, cosa que lo convierte en uno de los primeros pícaros en matar explícitamente como resultado de un duelo (Smollett 2017, 6598). Los éxitos de los pícaros, no obstante, no se limitan a Roderick, sino que hay un buen número de pícaros que llevan a cabo su labor con éxito. Es el caso de Mr. Jackson, que se disfraza de anciano para estafar a aquellos que lo rodean (Smollett 2017, 1767-1774) o Ms. Williams, que se disfraza de una noble rica para realizar su actividad como pícaro (Smollett 2017, 2527-2541). El propio padre de Rory construye una falsa identidad como don Rodrigo en

Paraguay con la que consigue construir tal fortuna que habilita el ascenso social de Roderick y su matrimonio con Narcissa (Smollett 2017, 7465).

Se puede observar que el objetivo final del pícaro protagonista es ascender socialmente y tener una vida fuera del ambiente decadente en el que lleva moviéndose desde su infancia. Esto se refleja en una clara actitud crítica hacia sus propias acciones durante los primeros capítulos de la novela. Roderick no disfruta de sus intentos de venganza (Smollett 2017, 637; Smollett 2017, 951) hasta que sufre un cambio violento como resultado de los continuos crímenes de los que es víctima (Smollett 2017, 1917). Tras volver a encontrarse con Narcissa, Roderick comienza a recuperar su intención de alcanzar una vida estable alejada del crimen y da comienzo un proceso de cambio en Rory que es especialmente perceptible tras su estancia en la cárcel, donde se declara derrotado por la maldad del mundo: “Notwithstanding all I had suffered from the knavery and selfishness of mankind” (Smollett 2017, 7136). Como cabría esperarse de una novela con claro corte sentimental, finalmente se da el final feliz con el que el pícaro reconvierte su vida gracias al amor y consigue su objetivo de ascenso social.

Smollett, para plantear este ascenso social final y la previa vida de pobreza de Roderick, explota considerablemente el factor del determinismo social y la necesidad de sobrevivir del pícaro a lo largo de la novela. Para ello, comienza la autodiégesis describiendo sus circunstancias familiares. Siguiendo el esquema de los pícaros cervantinos y otros como Marcos, sus padres no tienen origen criminal. Su familia paterna es adinerada y profesan un odio explícito a la gente pobre. En cambio, su familia materna está formada por escoceses de baja clase. Esta circunstancia causa que sus padres sean expulsados de la vida adinerada paterna, causando la muerte de la madre de Roderick al dar a luz y que Roderick sea abandonado por su padre por la tristeza de la muerte de su madre (Smollett 2017, 212-233). Ante esto, el abuelo de Roderick se hará cargo de él, aunque le hará la vida imposible junto al resto de sus familiares por el odio de clase insertado en la familia a todo aquello relacionado con la pobreza (Smollett 2017, 255-262). Por el lado materno podemos encontrar el vínculo picaresco de Roderick con la figura de su tío bucanero. Su condición como escocés, siguiendo lo señalado anteriormente, también es clave para su discriminación, tal y como ocurría con los moriscos o descendientes de judíos en la picaresca española. En esta novela, los escoceses llegan a ser comparados con una plaga de langostas: “you Scotchmen have overspread us of late as the locusts did Egypt.” (Smollett 2017, 1738).

Este contexto familiar causa que sea criado en unas condiciones deplorables por su abuelo, que le permite estudiar no sin ponerles una enorme cantidad de obstáculos al aliarse con sus profesores en su contra (Smollett 2017, 276-283). Su abuelo no quiere que aprenda demasiado al considerarlo un simple villano, por lo que se puede afirmar que las condiciones hereditarias de Roderick son las causantes de la opresión que padece. De este modo, es patente que la lucha de clases propia de la picaresca vuelve a aparecer como un elemento clave en la construcción del pícaro (Smollett 2017, 453), hasta el punto de que Smollett opone la libertad del pícaro a la tiranía del rey, como ya se ha visto. Debido a esto, abandona a su familia y comienza sus andanzas como pícaro con la ayuda económica de su tío. Una vez pierde esta ayuda debido a las circunstancias criminales de Tom, Roderick vagabundea de un lugar a otro probando suerte sin una fuente de dinero estable, por lo que debe recurrir al servicio a varios amos o servir en la armada para sobrevivir. Rory reconoce, en estas circunstancias, su condición como paria en extrema necesidad en varios fragmentos de la novela: “I found myself deserted to all the horrors of extreme want, and avoided by mankind as a creature of a different species, or rather as a solitary being” (Smollett 2017, 646). Esta circunstancia también afecta a Strap, su compañero, que es hijo de una familia de clase humilde. Strap, como Rory, reconocerá su imposibilidad de ascender socialmente pese a sus esfuerzos:

On the other hand, I am a poor but honest cobbler’s son: my mother was as industrious a woman as ever broke bread, till such time as she took to drinking, which you very well know; but everybody has failings — *Humanum est errare*. Now myself, I am a poor journeyman barber, tolerably well made and understand some Latin, and have a smattering of Greek; but what of that? (Smollett 2017, 1902)

A medida que Rory madura, comienza a mendigar por las calles fingiendo ser un anciano enfermo hasta que debe recurrir a servir al ejército porque no es capaz de alcanzar cierta estabilidad; ni siquiera a través del crimen (Smollett 2017, 2589). De este modo, comenzará sus andanzas por Europa y América siendo atenazado por el hambre, hasta que, nuevamente en Inglaterra, pierde todos sus bienes en una de sus jugadas como tahúr y acaba en la cárcel (Smollett 2017, 6641). Su condición como viajante multiplica sus circunstancias de necesidad, como hemos visto en otros pícaros anteriores, pues se ve sujeto a los caprichos de la naturaleza tanto en los caminos, como en el mar (Smollett 2017, 4415).

Otro personaje que cabe destacar es Ms. Williams. Esta pícara también posee orígenes sin antecedentes criminales, pero sus circunstancias la llevarán a una vida semejante a la de Moll Flanders. Tras ser violada por un galán que se aprovechó de sus circunstancias, es desahuciada y perseguida por sus deudas. Debido a esto, se dedicará a robar y estafar viviendo en la calle, mientras comparte oficio con las distintas prostitutas que frecuentaban las calles de noche (Smollett 2017, 2570). Esta pícara tiene especial importancia porque es la primera que logra escapar de esas circunstancias y volver a alcanzar cierta estabilidad social y económica. Esta visión optimista de la condición final del pícaro que encarnan Williams y Roderick responde a la preocupación de Smollett de ofrecer un final feliz a las incómodas circunstancias de las clases bajas que intenta analizar en esta novela.

El viaje vuelve a ser utilizado como espacio de introducción de episodios distendidos o cómicos, como es el caso de los capítulos del capitán cobarde, o como puente de unión entre partes diferenciadas en el viaje de Roderick. Sus viajes en el mar destacan por suponer un ejemplo perfecto de novela de viajes, semejante a lo visto en *The English Rogue*, ya que no solo describe sucesos clave en la evolución del pícaro, sino que introduce notas exóticas o históricas sobre ciertos lugares de Europa o América, dotando de variedad al texto. La sucesión de lugares se acelera durante su etapa como militar llegando a visitar lugares tan dispares como Port Royal, París, Flandes, Guinea o Paraguay.

En cuanto a las habilidades de los pícaros en esta novela, se puede observar cómo se ha hecho especial hincapié en las capacidades para el combate o la agilidad del pícaro, pese a lo que podría esperarse de una novela con un gran número de burlas. Destacan las habilidades de los pícaros con la porra (Smollett 2017, 338; Smollett 2017, 778; Smollett 2017, 2596; Smollett 2017, 3551), un arma muy común en la Inglaterra del siglo XVIII; el sable o espada ligeras (Smollett 2017, 346; Smollett 2017, 637; Smollett 2017, 1688; Smollett 2017, 3835; Smollett 2017, 6440); las dagas (Smollett 2017, 2009; Smollett 2017, 2081); los puños (Smollett 2017, 1335) y, finalmente, las pistolas (Smollett 2017, 792; Smollett 2017, 3679; Smollett 2017, 3812; Smollett 2017, 5239). Hasta tal punto alcanza la maestría de los pícaros con estas armas que Rory llega a adiestrarse con un maestro espadachín hasta convertirse en un experto para vengarse del militar francés antes mencionado (Smollett 2017, 4485), cosa que muestra la insistencia en estas habilidades vinculadas al pícaro. El uso de estas armas suele ir acompañado de otras habilidades como la buena puntería (Smollett 2017, 512); una agilidad inusitada para escapar o moverse

(Smollett 2017, 1243; Smollett 2017, 4523); la destreza manual en el combate o en los robos (Smollett 2017, 822; Smollett 2017, 928; Smollett 2017, 2596) y capacidades atléticas para llevar a cabo escapadas de forma acrobática por los tejados, escalando o mediante el uso de cuerdas (Smollett 2017, 822; Smollett 2017, 965; Smollett 2017, 7285). El sigilo atribuido a los pícaros vuelve a hacer acto de presencia con los episodios en los que Rory actúa como polizón en los carros para no pagar (Smollett 2017, 748; Smollett 2017, 778) o se infiltra en casa del capitán (Smollett 2017, 2032). También hay que tener en cuenta a los pícaros que llevan a cabo asaltos, apuñalamientos o hurtos aprovechando la noche y las sombras de los callejones (Smollett 2017, 2009; Smollett 2017, 4401; Smollett 2017, 6440). No solo existe este tipo de sucesos que acaban con personajes heridos o muertos, sino que durante el episodio centrado en Crampley se narra un fragmento en el que se describe el uso de venenos (Smollett 2017, 3791). Estas habilidades cristalizan en los salteadores que pueblan la novela, pícaros como Gawky, Tom o, principalmente, en Rory, pues demuestra su talento en diversos duelos (Smollett 2017, 5239; Smollett 2017, 6576) y batallas navales (Smollett 2017, 3089). Por supuesto, no hay que olvidar las habilidades no tan agresivas de los pícaros como la facilidad para ser carterista o tahúr (Smollett 2017, 1796).

En cuanto a las habilidades mentales, Rory destaca también por un ingenio e inteligencia natural (Smollett 2017, 283; Smollett 2017, 304; Smollett 2017, 698; Smollett 2017, 2038) que se refleja en su facilidad para trazar planes de burla o venganza (Smollett 2017, 468; Smollett 2017, 2024; Smollett 2017, 2053; Smollett 2017, 4611). Roderick sigue la estela de otros pícaros vistos con anterioridad al demostrar su talento para la poesía y el baile (Smollett 2017, 539; Smollett 2017, 2081; Smollett 2017, 4057), así como un gusto personal hacia el teatro y la ópera a lo largo de la novela (Smollett 2017, 2083; Smollett 2017, 4650; Smollett 2017, 5040). De la misma forma, tanto Rory como otros pícaros y pícaras aparecen como seductores en distintos momentos de la novela (Smollett 2017, 1970; Smollett 2017, 4125; Smollett 2017, 5963). En otras partes de la novela, entroncando con lo visto en *Marcos de Obregón* o el *Alonso*, Roderick ejerce como investigador del crimen de otro pícaro haciendo gala de habilidades detectivescas (Smollett 2017, 2038).

En otro orden de cosas, la figura del pícaro vuelve a aparecer relacionado con fuerzas esotéricas o mágicas. Por ejemplo, en el comienzo del texto, Rory aparece destinado a ser un vagabundo toda la vida tras el veredicto de un oráculo escocés. En otras palabras, la condición de pícaro del protagonista se ve vinculada a un destino

mágicamente establecido. Junto a Roderick también podemos encontrar a la anciana bruja (Smollett 2017, 3891) o los fragmentos donde son utilizadas apariciones o criaturas fantásticas (Smollett 2017, 1286; Smollett 2017, 3876).

Smollett también desarrolla el tema de la feminidad del hombre o la homosexualidad en varios puntos de la novela, cosa que tiene gran importancia para explorar la naturaleza del pícaro según Shields (2005, 176-177). Esto se puede observar especialmente en el episodio del capitán afeminado Mr. Whiffle, con atributos tradicionalmente asociados a la mujer, y su cirujano, Mr. Simper. Ambos personajes mantienen una relación ambigua que puede interpretarse como amorosa. El primero hace lo posible para situar la habitación de su cirujano junto a la suya, mientras que el segundo siempre se mantiene a su alrededor (Smollett 2017, 3566-3636). Asimismo, cambiando de personajes, la relación de Roderick con Strap está repleta de declaraciones y muestras físicas de cariño del segundo hacia el primero: “If not, I’ll beg for you, steal for you, go through the wide world with you, and stay with you;” (Smollett 2017, 1500). A medida que avanza su relación, el propio Roderick también demostrará este cariño, como en el caso en el que se queda sin palabras por la emoción al encontrarse con él tras una serie de circunstancias desafortunadas, mientras que Strap lo besa repetidas veces (Smollett 2017, 4560-4580). Rory también mantiene una relación parecida con Thompson, uno de sus compañeros en la Armada, quien se despide de él con una carta que puede inducir a pensar que Thompson profesaba interés romántico por su compañero marino: “but, if you cannot acquit me, I know you will at least preserve some regard for the memory of an unfortunate young man who loved you.” (Smollett 2017, 3209). Existen otros pasajes ambiguos de los que Roderick es partícipe, como es el caso del beso de naturaleza desconocida que recibe de Mr. Chatter durante el banquete desenfrenado (Smollett 2017, 4954). La clave de estos ejemplos es que nuevamente el pícaro o los personajes del ambiente en el que se desarrolla aparecen vinculados con una sexualidad ambigua o no normativa que, en el futuro, dará lugar al frecuente uso de los pícaros como los personajes que representan no solamente a ciertas minorías étnicas, sino sexuales. Shields, además, argumenta que la feminización de Rory responde a su proceso de exclusión y posterior asimilación al mundo inglés a medida que cae en desgracia (Shields 2005, 181). Esta autora afirma que se utiliza a Rory para demostrar a sus lectores, principalmente masculinos (Shields 2005, 180), qué comportamiento deben evitar y cuál es la verdadera forma de actuar como un hombre británico (Shields 2005, 181-182).

Tras esta obra Smollett se acercará a la picaresca en 5 obras más. Estas obras, de las que *Roderick Random* es un ejemplo perfecto, y *Moll Flanders* de Defoe, junto a *Colonel Jack*, constituyen muestras detalladas de la picaresca inglesa del siglo XVIII, cuyas deudas con la picaresca española del siglo XVII, así como con la francesa e inglesa, son claras. A su vez, abren el camino para la introducción de la picaresca en las novelas del siglo XIX de autores tan reconocidos como Dickens, Thackeray o Scott antes de su salto a las novelas picarescas norteamericanas. En ese siglo la picaresca aparecerá en relatos de aventuras o novelas históricas, así como en novelas que continúan pudiendo recibir la etiqueta de novela picaresca.

Si algo se ha podido comprobar en las obras analizadas del siglo XVIII es que aquellas características que pasaron a ser contenidas dentro del mito del pícaro siguen siendo fructíferas ya sea mediante relaciones explícitas de los autores a hipotextos de escritores como Cervantes, Quevedo o Lasage o por la articulación del mito sin requerir una relación directa con la fuente. Así, los pícaros, con las variaciones esperables al adaptarse a contextos socioculturales diferentes, siguen funcionando tal y como lo hacían en sus orígenes. El énfasis en el determinismo social alrededor del pícaro, así como en su lucha por ascender socialmente mediante el uso de unas habilidades que son exploradas ampliamente cobra importancia por encima del componente didáctico inicial de la picaresca, aunque este sigue presente en menor medida. La novela picaresca se convierte así en un reflejo de lo ocurrido en los últimos años del siglo XVII en Europa, una novela principalmente de entretenimiento que explora ambientes hampescos con unos elementos concretos. A su vez, durante este siglo, al articular el mito se amplían las distintas posibilidades y contextos donde el pícaro, y el género narrativo que lo acompaña, puede aparecer. Es difícil pensar que el fin de la picaresca llega en el siglo XVII cuando en el siglo XVIII podemos encontrar tal variedad de novelas picarescas o apicaradas que continúan una estela que puede trazarse a lo largo de la evolución de la literatura europea.

4.3.6. *Oliver Twist*

En el siglo XIX ocurrirán los cambios definitivos en la picaresca que suponen el paso del pícaro a contextos tan variados como los de la literatura fantástica del siglo XX. La clave reside en que el proceso que se ha ido observando desde finales del siglo XVII acaba por completarse. Los pícaros ya no tienen por qué aparecer únicamente como protagonistas de una novela de un género específico, sino que pueden ser personajes secundarios o, si son el protagonista, sus acciones no tienen por qué estar orientadas

únicamente hacia la picaresca. Es decir, aumenta el número de novelas con personajes pícaros principales o secundarios que no se encuentran adscritas a lo que cabría esperar de una novela picaresca. El mito del pícaro, al estar plenamente asentado, permite que la picaresca se reproduzca en multitud de géneros narrativos y teatrales; diluyendo el número de novelas picarescas, pero aumentando el número de obras en el que un pícaro aparece cargando un determinado conjunto de características. Por ejemplo, aparecerán pícaros en novelas históricas, de aventuras o sociales. Estas mismas afirmaciones han sido defendidas por autores como Petru Golban (2003, 87; 2003, 110), Lawrence Zygmunt (2010), Ligia Tomoiagă (2012, 53-55), Paula Guimarães (2013) y Ardila (2015), quienes señalan a lo largo de sus textos la pervivencia del pícaro y una picaresca adaptada en textos de múltiples autores como Dickens, Thackeray o Byron.

Precisamente esto es lo que ocurre con una de las obras más populares de Charles Dickens, *Oliver Twist* (1837-1839), que se podría adscribir a la novela social pese a estar plagada de personajes con raíces picarescas. La atribución de esta novela al género social, que se preocupa de los problemas sociales de la cultura a la que pertenece el texto, ha sido defendida por diversos autores a lo largo de los años como Philip Collins (1962), Raymond Williams (1970), Louis Cazamian (1973) y Troy Boone (2016). El nacimiento de este género como indican Williams en su introducción (1970) y Cazamian (1973, 14-24) está entroncado con la preocupación sobre los efectos de la Revolución Industrial y las políticas británicas en las condiciones de vida de los trabajadores y clases desfavorecidas del Reino Unido de principios del siglo XIX. En esta novela social, su protagonista, Oliver, se enfrentará a las sombras de los barrios delictivos de Londres sin abandonar su bondad original. A lo largo de la obra, el joven protagonista encontrará todo tipo de pícaros que se pueden vincular al tipo de pícaros que aparecen en gran parte de las novelas analizadas como *Guzmán de Alfarache*, *El Buscón* o *The English Rogue*, así como a aquellos que representan al mal de la forma más maniquea posible en *Mr. Badman* o el *Periquillo*. Es posible atestiguar esta influencia en el propio prefacio que realiza Dickens en la tercera edición de su propia obra, donde testimonia haber leído múltiples relatos sobre ladrones y delincuentes de Defoe, Fielding, Smollett o Richardson: “On the other hand, if I look for examples²⁵, and for precedents, I find them in the noblest range of English literature. Fielding, De Foe, Goldsmith, Smollett, Richardson, Mackenzie—all these for wise purposes, and especially the two first, brought upon the scene the very

²⁵ De pícaros/delincuentes

scum and refuse of the land.” (Dickens 1999, LV). La influencia de la novela de delincuencia y la picaresca española e inglesa, ha sido estudiada detalladamente por Sherman Eoff (1957), Collins (2016, 10; 2016, 22), Mary Cipar (1988) y Tomoiagă (2012), certificando la deuda literaria picaresca de Dickens a la hora de crear *Oliver Twist*.

Siguiendo lo visto en esta investigación sabemos que gran parte de estos autores tienen una deuda explícita con la picaresca española, francesa e inglesa y, ahora, Dickens tiene una con ellos. Además, su lista de inspiraciones no acaba aquí, este autor inglés señala explícitamente a Cervantes como una de las principales inspiraciones para su Literatura. La deuda del autor inglés con Cervantes ha sido también señalada por otros académicos como Alexander Welsh (2001) y Pamela Long (2009). Dickens menciona claramente a *Don Quijote*, que como bien sabemos tiene al pícaro Andrés como un ejemplo claro. No obstante, parece ser que la principal novela cervantina no es la única deuda con el autor madrileño, sino que la banda de pícaros de Monipodio que se encuentra en *Rinconete y Cortadillo* se asemeja bastante en maldad y comportamiento a la banda de Fagin dentro de la novela. Tal es la deuda que Monipodio y Fagin parecen ser articulaciones del mismo personaje en dos épocas distintas; relación que ha establecido previamente Constance Dowling en su investigación sobre los jóvenes criminales en Dickens (Dowling 1986, 151) y Long respecto al uso de los carteristas en *Rinconete y Cortadillo*. De hecho, Dickens llega a afirmar que quiere mostrar su propia visión de la maldad del mundo al estilo cervantino:

Cervantes laughed Spain’s chivalry away, by showing Spain its impossible and wild absurdity. It was my attempt, in my humble and far-distant sphere, to dim the false glitter surrounding something which really did exist, by shewing it in its unattractive and repulsive truth. No less consulting my own taste, than the manners of the age, I endeavoured, while I painted it in all its fallen and degraded aspect, to banish from the lips of the lowest character I introduced, any expression that could by possibility offend; and rather to lead to the unavoidable inference that its existence was of the most debased and vicious kind. (Dickens 1999, LVI)

Es decir, que para romper con una mirada poco crítica sobre la delincuencia decide escribir una novela de carácter delictivo donde su personaje sufra las consecuencias de las acciones de personajes inherentemente malvados y sus aliados. Dickens no se estaba refiriendo con estas palabras únicamente a novelas que presentaran pícaros de diversa categoría; de hecho, estas posiblemente las contemplara como se puede deducir de su

prefacio como grandes ejemplos literarios. A lo que se refiere el autor inglés es a las biografías criminales reunidas las llamadas *Newgate Novels*, que funcionaban como aquellas obras de finales de siglo XVII y comienzos del siglo XVIII inglés que explicaban las vidas de los criminales ajusticiados en un rango de tiempo concreto como si de personajes famosos se tratara, por ejemplo, *The Newgate Calendar* de 1773 (Dickens 1999, 446). La importancia de estos textos en las novelas de delincuencia con pícaros en el siglo XIX ha sido estudiada por el ya señalado Collins (2016, 27), que dedica un capítulo entero al estudio sobre los criminales de Newgate de Dickens u otros académicos como Juliet John (1998) y Cassandra Falke (2016). Esta última autora señala que el periodo clave de este tipo de textos coincide con la publicación de las obras de Dickens entre 1830 y 1848 (2016, 183-184). Si Quijote es una obra crítica con las novelas de caballería, *Oliver Twist* es un texto que busca, en cierta manera, romper con la tradición de esos textos sobre delincuentes utilizando todo lo aprendido en la novela picaresca o con pícaro a lo largo de los siglos adaptado al contexto de la novela social dickensiana.

Para mostrar la maldad de estos pícaros y maestros de la delincuencia, Dickens crea un personaje completamente positivo y honorable con Oliver para ofrecer un claro contraste con aquellos que pueblan el bajo Londres. Como indica Stephen Gill (1999, IX), el autor inglés parece haberse basado para ofrecer esta visión maniquea de sus personajes en *The Pilgrim Progress* de John Bunyan, donde puede encontrarse *The Life and Death of Mr. Badman*, ya que el segundo título de *Oliver Twist*, *The Parish Boy's Progress*, hace una referencia explícita al texto de finales de siglo XVII. Siguiendo la visión de Gill de la obra de Bunyan, se puede afirmar que Oliver sería el equivalente a la esposa de Mr. Badman como personaje puramente positivo, mientras que el pícaro es reflejado en un personaje extremadamente vil como Fagin o Monks. En la literatura picaresca española tenemos un caso semejante con *Periquillo, el de las gallineras* donde el protagonista representa el bien por completo frente a la vileza de aquellos que lo rodean, que toman el aspecto de pícaros con frecuencia. Por lo tanto, esta novela de Dickens parece beber de toda una tradición picaresca previa y de las biografías criminales que poblaban la literatura inglesa desde el siglo XVII. El estudio de la delincuencia en la obra del escritor inglés ha sido llevado a cabo por autores como Trevor Blount (1965) o Larry Wolff (1996), quienes señalan una especial atención hacia el delincuente juvenil por parte de Dickens que entronca con novelas analizadas previamente como el propio *Periquillo*, *Guzmán de Alfarache*, las *Novelas Ejemplares* o *La codicia de los bienes ajenos*, entre otras.

Tal y como ocurría con Smollett, según Gill y el propio Dickens, *Oliver Twist* responde a una preocupación social de Dickens: este autor desea mostrar cómo un personaje inocente obligado a vivir en unas circunstancias sociales de pobreza y delincuencia es capaz de escapar de su influencia (Gill 1999, LIII). Dickens construye un relato social de ascenso social de un joven extremadamente pobre que se enfrenta al mal acompañado de otros personajes que encarnan el bien como Rose o Brownlow. Debido a esto, cabe afirmar nuevamente que el pícaro vuelve a ser utilizado de forma efectiva cuando se busca escribir un relato sobre luchas sociales; si bien en este caso la mayor parte de ellos toma el papel de villano con algunas excepciones. Del mismo modo, semejante a lo visto en *Roderick Random*, nos encontramos ante una novela con final feliz.

Frente a novelas previas y retomando lo visto en el *Periquillo*, en *Oliver Twist*, como ya se ha visto, el personaje nunca toma el papel de pícaro bajo su voluntad. Solo en ciertas ocasiones está a punto de llevar a cabo acciones propias de un pícaro bajo coacción de personajes como Artful Dodger o Sikes. La opinión pública de aquellos que lo rodean, en cambio, es la de definirlo como un pícaro en su mayoría. Este es el caso de, por ejemplo, Grimwig, Mr. Bumble, o, en general, la masa social que lo rodea en ciertas partes de la novela que imponen sus prejuicios sobre el joven Oliver con distintas consecuencias (Dickens 1999, 127; Dickens 1999, 134-136).

Ante estas perspectiva, esta novela, como otras previamente, rompe con el modelo típico de la novela picaresca y sigue una narración en tercera persona escrito por un biógrafo hablando de Oliver desde su infancia. La deuda explícita con *Don Quijote* es clara, pues la narración comienza en un lugar indeterminado (Dickens 1999, 1) y se recurre nuevamente a un narrador en tercera persona que accede a una biografía que no es del todo fiable en algunos aspectos de la narración: “That Oliver Twist was moved to resignation by the example of these good people, I cannot, although I am his biographer, undertake to affirm with any degree of confidence.” (Dickens 1999, 42). La tercera persona permite no centrarse únicamente en la intriga de Oliver, sino explorar las historias de distintos personajes, entre ellos los pícaros antagonistas o secundarios. Precisamente es en estos episodios sin Oliver donde se suele hacer una explicación más detallada del *modus operandi* de la banda de Fagin y los tipos de crimen en los que participan.

La novela se centra en la infancia de Oliver, por lo que abundan los amos y las figuras parentales, negativas o positivas, a su alrededor. Principalmente, estos personajes son en su mayoría malas influencias para Oliver o el origen de sus males. El primer caso

que se puede observar en la novela es el de Mr. Bumble, su tutor en el orfanato y sacristán de la Iglesia que somete a los huérfanos a verdaderas torturas (Dickens 1999, 5). Este personaje ofrece a Oliver al mejor postor con tal de abandonarlo, así como lo somete a una continua situación de desnutrición hasta el punto de morir (Dickens 1999, 11-12). Una de las mayores muestras de tortura ocurre cuando el joven protagonista desea más comida y es condenado a ducharse desnudo en medio del patio del orfanato con agua fría mientras recibe latigazos (Dickens 1999, 16). El personaje de Bumble es importante porque puede relacionarse con el dómine Cabra de *El Buscón* que, tal y como lleva a cabo Bumble, sometía a los jóvenes a su cargo a largas temporadas sin comer prácticamente nada, causando la muerte de algún compañero. Del mismo modo, Bumble es descrito mediante imágenes caricaturescas, tal y como ocurría con el dómine Cabra en la novela de Quevedo.

Es Mr. Bumble quien introduzca a Oliver ante Mr. Sowerberry (Dickens 1999, 32), el enterrador que será el segundo amo de Oliver. Este amo está acompañado de su esposa, Mrs. Sowerberry, Charlotte y Noah Claypole. Mientras que la actitud de Mr. Sowerberry no es del todo negativa hacia Oliver, aunque quiere utilizarlo como un mudo en los funerales de niños sin tener en cuenta su opinión (Dickens 1999, 35). Lo verdaderamente negativo de su relación con este enterrador proviene del resto de integrantes del núcleo familiar, que lo insultan y humillan continuamente por ser huérfano. El protagonista sufrirá su único arrebató de ira y violencia durante este periodo de su vida cuando Noah Claypole insinúa que su madre era una delincuente o prostituta (Dickens 1999, 51). Su episodio violento dará lugar al maltrato injustificado de Mr. Sowerberry, una vuelta a las hambrunas y el abandono de este lugar hacia Londres en busca de una mejor suerte. Sin embargo, como ocurre en el *Lazarillo*, el abandono de su amo no supone una mejora de sus condiciones vitales, sino un empeoramiento.

El tercer amo, que también podría considerarse como influencia parental negativa, es Fagin. Este personaje representa toda la maldad de los bajos fondos de la capital inglesa y un claro antisemitismo al considerar, nuevamente, que un judío debe ser el reflejo de esta parte de la sociedad (Dickens 1999, 60). Fagin trata de hundir por todos los medios a Oliver en la delincuencia, primero con buenas palabras y poco a poco con coacciones y secuestros. Fagin se opondrá a otras figuras parentales positivas como Mr. Brownlow (Dickens 1999, 78) o Rose (Dickens 1999, 248) que representan todo aquello que es bueno en la sociedad e intentan introducirlo en trabajos dignos y ampliar su formación.

Oliver, durante la obra irá alternando entre estancias con uno y con otro, provocando un claro contraste entre influencias negativas y positivas.

Los personajes que suponen una influencia negativa para Oliver, especialmente sus amos, provocan en él procesos de aprendizaje sobre la crueldad de la sociedad semejantes a lo visto en las novelas picarescas previas, aunque con distintas consecuencias. En las primeras páginas, cuando Oliver abandona a Mrs. Mann para entrar al orfanato de Mr. Bumble, el protagonista ya percibe que se enfrenta a un mundo hostil: “and a sense of his loneliness in the great wide world, sank into the child’s heart for the first time.” (Dickens 1999, 8). Esta percepción irá en aumento durante su estancia en el orfanato y como sirviente de Mr. Sowerberry. La paliza que recibe de su amo tras enfrentarse a Noah Claypole supone el momento de realización para Oliver sobre la condición vil de aquellos que lo rodean (Dickens 1999, 53). Será este episodio el que lo lleva a probar suerte en Londres. En la capital, el joven protagonista comienza una etapa como pupilo de Fagin y Artful Dodger para aprender cómo robar pañuelos y carteras sin darse cuenta de para qué servirían estas (Dickens 1999, 69). Dodger es quien, junto a Fagin, identifica los talentos de Oliver y trata de inculcarle el modo de vida de un pícaro como él sin suerte (Dickens 1999, 201). Una vez que son claras las intenciones delictivas de la banda de Fagin, Oliver tratará de oponerse a sus enseñanzas continuamente, aunque deberá ceder en ciertos momentos tras ser coaccionado o amenazado. El objetivo de Fagin es que el joven delinca al menos una vez para cumplir su contrato con Monks y, además, hacer que pruebe lo que él considera el lado positivo de la vida delictiva (Dickens 1999, 152). Con esto último se refiere al famoso “almíbar picaresco” que hemos visto en obras como *La Pícaro Justina* o el *Guzmán*. Este personaje considera que, si se lleva a cabo un robo una vez, el nuevo criminal querrá llevar a cabo un segundo hurto por avaricia y dará comienzo a su carrera delictiva (Dickens 1999, 153).

Tal y como sucedía con las obras picarescas anteriores de picaresca española, sumado a la preocupación social de Dickens, *Oliver Twist* presenta un importante interés por la crítica social, ya sea a través de esos amos negativos o a través de otros personajes. Este rasgo se encuentra íntimamente ligado al determinismo social, como explican Cates Baldrige (1993), Susan Meyer (2005), Susan Zlotnick (2006), Rafy Fitriani (2016), Sitti Aminah (2018), Sylvia Persulesy (2018), Adisty Prahastini, Siti Hafisah y Sumardjo Sumardjo (2019) y Lina Alzouabi (2021). Como se verá, debido a sus orígenes, Oliver sufre la peor cara de la sociedad. El personaje protagonista funciona como una herramienta con la que introducir críticas a las leyes del país, la moral de la sociedad

británica del momento e incluso se introduce una fuerte imagen antisemita alrededor de Fagin. Del mismo modo, James Kincaid (1968) estudia el uso de lo cómico en la novela de Dickens como un elemento negativo en ella. La risa de los antagonistas y sus burlas o crímenes son identificados como acciones de un grupo de personajes que posee valores decadentes y malas intenciones.

Mr. Bumble supone la primera crítica clara por parte del autor inglés, dirigida a la gestión de los orfanatos que el Estado y la Iglesia lleva a cabo mediante crueldad y cosificación de los niños que los habitan (Dickens 1999, 5). La crítica a las instituciones se extiende más allá de los orfanatos hasta cubrir al trato general que estas, con el apoyo de las clases dominantes, dan a los pobres. Dickens retoma la preocupación por la desigualdad entre clases sociales e ironiza continuamente sobre las condiciones de los más desfavorecidos: “What a noble illustration of the tender laws of England! They let the paupers go to sleep!” (Dickens 1999, 10). Entre las instituciones criticadas, como ha ocurrido generalmente en los textos de picaresca anteriores, la Justicia es reflejada como una de las más crueles en varias ocasiones debido a una supuesta soberbia de sus magistrados (Dickens 1999, 78) y la facilidad para llevar a cabo ejecuciones o deportaciones a lo largo de la novela. En general, esta novela de Dickens incorpora una visión pesimista del mundo donde las clases pudientes oprimen a los jóvenes desvalidos sin justificación aparente, como ocurre cuando celebra Mr. Giles haber disparado a Oliver (Dickens 1999, 225). Asimismo, se insiste en los pasajes que protagonizan Artful Dodger o Fagin en que la maldad del mundo no puede cambiarse, por lo que, para sobrevivir, si no robas otros lo harán por ti: “If you don’t take pocket hankechers and watches,’ said the Dodger, reducing his conversation to the level of Oliver’s capacity, ‘some other cove will.” (Dickens 1999, 145).

Siguiendo esta línea, la novela está repleta de pícaros de varios tipos y delincuentes de distinta categoría. Si nos centramos en los pícaros, el primero que se puede señalar es Noah Claypole, futuro Morris Bolter, un pícaro que sirve al enterrador hijo de una lavandera y un soldado borracho. Este pícaro sigue la estela de los pícaros tradicionales de las novelas analizadas previamente, comienza joven, de orígenes pobres y con tendencias cómicas. Noah, durante su estancia en Londres, se dedicará a espiar para la banda de Fagin y es propuesto para el robo de ancianas y niños (Dickens 1999, 342-346). Asimismo, alejado de los personajes viles como Fagin, Monks o Sikes, Artful Dodger puede ser considerado como el pícaro más novelesco del texto de Dickens. Este personaje se viste de forma extraña y rimbombante para ejercer su trabajo, habla

utilizando el *thieves cant*, o dialecto del hampa, y demuestra considerable ingenio y carisma (Dickens 1999, 57); cosa que ya ocurrió en *El Buscón* y otras novelas. Sus aires teatrales desenfadados o sus loas hacia la gloria y libertad del pícaro (Dickens 1999, 141; Dickens 1999, 352) recuerdan a aquellos pícaros que se entregaban a la vida sin normas ni ataduras que pueblan la literatura española del siglo XVII, como en *La Pícaro Justina*, *La codicia de los bienes ajenos* y *El bachiller Trapaza*, entre otras. Este pícaro participa en varios casos de robos de libros, pañuelos, carteras y otros bienes que hurtan aquellos pícaros que trabajan como carteristas. Finalmente, Artful será exiliado a las colonias al ser capturado robando; no sin antes hablar orgullosamente de su labor en el juicio. Este mismo acercamiento a la vida del pícaro lo posee Charles Bates, que dejará su vida como pícaro al entender las consecuencias de sus actos (Dickens 1999, 438). Frente a estos dos pícaros podemos encontrar a Nancy, la pícaro del grupo de Fagin que parece dedicarse a diversas actividades, entre ellas la prostitución (Dickens 1999, 127). Nancy destaca por parecerse a otras pícaras y ser capaz de crear nuevas identidades con tal de conseguir lo que quiere en sus engaños (Dickens 1999, 99; Dickens 1999, 116). Con estos personajes algo más desenfadados abundan los episodios de carteristas (Dickens 1999, 65-68; Dickens 1999, 73; Dickens 1999, 355), robos de comida (Dickens 1999, 70), tahúres (Dickens 1999, 191) o de enseñanza a Oliver para serlo (Dickens 1999, 69). Mr. Bumble y Mrs. Bumble también acabarán dedicándose a la estafa como pícaros tras la degradación continua que sufren a medida que avanza la novela (Dickens 1999, 299). El primero consigue estafar una buena suma de dinero a Monks, mientras que la segunda confiesa haber robado el reloj a una matrona pícaro que a su vez se lo había robado al cadáver de la madre de Oliver (Dickens 1999, 301); podemos recordar un caso semejante en el *Marcos de Obregón* o los robos a la anciana en *La pícaro Justina*.

Estos pícaros, salvo los Bumble, pertenecen a la banda de Fagin, el equivalente a los gremios y hermandades de pícaros tan vistos a lo largo del siglo XVII. Como Monipodio en *Rinconete y Cortadillo*, Fagin tiene en su control a jóvenes carteristas, allanadores de morada, espías (Dickens 1999, 96), prostitutas (según se interprete el trabajo de Nancy y Bet) y brutos que se dedican a ajustar cuentas con quien se opone a su criterio. Fagin lidera la mayor parte de las acciones delictivas que se encuentran en la novela y participa activamente en el secuestro de Oliver y en el intento de obligarlo a delinquir empleando diversas coacciones (Dickens 1999, 123-124; Dickens 1999, 138-146). Junto a Fagin, podemos encontrar a Bill Sikes, un sanguinario ladrón que trata de asaltar una casa con ayuda de Oliver (Dickens 1999, 150-172) y que acaba matando a

Nancy (Dickens 1999, 382-383), a la que maltrata duramente en varios episodios anteriores. Junto a Fagin y Sikes, fuera de la banda, se puede encontrar a Monks, un pícaro que también posee orígenes conflictivos y que se dedicó al crimen por necesidad tras los conflictos de sus padres (Dickens 1999, 419). Monks es el hermanastro de Oliver y el personaje que trata de hundirlo en el crimen con tal de que no herede el dinero de su padre (Dickens 1999, 305; Dickens 1999, 323). Estos tres personajes son representados como los personajes más viles y crueles de la novela, especialmente Sikes, que es el único que lleva a cabo un asesinato durante la novela. Los tres parecen ser extraídos de los delincuentes de las novelas moralistas de Bunyan. Monks, siendo más específico, podría llegar a considerarse en un punto medio entre esos pícaros maniqueos y el pícaro clásico de carácter literario con una moralidad más compleja.

Como se puede observar, Monks, Fagin y Sikes no poseen un ápice de honorabilidad, pero personajes como Nancy y Artful Dodger pueden considerarse como representantes de esos pícaros que poseían algún elemento positivo en su forma de actuar. Dodger representa principalmente al pícaro que busca vivir en libertad fuera de las convenciones sociales, pero dentro de su actividad delictiva como carterista y tahúr en ningún momento lleva a cabo un asalto violento. También parece respetar la opinión de Oliver sobre el mundo en el que viven tras tratar de insistir continuamente sobre lo que él considera la parte positiva de vivir como un pícaro (Dickens 1999, 141-142). En cierta forma, este pícaro defiende el derecho de cada personaje de vivir libremente. Tras el espectáculo en la Corte de Justicia, donde trata de aparecer como un delincuente digno y peligroso, el autor deja claro Dodger es un personaje teatral que tiene en cuenta la imagen que ofrece a los demás por encima de mostrar su verdadera personalidad: “With these last words, the Dodger suffered himself to be led off by the collar; threatening, till he got into the yard, to make a parliamentary business of it; and then grinning in the officer’s face, with great glee and self-approval.” (Dickens 1999, 357). Por otro lado, Nancy manifiesta en continuas ocasiones que no está conforme con su vida y que se preocupa por salvar a Oliver del destino que Fagin le tiene preparado (Dickens 1999, 125; Dickens 1999, 159; Dickens 1999, 202). Nancy aparece como el lado más humano de la banda de Fagin y es la pieza clave de la resolución de la situación límite de Oliver, a pesar de saber que podía pagarlo con su vida (Dickens 1999, 322). Esta pícara parece seguir el ejemplo de Moll Flanders. Se arrepiente de su vida como pícara y se esfuerza continuamente por salir de las condiciones en las que se encuentra, pese a no creer realmente que pueda hacerlo por su relación íntima con Bill Sikes.

En otro orden de cosas, gran parte de los pícaros de esta novela responden a una situación de determinismo social y necesidad de sobrevivir que los lleva a delinquir ante las injusticias que imponen las clases dominantes sobre ellos. Como se ha indicado anteriormente, hay autores como Baldrige (1993), Meyer (2005), Prahastini, Hafsa y Sumardjo (2019) y Alzouabi, que estudian profundamente el efecto de las circunstancias sociales heredadas o contextuales de los personajes, entre las que se incluyen la etnia, la orfandad o la opresión de las clases ricas sobre las más pobres. Los efectos del determinismo social en los personajes de *Oliver Twist*, y en la narrativa de Dickens en general, es uno de los elementos claves para entender las razones por las que elige ciertos tipos de personaje de los márgenes de la sociedad y entornos empobrecidos para desarrollar parte de su narrativa, siguiendo las teorías de James Brown (1977), Regenia Gagnier (2011) y Ami Stearns y Thomas Burns (2011); que se suman a las anteriores. Oliver se tendrá en cuenta también para estas consideraciones, aunque no diera el paso de ser pícaro, pues sufre las consecuencias de su situación como huérfano pobre. Por un lado, Noah y Monks heredan la situación de sus padres. El primero hereda la pobreza de ambos padres, lavandera y soldado borracho, y el segundo hereda la supuesta naturaleza vil de su madre. Por otro lado, Oliver no llega a conocer a ninguno de sus padres, por lo que hereda una situación de extrema pobreza en un orfanato donde es maltratado continuamente. Se ha observado previamente como la situación previa de los padres o la muerte de estos tienen un efecto directo en la posibilidad de ascender socialmente, en esta novela vuelve a ocurrir lo mismo. Lo mismo parece aplicable a Nancy y otros pícaros que fueron reclutados por Fagin con una edad semejante a la de Oliver con padres desconocidos. Fagin, además, es dotado de maldad por el simple hecho de ser judío, como ocurría con esta misma etnia y otras en obras anteriores.

Las circunstancias hereditarias y el ambiente en el que se crían los pícaros y Oliver pesan especialmente en esta novela de Dickens, tal y como ocurre en la picaresca de Smollett, cuando el oráculo adivina el futuro decadente del joven Rory. Desde el comienzo del texto se afirma que Oliver estaba destinado a ser despojado de todo lo bueno del mundo por las circunstancias de su nacimiento: “he was badged and ticketed, and fell into his place at once—a parish child—the orphan of a workhouse—the humble half-starved drudge—to be cuffed and buffeted through the world—despised by all, and pitied by none.” (Dickens 1999, 3). Oliver, debido a su condición de orfandad y el entorno cruel que lo rodea, sufrirá desde el principio humillaciones, hambrunas (Dickens 1999, 11-12) y realizará labores propias de los prisioneros con tan solo nueve años (Dickens 1999, 10).

El valor de su vida es tan reducido en ojos de Mr. Bumble y el resto de los miembros del orfanato que llega a ser ofrecido como carne de cañón para amos crueles como Mr. Limbkins (Dickens 1999, 12). La situación de Oliver llega a tal punto que llega a plantearse el suicidio estrangulándose con un pañuelo que ni tan siquiera puede permitirse económicamente, muy parecido a lo vivido con Periquillo y su muerte o la esposa de Mr. Badman (Dickens 1999, 16). Esta visión de la muerte se ve influenciada posteriormente durante su vida como siervo del enterrador. En esos momentos, Oliver vive sucesos traumáticos que afectan a su visión del mundo, como es el caso de la niña muerta de hambre que vivía entre ratas (Dickens 1999, 38). En ese fragmento de la novela, Oliver resulta psicológicamente afectado por la frialdad de los padres de esta niña, que utilizan su muerte para obtener comida gratis (Dickens 1999, 39) y por su entierro en una fosa común con otra multitud de niños en su misma situación (Dickens 1999, 40). Así, Oliver desarrolla durante su última etapa con el enterrador una considerable frialdad y aceptación ante la muerte (Dickens 1999, 43). Cosa que demostrará nuevamente al despedirse de Fagin la noche antes de su ejecución.

Oliver, como paria, será considerado inherentemente malvado por otros personajes de la novela (Dickens 1999, 51). Lo mismo ocurre con personajes como Monks o Fagin, que es considerado como maligno por su estatus como líder de la banda de pícaros, pero también por ser judío²⁶. Una vez el protagonista y otros pícaros entran en contacto con los bajos fondos de Londres, son incapaces de escapar del estigma de vivir en esos lugares. Esta condición es reflejada como una sombra que acecha en todo momento a estos personajes o de forma concreta con la persecución de Fagin contra Oliver para devolverlo a los suburbios (Dickens 1999, 96) o la relación abusiva de Sikes y Fagin sobre Nancy (Dickens 1999, 126-127), que intentan conseguir que no se plantee escapar del lugar. Junto al protagonista, esta pícara es la que sufre con mayor crudeza el peso de vivir en estas condiciones, hasta el punto de rehuir de la posibilidad de escapar de sus circunstancias por miedo a las consecuencias de sus actos o cómo serán percibidos por otros (Dickens 1999, 325). Esto se materializa a través de la oposición entre Oliver, que es capaz de escapar de esta situación por no haber llevado a cabo ningún crimen de forma efectiva, y Nancy, que es finalmente asesinada por Sikes (Dickens 1999, 375). Del mismo modo, el resto de los personajes de la banda de Fagin acaban siendo ejecutados o exiliados como consecuencia de su condición.

²⁶ Esto entronca con el ya mencionado estudio de Meyer (2005), que hace especial hincapié en el antisemitismo de la obra.

Si bien estas características se encuentran estrechamente vinculadas a la condición de los pícaros en obras previamente analizadas, no existe una exploración del nomadismo de estos personajes como en las novelas anteriores. En ellas pudimos observar que los pícaros se desplazan continuamente por el territorio local (*La Pícaro Justina* o *El Lazarillo de Tormes*), nacional (*Roderick Random* o *El Buscón*) o internacional (*Guzmán de Alfarache*, *The English Rogue*) para buscar una mejor suerte. En cambio, Oliver viajará brevemente hacia Londres hasta encontrar a Artful Dodger (Dickens 1999, 55), quien lo acompañará hasta allí. Esto recuerda a los encuentros en el camino que se pueden observar en la novela picaresca, pero, en este caso, no volverá a suceder algo semejante. El viaje del joven protagonista se limita a un paso de las zonas pobres de Londres a las zonas más adineradas ofreciendo un mapa detallado de la ciudad en esa época, pero esto no puede considerarse al mismo nivel que lo desarrollado en obras previas. Sin embargo, sí que permite contemplar una única ciudad, como ocurre con *Las harpías en Madrid*, como un espacio más que suficiente para desarrollar una narrativa de pobreza, delincuencia y picaresca. Esta obra es la más cercana al acercamiento al viaje que encontramos en esta obra, pues se introduce un breve viaje de Sevilla a Madrid y luego la capital española pasa a ser el centro de la acción, como si se tratara de un personaje más. Jeremy Tambling (2009), Michael Paterson (2012) y Piers Dudgeon (2014) llevan a cabo un repaso de la geografía y descripciones urbanas de Dickens con los que es posible trazar un mapa de la Londres de la época o entender, en parte, las inquietudes de los ciudadanos que residían en ella. La ciudad pasa a ser un personaje más, tal y como señalaba Baquero (2018) en relación con la obra de Castillo Solórzano.

Por parte de las habilidades que muestran tanto Oliver como los distintos pícaros que pueblan esta novela, se puede destacar la insistencia en el talento del protagonista o Artful Dodger como carteristas ya que sus habilidades manuales son superiores (Dickens 1999, 68-69; Dickens 1999, 356). Este último, también demuestra junto a Nancy un claro carisma e ingenio para llevar a cabo sus planes (Dickens 1999, 116). Dodger también demuestra, junto a Bates, cierta habilidad como tahúr (Dickens 1999, 191). La velocidad de personajes como Oliver o Noah también es desarrollada en varios momentos de la novela, haciendo referencia a otra habilidad histórica de los pícaros (Dickens 1999, 259; Dickens 1999, 377). Sikes, por otro lado, vuelve a protagonizar un fragmento de huidas acrobáticas usando cuerdas a través de tejados (Dickens 1999, 410-412). Este mismo personaje también es el único de este tipo que utiliza armas en la novela, al usar la pistola en varias ocasiones (Dickens 1999, 160; Dickens 1999, 216; Dickens 1999, 375) o al

utilizar una porra para rematar a Nancy (Dickens 1999, 375). Sikes y Oliver, adicionalmente, protagonizan un episodio de infiltración nocturna (Dickens 1999, 152-172). En cuanto a Nancy, si bien no sabemos exactamente su profesión, sí parece tener especial talento para el disfraz y la seducción, así como, en palabras de Fagin, parece poseer cierto talento para el manejo de venenos (Dickens 1999, 362); esta última habilidad puede observarse en el momento en que consigue dormir a Sikes mediante el uso de somníferos en la bebida (Dickens 1999, 319). Finalmente, cabe destacar las habilidades de Noah y otros pícaros sin nombre encargados por Fagin para el espionaje en ciertas partes de la ciudad, ya sea para controlar los pasos de los cuerpos de la Justicia o de otros miembros de la banda (Dickens 1999, 96; Dickens 1999, 364).

En conclusión, esta novela, pese a que el foco no se encuentra en narrar episodios picarescos ni posee un protagonista pícaro, presenta todo un elenco de pícaros que recuerda a los vistos en novelas previas, gracias a las influencias explícitas que destaca el propio Dickens. Los pícaros que observamos en *Oliver Twist* son hijos de aquellos que se han observado a finales del siglo XVII inglés y durante el siglo XVIII del mismo país, pero también de los pícaros descritos por Cervantes y Quevedo, entre otros. Aún en el siglo XIX y en un género narrativo totalmente distinto, es posible observar cómo el mito sigue siendo fértil y consigue adaptarse a todo tipo de circunstancias para articular determinadas características en función de las necesidades del autor. En el caso de Dickens, destaca el determinismo social por encima del resto de características, seguida de la crítica social en un claro intento de mostrar, de la forma más cruel posible, la forma de vida de los moradores y delincuentes de los barrios pobres de Londres.

4.3.7. *The Luck of Barry Lyndon*

The Luck of Barry Lyndon comenzó a publicarse en la revista *Fraser* en 1844 de la mano de William Makepeace Thackeray como indica Lawrence Zygmunt (2010, 23). Este autor, decidió escribir una novela picaresca inspirado por la picaresca propia del siglo XVIII, especialmente por las novelas de Fielding (Thackeray 2008, xi), protagonizada por un pícaro que funciona nuevamente como narrador de su propia vida. Según Andrew Sanders en su introducción a *Barry Lyndon* (2008, vii), Thackeray utiliza intencionadamente a un pícaro vil de ascendencia irlandesa, a los que consideraba mentirosos por naturaleza, para representar a un narrador poco fiable con el que pueda

satirizar y escribir un relato moralmente cuestionable²⁷. Este pícaro fue inspirado por un delincuente real, Andrew Robinson Bowes, que apareció en una crónica de Jesse Foot situada dentro de la tradición de las novelas de delincuencia tan populares en la época (Sanders 2008, xvi). Con esta novela se recupera el uso de la autodiégesis para relatar la historia de un pícaro, así como se incluyen numerosos fragmentos propios de otras novelas picarescas, como intrincados planes de estafa o largos fragmentos de viaje por Europa en un marco bélico como *Roderick Random*, *Estebanillo González* o *Marcos de Obregón*. Relacionado con la novela áurea española, vuelven a incluirse en una novela picaresca relatos enmarcados dentro de la acción principal, es el caso del capítulo XII, dedicado al relato sobre la princesa X. La conexión entre la picaresca de Thackeray en esta y otras novelas como *Vanity Fair* o *The Tremendous Adventures of Major Gahagan* y la picaresca española ha sido señalada con detalle por Zygmunt (2010), Tomoiagã (2012) y Jacob Romanow (2023). Otros autores como Eugene Hollahan (1969), Katherine Betts (1982), John Loofbourow (2015) y Masayuki Nakao (2016) identifican el uso de rasgos picarescos en distintos episodios de esta novela y otras, pero, erróneamente, no señalan las deudas literarias del autor inglés ni la transmisión de la picaresca a través de la enciclopedia compartida y la existencia del mito literario del pícaro. Este descuido causa que no puedan dar una explicación sólida al uso de ciertos pícaros para la introducción de la sátira, el determinismo social o la autodiégesis. No obstante, como se verá en el análisis, Thackeray desarrolla una picaresca que tiene múltiples conexiones con la tradición de este tipo de ficción.

Entre algunos de los elementos más obvios, destaca el uso de nombres de personaje propios de las novela áureas españolas como Alfonso para definir a otros personajes apicarados (Thackeray 2008, 22); algo que señala Sanders como común en la literatura inglesa de la época (Thackeray 2008, 31). Es importante señalar que el primer crimen que comete Barry, atentar contra la vida de Quin en un duelo, lo lleva a cabo por una deformación en su moral debido a la continua lectura de novelas de contenido romántico: “This I said because I was very much excited at the time, and because I had not read my novels and romantic plays for nothing.” (Thackeray 2008, 40). Esta circunstancia recuerda a *Don Quijote*, algo lógico si se tiene en cuenta que Fielding era la principal inspiración de Thackeray y este, a su vez, era un ferviente seguidor de

²⁷ La imagen del irlandés como catalizador de narrativas picarescas en lengua inglesa ha sido señalado anteriormente como una característica frecuente según diversos autores como O'Brien (1977), Clark (2019), Ó Ciosáin (1997) y Lines (2021). Principalmente desde la novela de Richard Head.

Cervantes como defienden Rita Gnutzman (1984), Isolina Ballesteros (1989), Welsh (2002) y Ardila (2001; 2009). Las conexiones entre Fielding y Thackeray son profundas, especialmente a nivel de estructura narrativa y la preocupación en la interioridad de sus personajes, siguiendo las teorías de Eva Touster (1947), Antonia Moser (2001) y Loofbourow (2015). Ante estas circunstancias es difícil pensar que no exista un conexión con la picaresca española en el autor que nos ocupa.

A lo largo de la novela, otros personajes se refieren al protagonista, Redmond Barry, como *rogue* en varias ocasiones (Thackeray 2008, 82; Thackeray 2008, 124); otros pícaros también son llamados *rogues*, *knaves* o *beggars* (Thackeray 2008, 41; Thackeray 2008, 213; Thackeray 2008, 224). A su vez, cabe destacar, que en esta novela al pícaro se le sitúa al mismo nivel que al aventurero: “the company I should meet at Dublin, where rogues and adventurers of all countries abounded;” (Thackeray 2008, 52). Este cambio es muy importante para entender el rol que tendrá en las novelas del siglo XX seleccionadas para esta investigación como veremos más adelante. En esta novela y las siguientes se observa cómo el pícaro comienza a participar en todo tipo de aventuras, no necesariamente vinculadas a tareas viles, que entronca con lo que harán autores como Leiber o Tolkien en el siglo XX.

Junto a esto, retomando la autodiégesis del protagonista pícaro, la novela se caracteriza, en su primera edición, por introducir el relato de un personaje que recopila las memorias de Redmond Barry para mostrarlas a la luz. Este juego de narradores, puramente cervantino, contribuye a la poca fiabilidad de los datos aportados por el protagonista ya que el recopilador realiza intervenciones puntuales dudando de la naturaleza de sus afirmaciones o descripciones (Thackeray 2008, 278). Siguiendo lo ocurrido en el *Guzmán de Alfarache*, el anciano Barry afirma que sus memorias se justifican por la intención de ofrecer su historia para evitar que otros cometan sus mismos errores (Thackeray 2008, 56). Sin embargo, en la práctica, puede inferirse que su texto existe para justificar su decadencia moral y económica achacándole las causas a otros personajes. Junto a esta autodiégesis principal se incluyen a lo largo del texto otros textos autobiográficos de otros personajes como es el caso de uno de sus compañeros en el ejército prusiano (Thackeray 2008, 90).

Si bien se retoma la autodiégesis del pícaro, no ocurre lo mismo en esta novela con los amos. Debido a que pasa buena parte de su vida rodeado de una familia que le ofrece comodidades, pese a la ausencia de su padre, Redmond no comienza sus andaduras hasta la adolescencia. Eso implica que no existan amos durante su infancia, aunque

existen figuras parentales en varios puntos de la novela. Estas se concentran en las primeras líneas de la novela y son, principalmente, su madre, el capitán Fagan y su tío. Estas influencias son positivas, si bien el ambiente hostil de algunos miembros de su familia y vecinos debido a su herencia familiar paterna causan que sea discriminado de los círculos exclusivos de la familia, cosa que causa buena parte de sus acciones posteriores al intentar continuamente ascender socialmente. Durante su estancia en Berlín, Redmond conoce a su tío paterno. Este personaje ejerce como el padre perdido del protagonista, desplegando una influencia principalmente negativa en él, cosa que acrecienta su proceso de decadencia moral. Este familiar lo introduce en círculos de estafa a través del juego y lo motiva a utilizar a otros personajes en su beneficio mediante el engaño (Thackeray 2008, 116). En cuanto a los amos, Redmond no servirá a ningún personaje como tal hasta entrar al servicio de Potzdorff en Berlín, con quien entrará en una relación semejante a la de Guzmán con el embajador de Francia, pues trabajará como su celestina (Thackeray 2008, 107) y, en el capítulo VIII, como espía.

Los distintos superiores que tiene durante su estancia en el ejército inglés o alemán antes de Potzdorff no pueden ser considerados amos de Redmond por su poca influencia en él, aunque sí son utilizados para introducir una clara crítica social contra los miembros del ejército y sus altos mandos. Como en otras novelas picarescas, como el *Estebanillo* o el *Alonso*, estos personajes son viles y participan en secuestros y robos a otros miembros del ejército. Este es el caso del robo a Fagan al morir (Thackeray 2008, 71-73; Thackeray 2008, 84; Thackeray 2008, 95). Existe también la intención de cuestionar el uso que los militares hacen de los soldados rasos al ofrecerlos como carne de cañón (Thackeray 2008, 101). Durante varios puntos de la novela también es posible encontrar imágenes satíricas de nobles, a los que se les califica como ludópatas (Thackeray 2008, 136; Thackeray 2008, 141). Frente a estos nobles y otros privilegiados los pícaros se consideran honorables, pues si bien ellos pueden estafar, el resto se dedica a lo mismo bajo falsas apariencias:

The broker of the Exchange who bulls and bears, and buys and sells, and dabbles with lying loans, and trades on state secrets, what is he but a gamester? The merchant who deals in teas and tallow, is he any better? His bales of dirty indigo are his dice, his cards come up every year instead of every ten minutes, and the sea is his green table. You call the profession of the law an honourable one, where a man will lie for any bidder, lie down poverty for the sake of a fee from wealth, lie down right because wrong is in his brief. You call a doctor an

honourable man, a swindling quack, who does not believe in the nostrums which he prescribes, and takes your guinea for whispering in your ear that it is a fine morning. (Thackeray 2008, 129)

Como se puede observar en este fragmento, también se incluye una crítica de la Justicia, los comerciantes y la profesión médica, frecuentes en obras picarescas previas como *Guzmán de Alfarache*, *La Pícara Justina* o *Roderick Random*. En varios puntos de la novela es posible observar a la Justicia tomar decisiones arbitrarias, del mismo modo que durante la etapa como político de Redmond destaca la corrupción de una parte de la clase política representada por el protagonista.

La transición de Barry de estar en una situación un tanto privilegiada a dedicarse por completo al crimen es progresiva y forma parte de un proceso de aprendizaje parecido al de otros pícaros como Pablos o Roderick. Esta comienza con la creencia por parte del pícaro protagonista de haber matado a Quin en un duelo, lo que lo hace considerarse un delincuente buscado por la Justicia (Thackeray 2008, 46-48). Tras esto, sufrirá su primera estafa a manos de una pareja de pícaros, los Fitzsimons, que funciona como el ya mencionado bautismo del pícaro una vez se percató de que ha sido víctima de un engaño (Thackeray 2008, 53). Este episodio comparte semejanzas con otros casos de distintas novelas pues, el protagonista, al ser inocente e inexperto, vuelve a ofrecer su dinero y su confianza a unos pícaros que aparentemente parecen de fiar, como en *El Buscón* o *Guzmán de Alfarache*. Una realización semejante ocurre poco después de alistarse en el ejército al observar a sus compañeros desvalijar el cadáver de Fagan (Thackeray 2008, 71). Ante estas certezas, Barry comienza a comportarse definitivamente como un pícaro en el ejército, engañando a sus oficiales para después vanagloriarse de ello (Thackeray 2008, 100). A su vez, como soldado desarrolla una considerable destreza marcial progresivamente, batalla tras batalla, hasta ser conocido por ser extremadamente diestro y sanguinario (Thackeray 2008, 102-103). Finalmente, tras abandonar el ejército, su tío paterno le enseñará a estafar y todas las estrategias para ser un tahúr experto, completando su formación como pícaro (Thackeray 2008, 117).

La delincuencia y la indigencia moral, como es perceptible, están a la orden del día en *Barry Lyndon*. En el caso del protagonista, desde el comienzo de su vida, posee tendencias violentas y delictivas (Thackeray 2008, 16; Thackeray 2008, 31-32) que se muestran claramente en su duelo con Quin o en sus primeros acercamientos a las estafas en los juegos de azar y con los prestamistas (Thackeray 2008, 58). La violencia ejercida por Redmond irá en aumento a medida que avanza la novela, ya que no solo intenta matar

a Quin, sino que también lo intenta con el pícaro Fitzsimons (Thackeray 2008, 60) y mata al bruto llamado “monstruo” en el barco del ejército inglés (Thackeray 2008, 63). Asimismo, durante su estancia en el ejército alemán entra en una espiral de violencia en batalla y fuera de ella (Thackeray 2008, 103; Thackeray 2008, 148). Una vez abandona Europa continental y vuelve a Gran Bretaña, Redmond seguirá demostrando esta crueldad al acosar y maltratar de forma continuada a Lyndon (Thackeray 2008, 217-229; Thackeray 2008, 293); secuestrar y obligar a Kiljoy a casarse con Ulick a punta de pistola (Thackeray 2008, 227) y al maltratar a su hijastro hasta casi matarlo (Thackeray 2008, 270). En el ámbito de los pícaros crueles también pueden encontrarse los miembros del ejército que desvalijan cadáveres (Thackeray 2008, 70; Thackeray 2008, 95) o los secuestradores de Redmond en Prusia (Thackeray 2008, 84).

Sin embargo, los que abundan en buena parte de la novela son pícaros estafadores o que llevan crímenes menores; incluyendo a Redmond. El ejemplo más claro se encuentra en Redmond y su tío, que se enriquecen creando una red de estafas a nobles mediante el juego de azar por toda Europa (Thackeray 2008, 126-145). Previamente, el tío de Redmond había creado identidades falsas por toda Europa para timar mediante el juego de azar, siendo la principal la del noble francés Balibari (Thackeray 2008, 116). Es necesario señalar el papel de los tahúres en esta novela, que aparecen en numerosas ocasiones llevando a cabo sus estafas (Thackeray 2008, 68; Thackeray 2008, 72; Thackeray 2008, 132; Thackeray 2008, 180). Previamente, Redmond había conseguido ciertas riquezas trabajando como alcahuete para el capitán Potzdorff en Berlín (Thackeray 2008, 108) y, durante un breve tiempo, se acercará a su tío trabajando como espía y construyendo una falsa identidad de sirviente húngaro (Thackeray 2008, 112-114).

La usurpación de identidades por parte de Redmond es frecuente e intencional en varios puntos de la novela. Los dos episodios de este tipo son de carácter cómico y son clave para la huida del protagonista del ejército y de Berlín, respectivamente. En la primera ocasión, Redmond usurpa la identidad de su superior, Fakenham, fingiendo episodios de locura transitoria con la ayuda de una mujer a la que había seducido para usar su autoridad en el escape robando sus pertenencias en el proceso (Thackeray 2008, 75-78). En el segundo episodio, durante el capítulo IX, el protagonista pícaro usurpa la identidad de su propio tío, y este la suya, para pasar los controles de la ciudad y escapar libremente de Berlín robando todo lo posible en el camino al atribuir a Potzdorff un falso robo (Thackeray 2008, 119-123). Esto se aplica también a pícaros como los Fitzsimons, que fingen ser nobles para estafar y robar al joven Redmond con la ayuda de una banda

completa de pícaros (Thackeray 2008, 53-60) o el pícaro italiano Pippi, que devuelve la jugada a Redmond y su tío al fingir ser una persona adinerada para robar gran parte de los beneficios de la red de juego que habían trazado (Thackeray 2008, 133). En general, en *Barry Lyndon*, salvo por la agresividad progresiva del protagonista, los pícaros llevan a cabo robos (Thackeray 2008, 224) y estafas que no implican excesiva violencia, como las aperturas de cofres mediante el uso de ganzúas (Thackeray 2008, 124). Estos recuerdan a los pícaros clásicos, aunque no poseen con frecuencia su honorabilidad. No obstante, es posible encontrar a una serie de vecinos alabando la tarea de unos salteadores de caminos por robar sus pertenencias a Fitzsimons, pensando que era noble, como si de Robin Hood se tratara (Thackeray 2008, 51); siendo este un personaje mitológico que, siguiendo lo visto anteriormente, no tardó en asimilarse a la idea moderna de pícaro durante la difusión de la picaresca.

Buena parte de la vileza demostrada por Redmond es debida a sus raíces familiares y étnicas, siendo considerado un irlandés vil (Thackeray 2008, 111-112). Como ya se ha explicado, Thackeray y, en general, los autores británicos consideraban que los personajes irlandeses eran adecuados para interpretar el papel de pícaro, tal y como los autores españoles hacían con los descendientes de moriscos o judíos conversos. Este autor, para trazar los orígenes del protagonista, se remonta hasta los orígenes legendarios del reino de Irlanda y lo vincula con la familia real de esa época; satirizando los textos épicos de los grandes héroes clásicos, que poseían antepasados míticos con frecuencia. Su familia más cercana estaba formada por una madre, con pretensiones nobles, y su padre, heredero de esa familia real, que acaba viviendo y muriendo en la indigencia al ser acosado por las deudas (Thackeray 2008, 9-12). Por estas razones, como ocurría con Pablos, Onofre u otros pícaros, Redmond tendrá cierta pretensión de nobleza que le causa frustración constante y lo lleva a cometer diversas acciones negativas como asesinatos a lo largo de la novela (Thackeray 2008, 42; Thackeray 2008, 212). Esta naturaleza violenta es explícitamente señalada como uno de los caracteres heredados de su familia: “I am Harry Barry’s son, sir, and will act as becomes my name and my quality.” (Thackeray 2008, 42). Pese a que en los primeros dieciséis años los pasará viviendo rodeado de comodidades como uno de los favoritos del menor de sus tíos en Castle Brady, pronto se dará cuenta de que es percibido como alguien por debajo del resto por sus orígenes paternos y su condición como pobre (Thackeray 2008, 16). Una vez abandona este lugar, se dirigirá a Dublín, que es descrita en varias ocasiones como refugio de pícaros. El futuro hijo mayor de Redmond también heredará las características de su padre y se referirán a

él como pícaro en varias ocasiones (Thackeray 2008, 240; Thackeray 2008, 261; Thackeray 2008, 280).

Redmond demuestra talento para toda una serie de artes y habilidades manuales como montar a caballo y la esgrima (Thackeray 2008, 15). Aun así, es consciente que pese a sus talentos no puede ascender socialmente debido a una pobreza que trata de ocultar por orgullo:

In the first place, every one knew I was bitter poor; and I think, perhaps, it was my good mother's fault that I was bitter proud too. I had a habit of boasting in company of my birth, and the splendour of my carriages, gardens, cellars, and domestics, and this before people who were perfectly aware of my real circumstances. (Thackeray 2008, 16).

Esta misma circunstancia de pobreza será la que le acompañe durante su etapa en el ejército, donde se ve imposibilitado a obtener un ascenso por las mismas razones:

But those chances do not shine on poor fellows in worsted lace; the rough texture of our red coats made me ashamed when I saw an officer go by [...] What chances had I of promotion? None of my relatives had money to buy me a commission, and I became soon so low-spirited that I longed for a general action and a ball to finish me, and vowed that I would take some opportunity to desert. When I think that I, the descendant of the kings of Ireland, was threatened with a caning by a young scoundrel who had just joined from Eton College—when I think that he offered to make me his footman, and that I did not, on either occasion, murder him! On the first occasion I burst into tears, I do not care to own it, and had serious thoughts of committing suicide, so great was my mortification. (Thackeray 2008, 68)

La frustración de su pobreza pese a sus orígenes y la imposibilidad de ascender socialmente lo llevan a plantearse matar a alguien e incluso su propio suicidio, tal es la situación que explica Redmond en este fragmento. Adicionalmente, se refieren a él como vagabundo o mendigo en varias ocasiones durante su infancia (Thackeray 2008, 37). El conflicto de clases se convierte así en uno de los principales motivantes para que el protagonista lleve a cabo sus estafas y asesinatos con tal de obtener dinero o defender su orgullo; del mismo modo que la necesidad de obtener un sueldo relativamente estable lo obliga a hacerse soldado (Thackeray 2008, 61). La importancia de la clase social en los textos de Thackeray ha sido defendida anteriormente por autores como Joengmeen Gye

(1996) y Niketa Narayan (2016), que sitúan el inmovilismo social como uno de los principales obstáculos que presenta este autor.

Donde recae la originalidad de Redmond frente a otros pícaros es que obtendrá efectivamente una gran riqueza a través de la delincuencia y el casamiento con Lyndon por interés. Ante la falsa creencia de haber culminado su ascenso social, se convertirá en un personaje semejante a aquellos que lo oprimían en su juventud (Thackeray 2008, 194). Comenzará a tratar al resto de personajes como inferiores y siervos a la vez que participa en corrupciones políticas que causarán su caída definitiva (Thackeray 2008, 252; Thackeray 2008, 274-276). La novela acabará con un protagonista pícaro en la extrema pobreza tras abandonar la cárcel sin nadie que lo apoye una vez abandona la cárcel. El pícaro no solo no consigue consolidar su ascenso social, sino que acaba en circunstancias considerablemente más negativas que aquellas que lo motivaron a actuar (Thackeray 2008, 301-309).

La vida del protagonista acaba sin un rumbo o lugar fijo al que dirigirse, tal y como vivió buena parte de su vida hasta la extorsión y casamiento con Lyndon. Redmond reconoce al comienzo de la novela que su destino es, debido a sus circunstancias, viajar y no tener un hogar como tal: “But it was in my fate to be a wanderer, and that battle with Quin sent me on my travels at a very early age, as you shall hear anon.” (Thackeray 2008, 43). Durante su juventud, el protagonista sentirá, como otros pícaros que la vida nómada del pícaro es libre y positiva. Esta idea irá decayendo conforme visita otros lugares de Europa con el ejército o como estafador, como Países Bajos o una gran cantidad de ciudades alemanas como Berlín (Thackeray 2008, 106) o Colonia (Thackeray 2008, 134). Sus viajes lo llevan a otros estados como Rusia o Roma hasta que, finalmente, vuelve a Gran Bretaña donde desarrolla su labor más inmoral (Thackeray 2008, 198). El pícaro que escapa de Irlanda representa al oprimido sin hogar, mientras que aquel que vuelve acabará por convertirse en el opresor que ha culminado su decadencia moral.

Es claro que esta novela continua lo visto con obras de picaresca previas a la vez que introduce novedades en los personajes pícaros y en la fórmula novelesca. Algo similar ocurre con las habilidades exhibidas por Redmond y otros personajes en la novela, aunque se concentran principalmente en el protagonista. El personaje principal muestra su habilidad en un gran número de habilidades al comienzo de la novela (Thackeray 2008, 15-16), muchas comunes dentro de la picaresca según se ha observado en novelas previas como: montar a caballo, atletismo, acrobacias, música y poesía, siendo esta última utilizada en sus primeras seducciones (Thackeray 2008, 29). Del mismo modo, a lo largo

de la novela, Redmond demuestra un gran talento en el manejo de la espada y la pistola, hasta el punto de convertirse en un maestro de ambas (Thackeray 2008, 42; Thackeray 2008, 45; Thackeray 2008, 83; Thackeray 2008, 131). Asimismo, es capaz de usar cuchillos y dagas con facilidad (Thackeray 2008, 83; Thackeray 2008, 87). En cierto punto de la novela se recupera el arma estrella de Roderick y otros pícaros anteriores, la porra, con la que se enfrenta al “monstruo” dentro del barco del ejército (Thackeray 2008, 63). En general, Redmond muestra un desarrollado talento para la batalla y los asuntos militares (Thackeray 2008, 67). En esta novela se atribuye explícitamente por primera vez el uso de la pistola a los pícaros, al afirmarse que es un tipo de arma que emplean con frecuencia: “and the use of those cowardly pistols, in place of the honourable and manly weapon of gentlemen, has introduced a deal of knavery into the practice of duelling that cannot be sufficiently deplored.” (Thackeray 2008, 41). Según este fragmento los pícaros no solo emplean las pistolas, sino que emplear esta arma los convierte en afeminados. La feminidad es característica que es frecuentemente atribuida a estos personajes en la actualidad en el medio videolúdico, ya que, como veremos, buena parte de los pícaros actuales de videojuegos presentan cualidades andróginas. Esto ya ocurría con pícaros literarios de hipotextos previos.

La agilidad es otra característica que es atribuida en continuas ocasiones a los pícaros y así puede observarse en los duelos que pueblan la novela o en las huidas (Thackeray 2008, 60; Thackeray 2008, 83; Thackeray 2008, 109). Lo mismo ocurre con la destreza manual y atlética (Thackeray 2008, 70; Thackeray 2008, 131), que es clara cuando se abren cofres con ganzúas (Thackeray 2008, 124). La suma de estas habilidades junto a la facilidad para el disfraz hace que, por ejemplo, Redmond pueda ejercer como espía en dos ocasiones (Thackeray 2008, 112; Thackeray 2008, 119). Por otro lado, los planes de ingenio y las muestras de intelecto por parte de los pícaros vuelven a ser parte integral del modo de ser de estos personajes, incluido en esos periodos como espía. Esta inteligencia por parte de los pícaros es también perceptible durante las diversas estafas de Redmond y su tío como tahúres (Thackeray 2008, 117; Thackeray 2008, 180). Del mismo modo, su carisma y su lado seductor protagonizan diversos pasajes a lo largo de la novela en los que Redmond consigue sus objetivos a través de ellos (Thackeray 2008, 75; Thackeray 2008, 104-106; Thackeray 2008, 178).

En resumen, esta novela supone una clara muestra de que tres siglos después de la publicación del *Lazarillo de Tormes*, el mito del pícaro y parte de la fórmula novelística que está incluida en él sigue siendo fructífera tras la adaptación a las circunstancias

sociopolíticas y artísticas de la época. Redmond Barry es muy cercano, como pícaro, a Moll, Colonel Jack, Roderick, Peregrine Pickle o los personajes que conforman la banda de Fagin, como señalaban en parte Zygmunt (2010) y Tomoiagă (2012), pero a su vez no se siente extraño alrededor de Pablos, Guzmán, Teresa o Estebanillo. En *Barry Lyndon* se ha observado que a mediados del siglo XIX se había asimilado el pícaro al aventurero, implicando que todo pícaro vive aventuras como había ocurrido desde la creación de la novela picaresca y sus diversas fuentes literarias previas. Esta circunstancia beneficia la utilización del mito para representar ciertos personajes, principales o secundarios, en la novela de aventuras moderna y en la literatura de fantasía del siglo XX, incluida la ficción *pulp*. La posibilidad de articular el mito en la forma de un personaje con cuantiosas variaciones y múltiples herramientas narrativas permitía tratar problemáticas de interés para diversos autores dentro de sus obras, ya sea por querer mostrar la realidad que da origen a la delincuencia o narrar emocionantes historias de robos o planes ingeniosos. Con el aumento de lectores que trajeron consigo la Primera y Segunda Revolución Industrial no era, pues, sino irremediable que creciera el interés por un tipo de personaje tan flexible. Del mismo modo, el aumento de las tensiones entre ciertas clases sociales, como se ha visto en las obras de Dickens o Thackeray implicaba un cierto interés por describir la vida de personajes al margen de las convenciones sociales. Esta tendencia continuará más allá del Atlántico, en las aguas americanas y contagiara, en el siglo XX, historias con pícaros que cambiaron la narrativa fantástica para siempre.

4.4. Picaresca en inglés de finales del siglo XIX a finales del siglo XX. Del Mississippi a Lankhmar.

Para entender el paso de la picaresca de la literatura europea en inglés a la literatura en inglés estadounidense es necesario conocer el contexto literario en el que se encontraba esta última durante la segunda mitad del siglo XIX. En primer lugar, el lazo con la literatura europea no se perdió en ningún momento, por lo que las influencias de esta se mantienen en autores como Twain, que, por ejemplo, conoce la tradición previa a la perfección y es especial seguidor de Cervantes, como indica Richard Gray (2011, 226-227). En relación con este autor estadounidense, importante para este análisis, Gray afirma que se encuentra en una corriente que intenta elaborar una literatura propia a partir de sus preocupaciones ligadas a cierto regionalismo entorno al Mississippi. Del mismo modo, la profunda influencia de Melville y Whitman en las letras estadounidenses antes de la escritura de las obras de Twain es destacada como una de las principales causas de la naturaleza de su narrativa.

Gray, a su vez, indica que la influencia de la forma picaresca presente en novelas previas consistente en un viaje de aprendizaje alrededor de un personaje protagonista, principalmente pícaro o apicarado, es clave para entender varias de las novelas itinerantes o de aventuras norteamericanas en la segunda mitad del siglo XIX. Asimismo, las condiciones socioculturales de un país sacudido por una guerra civil causaron parte del interés por los individuos que se puede observar en la literatura regionalista en la que se encuadran Twain o Harte. En la literatura norteamericana del momento se intenta mostrar personajes inocentes en entornos negativos u hostiles, o bien un pasado inocente y bello que contrasta con el presente desesperanzador en el que se insertan estas novelas (Gray 2011, 230-231). Por ello no es de extrañar que se recupere un personaje como el pícaro y su mito, que había usado anteriormente por múltiples autores para reflejar la situación de los más desfavorecidos y su lucha contra una sociedad cruel que se sitúa en su contra, como es el caso de *Oliver Twist*.

La búsqueda por una lengua cercana a lo cotidiano enmarcada en entornos costumbristas es también uno de los motivos que destaca dentro de los relatos con influencias picarescas de los autores norteamericanos. Como bien se ha visto hasta el momento, la novela picaresca representa a personajes con un fuerte componente local, con acentos lingüísticos y elementos hereditarios influenciados no solo por su familia, sino por el entorno del que se ven rodeados. La novela en la que autores como Twain se

encuadran posee, según Gray (2011, 232), un fuerte componente costumbrista local que, bajo mi punto de vista, naturaliza la relación entre las novelas de este autor y la novela picaresca.

4.4.1. *The Adventures of Huckleberry Finn*

The Adventures of Huckleberry Finn de Mark Twain (pseudónimo de Samuel Clemens) fue publicada por primera vez en 1884 como continuación de *The Adventures of Tom Sawyer* (1876). Esta novela se centra en la figura de Huckleberry Finn en una novela más fiel a la picaresca tradicional, pues presenta una mayor preocupación por la condición de Huck y otros personajes de baja extracción. A su vez, introduce una mayor cantidad de episodios delictivos y burlas tradicionalmente picarescas, frente a los intentos infantiles de Tom Sawyer de imitar a los pícaros literarios en su primera aventura. La influencia de la picaresca en la obra de Twain ha sido ampliamente señalada por autores como Howard Mancing (1979), Thomas Pughe (2010) y Myrial Holbrook (2022). De la misma manera, Pedro Javier Pardo (2001) ha señalado las influencias de Cervantes, con la carga picaresca que conlleva en el extranjero, en los textos del escritor norteamericano; algo que también afirma Joseph Harkey (1980). Frente a lo señalado por Jeanne Bugliari (1971), que considera que la picaresca utilizada por Twain causa que el texto disminuya su calidad, podremos observar que la solidez en la construcción de los episodios en los que participa Huck brilla precisamente cuando Twain emplea los rasgos contenidos en el mito del pícaro e hipotextos previos. Siguiendo esta influencia, en esta segunda novela Mark Twain presenta nuevamente una clara preocupación por los pobres y los parias de la sociedad norteamericana sureña del momento, según Emory Elliot (1999²⁸, 84). El texto presenta como protagonista a Huck, un joven pobre maltratado por su padre, que abandona su hogar ante las condiciones en las que vive. Al comienzo de sus aventuras se encontrará con Jim, un esclavo huido del mismo pueblo de Huck que tomará el papel de coprotagonista.

Mark Twain decide emplear una estructura autobiográfica con Huck como protagonista retomando la narrativa desde el final de *Tom Sawyer*, a pesar de saber que podía causar cierto rechazo el uso de una figura de clase baja en la sociedad burguesa del momento (Elliot 1999, 89). Esto se debe, especialmente, a que el relato muestra

²⁸ Ante la ausencia de numeración por páginas de esta obra en formato digital, señalo la posición en el texto según la edición de Kindle. Esta edición es una versión digitalizada de la edición de 1999 de Oxford's World Classics. Esto se aplica tanto al estudio previo de Elliot como a la obra de Twain.

claramente las condiciones de los esclavos afroamericanos que eran utilizados por los ciudadanos estadounidenses y la vileza de sus amos, así como la desprotección que vivían los niños huérfanos en su sociedad. Huck presenta una evolución de la intolerancia y el miedo a la figura de Jim hacia el respeto, cariño y empatía por las condiciones de Jim y sus iguales, llegando a dar la espalda a las normas sociales del momento para apoyarlo.

Según Elliot (1999, 204), para presentar el progreso de Huck, de un niño travieso y con mala educación, hacia un personaje que es consciente de su condición como clase oprimida y que desarrolla empatía por aquellos en condiciones similares, Twain empleó técnicas de la literatura sentimental y de la novela picaresca con su propia concepción crítica de la sociedad. Como indican Harkey (1980), Elliot (1999, 188; 1999, 241), Pardo (2001) y Frans De Bruyn (2009), Twain estaba especialmente interesado por Cervantes y la literatura europea, de la que extrajo modelos narrativos de interés para su novela. Elliot afirma que Twain tomó principalmente elementos propios de la picaresca y del mito del pícaro (1999, 249), así como el profundo proceso de aprendizaje contenido en las *bildungsroman* o novelas de aprendizaje (Elliot 1999, 251). La inspiración cervantina está presente en varias ocasiones a lo largo de la novela, desde el comienzo del texto con Huck haciendo mención del propio Mark Twain en un juego de narradores que intenta arrojar una sombra de sospecha sobre la fidelidad del relato: “You don’t know about me, without you have read a book by the name of The Adventures of Tom Sawyer* but that ain’t no matter. That book was made by Mr Mark Twain, and he told the truth, mainly.” (Twain 1999, 954). Por otro lado, Tom Sawyer destaca en esta novela como un personaje que aparenta ser un Quijote influenciado por las novelas picarescas y de aventuras. Este personaje no solo hace una referencia directa al Quijote como un libro necesario para entender su propia visión alterada de la realidad al mentir sobre la presencia de unos enemigos, como ocurriese con los gigantes en la novela española: “things. I said, why couldn’t we see them, then? He said if I warn’t so ignorant, but had read a book called ‘Don Quixote’, I would know without asking. He said it was all done by enchantment.” (Twain 1999, 1144). El propio Tom forma junto a Huck y otros jóvenes pícaros del pueblo una supuesta banda de ladrones al modo picaresco siguiendo sus fantasías infantiles (Twain 1999, 1050-1057). Este acercamiento exagerado e imaginativo respecto a las aventuras de los pícaros se ve especialmente durante los capítulos finales de la novela, es decir, durante el alocado plan de rescate trazado por Tom para salvar a Jim. Este plan se caracteriza por ser disparatado y extremadamente literario, haciendo referencias a distintos relatos de aventuras y estrategias propias de estas novelas (Twain 1999, 4572;

Twain 1999, 4595; Twain 1999, 4665; Twain 1999, 4700). Debido a esto, cabe recordar la asimilación parcial entre aventureros y pícaros que se pudo observar desde la traducción en francés de *El Buscón* y en otras obras más cercanas a la novela de Twain, como *Barry Lyndon*. Además, esta deformación de la realidad de Tom provoca el desarrollo de un episodio paródico que combina los usos incluidos en el mito del pícaro (robos, utilización del sigilo, escapes de la Justicia, etc.) y la ya mencionada novela de aventuras. Tom, finalmente, reconoce que, si bien podría haber liberado a Jim de forma más sencilla, él buscaba vivir una aventura propia de sus libros (Twain 1999, 5458). Por todo lo anterior, cabe señalar que las influencias literarias de la novela se hacen especialmente perceptibles a través de Tom Sawyer, siendo definitivamente un personaje quijotesco de apoyo, en el sentido de que comete locuras inspirado por novelas de aventuras con pícaros. Por ello, la influencia del *Quijote* es clara en esta novela. No obstante, no puede afirmarse con total seguridad si Twain accedió o no a las *Novelas Ejemplares* de Cervantes, y por tanto a buena parte de la picaresca cervantina, ya que no hay características o personajes tan explícitos como, por ejemplo, los vistos en *Oliver Twist*.

Huckleberry Finn, pese a beber del mito del pícaro y la estructura de la novela picaresca, no presenta personajes que puedan considerarse amos de Huck explícitamente; es decir, no entra al servicio de ningún personaje. No obstante, el duque y el delfín, los pícaros más claros de la obra, funcionan en cierta forma como tal, pues Huck los asiste durante sus estafas al no quedarle más remedio que acompañarlos durante parte de su viaje. Sin embargo, nunca se referirá a ellos como amos, maestros u otros calificativos similares. Con estos personajes, Huck observa a verdaderos pícaros llevando a cabo sus estafas y engaños en varias poblaciones y, frente a ellos, el protagonista busca diferenciarse de su maldad. El joven pícaro, si bien ayuda en algunas de estas estafas no quiere dedicarse a un trabajo tan vil como el de ellos, desarrollando durante esta etapa una clara repulsión hacia las grandes estafas y robos (Twain 1999, 3463). Por otro lado, Huck entra en contacto con tres figuras parentales que cabría señalar: la viuda Douglas, su propio padre y Jim. La viuda, que lo adopta durante los primeros compases de la novela, representa la sociedad normativa a través de sus enseñanzas de corte religioso y la asistencia al colegio (Twain 1999, 961). Frente a ella se encuentra su padre, que representa el lado negativo de la sociedad mediante su alcoholismo y el maltrato continuado a Huck. Este personaje se opone a la viuda y desliga al protagonista de las instituciones públicas como el colegio, amenaza su propia vida y lo somete a una situación

de extrema pobreza. Jim, en cambio, ejerce su rol parental de forma indirecta, al enseñar a Huck el valor de la empatía y la libertad.

Los amos y las figuras parentales, como en obras previas, suelen introducir fragmentos de crítica social que tienen relación directa con las intenciones de Twain expuestas anteriormente. Twain es un autor que centra parte de sus textos en realizar una crítica social a los problemas del Estados Unidos del momento, de forma semejante a lo que Dickens llevaba a cabo tal y como han defendido académicos como Philip Foner (1958), Louis Budd (1962), Richard Fleck (1971), Walter Friedlander (1972) y Robert Shulman (1987). Esto entronca con la preocupación social de parte de las novelas picarescas o apicaradas analizadas en esta investigación. Siguiendo a Foner (1958, 101) y Fleck (1971, 41), Twain buscaba difundir un futuro donde la igualdad entre humanos de diversas etnias fuera posible, por ello profundizaba en las minorías de su lugar de origen con frecuencia. La crítica a la xenofobia contra los afroamericanos es uno de los temas centrales de *Huckleberry Finn*, tal y como señala Stephen Railton (1985). Aunque esto no significa que el acercamiento de Twain a la xenofobia no sea discutible, como indican Robert Cassinelli (1998), Janko Trupej (2012) y G. Menaka y Ganesan Sankar (2018). Twain trata de llevar a cabo, gracias a la figura de Jim y los esclavos de la familia del difunto Wilks, una crítica de la situación de los esclavos afroamericanos en la sociedad del momento. En la novela se muestra cómo son vendidos o maltratados sin piedad, cómo separan sus familias o cómo eran considerados como meros objetos sin sentimientos. La visión empática de Huck a partir de la segunda mitad de la novela permite realizar un claro contraste entre aquellos que padecen este maltrato, los propios esclavos y algunos personajes blancos como Huck o Mary, y aquellos que buscan sacar rédito de su explotación, como los Phelps o los agentes de la Justicia en representación del pueblo llano (Twain 1999, 2316). En el caso de Huck existe una clara solidaridad entre parias sociales que lleva al desarrollo de una relación de amistad en oposición a las clases dominantes. En lo que compete a nuestro análisis, parece claro que Twain vincula las posibles aventuras picarescas a la presencia de minorías como la afroamericana o las clases más desfavorecidas como la que representa Huck.

Asimismo, el falso delfín francés, junto al falso duque, sirve para introducir una crítica a la institución monárquica y los nobles que ya había comenzado páginas antes a su aparición para preparar el terreno: “Of course it is. They [los monarcas] just set around. Except maybe when there’s a war; then they go to the war. But other times they just lazy around; or go hawking—just hawking and sp—Sh!—d’ you hear a noise?” (Twain 1999,

2130). Estas palabras de Huck, que califican a los monarcas como vagos, son retomadas durante las aventuras junto a los dos estafadores al asegurar el protagonista que los reyes son, generalmente, bribones: “Well, that’s what I’m a-saying; all kings is mostly rapscallions, as fur as I can make out.” (Twain 1999, 3312). Como indica Fleck (1978, 40-41), Twain estaba abiertamente en contra de instituciones como las nobiliarias que se oponían a los principios básicos de la democracia sin clases sociales favorecidas que él defendía.

Por otro lado, el padre de Huck, junto a otra serie de personajes violentos como los Grangeford o Sherburn, sirven para criticar la maldad de las clases populares que habitaban las dos orillas del Mississippi, pues estos tipos de personajes aparecen implicados en episodios de maltrato o asesinato. Con cierta frecuencia estos personajes son mostrados como alcohólicos incultos (Twain 1999, 3099-3132). Más allá de los episodios violentos, muchos de estos personajes son presentados como pertenecientes a agrupaciones religiosas fervorosas e ingenuas (Twain 1999, 2990). En resumen, *Huckleberry Finn* trata de realizar una radiografía de los que Twain pensaba que eran los males de las clases populares sureñas, circunstancia que puede extrapolarse a obras analizadas previamente, como el *Guzmán* u *Oliver Twist*, que intentaban algo semejante.

El protagonista, gracias a la influencia de Jim y su propia predisposición, poco a poco desarrollará una personalidad bondadosa y honorable alejada de la maldad que observaba en los pícaros que encuentra durante sus aventuras o que Tom Sawyer imaginaba. En oposición a la influencia vil de su padre, Huck aprende a aceptarse a sí mismo y a otros desplazados, así como a identificar la crueldad detrás de ciertas acciones. Esto es posible observarlo durante su etapa con los Grangerford, donde en todo momento busca alejarse de sus intenciones violentas. Si bien Huck asiste en algunas de las estafas del duque y el delfín, así como lleva a cabo burlas pesadas en algunos fragmentos de la novela, su labor como pícaro es considerablemente positiva en comparación con la de otros ya mencionados. El protagonista muestra arrepentimiento al robar comida (Twain 1999, 1953), así como muestra una clara intención de proteger a Jim y otros esclavos (Twain 1999, 1829; Twain 1999, 2368; Twain 1999, 3820) hasta el punto de preferir ser sentenciado al infierno por ayudarlo al considerar que su situación es inhumana (Twain 1999, 4279). Durante los capítulos de estafa de la herencia del anciano Wilks, Huck expresará en más de una ocasión sentirse avergonzado por su participación (Twain 1999, 3463), por lo que confesará todo a Mary (Twain 1999, 3846). Su bondad, parecida a la vista en el protagonista *Oliver Twist*, aunque algo más beligerante y tosca, hará que se

sienta mal una vez son capturados los estafadores que lo mantenían atrapado (Twain 1999, 4543). Por lo tanto, podemos afirmar que con Huck se recupera la figura del pícaro honorable, posiblemente debido a su juventud e inocencia.

Se pueden señalar al duque y el delfín como los principales pícaros que participan en actividades delictivas. Durante la novela ambos personajes conforman un dúo de estafadores que cambian su identidad de pueblo en pueblo para robar el dinero de sus habitantes. Las estafas principales de esta pareja de pícaros son dos: las falsas representaciones de teatro de obras de Shakespeare bajo la identidad fingida de importantes actores y directores británicos y el plan para estafar la herencia de Wilks. En el primer caso, estos personajes fingen formar parte de una troupe teatral especializada en el dramaturgo inglés. Sus representaciones tienen la intención de engañar a los hombres de los pueblos para que estos, para no quedar como los únicos estafados, lleven a sus mujeres e hijos con otros hombres para que sean burlados también (Twain 1999, 3045-3362). De esta manera se aseguran robar el dinero de gran parte de esa población. Como hemos visto frecuentemente hasta el momento, la conexión entre picaresca y teatro desde obras como la continuación apócrifa del *Guzmán de Alfarache* o *La hija de Celestina* es evidente.

En el segundo caso, estos pícaros llevan a cabo un tipo de estafa semejante a la realizada por Lázaro en el *Lazarillo* de Luna, por Justina o por Teresa. Los pícaros usurpan la identidad de los hermanos de Wilks que debían heredar su dinero y consiguen convencer a las hijas de este (Twain 1999, 3396-3576). Para llevar a cabo esta estafa utilizan ingeniosamente los datos de la vida de estos personajes que han obtenido mediante interrogatorios discretos para engañar a la familia, así como donan falsamente el dinero heredado a las hijas para ganarse su confianza (Twain 1999, 3523). Finalmente, como en el caso del teatro, estos personajes serán descubiertos y sumarán estos crímenes a la lista de delitos por los que son buscados por la Justicia. Otras estafas que llevan a cabo estos personajes son: aquellas relacionados con el juego de azar, pues el delfín es un tahúr (Twain 1999, 2934); la venta de falsas medicinas, como el farmacéutico de *Roderick Random* o la familia de Gregorio Guadaña (Twain 1999, 2813-2830); la creación de una identidad como pirata reformado del delfín durante una misa para recibir el dinero del rastrillo (Twain 1999, 2995), parecido a lo ocurrido en la misa en *Alonso, mozo de muchos amos*; su participación como falsos predicadores de pueblo en pueblo (Twain 1999, 4198), como ocurriría con el buldero de *Lazarillo*, el santero del *Lazarillo de Manzanares* o el padre de Rinconete; y la creación de falsas identidades como maestros de baile

(Twain 1999, 4198). El final de estos pícaros llega cuando son apresados por la Justicia poco tiempo después de delatar a Jim a cambio de dinero (Twain 1999, 4224; Twain 1999, 4543).

Este dúo sigue el ejemplo de otros pícaros previos, pero no es el único caso. Por ejemplo, Huck encuentra junto a Jim una banda de ladrones en los alrededores de un naufragio robando los bienes perdidos de las víctimas (Twain 1999, 1983). Tal y como ocurría en el *Marcos de Obregón*, *Oliver Twist* o *Barry Lyndon*. En el caso de Jim, este esclavo emplea sus adivinaciones en estafas organizadas para conseguir dinero: “He said sometimes it wouldn’t talk without money.” (Twain 1999, 1025); siendo este un método muy parecido al empleado por los diversos ciegos que poblaban las obras picarescas españolas clásicas.

Frente a estos, el protagonista es un pícaro benevolente, pero participa en diversas burlas y delitos menores. Huck roba comida al comienzo de su aventura (Twain 1999, 1945-1953), así como crea falsas identidades a lo largo de la novela con diversos objetivos: se traviste para obtener información de una lugareña (Twain 1999, 1779-1861); finge ser un niño que quiere rescatar a sus padres en el naufragio (Twain 1999, 2066); construye la identidad de George Jackson durante el conflicto entre los Grangerford y Shepherdsons (Twain 1999, 2425) y usurpa la identidad de Tom Sawyer al final de la novela con el objetivo de rescatar a Jim (Twain 1999, 4422). Además, Huck finge su muerte durante el plan que traza al comienzo de la novela para escapar de su padre (Twain 1999, 1443). Este plan bebe de los observados en novelas como el *Guitón Onofre* utilizando la sangre de animales sacrificados para llevarlo a cabo. Huck, además, será capaz de robar la herencia de Wilks estafada por el dúo de pícaros para evitar que estos consumen su robo (Twain 1999, 3668; Twain 1999, 3901). Huck y Tom también llevan a cabo en varios puntos de la novela acciones típicamente picarescas. Tom forma una banda de pícaros que se dedicaba a asaltar a vecinos infantilmente y cuyo objetivo, siguiendo las derivas dramáticas de este personaje, es matar a todo aquel que se oponga a sus robos y secuestrar mujeres (Twain 1999, 1050-1085). Ambos pícaros elucubran el plan de rescate de Jim, especialmente disparatado con los aportes de Tom, que implica el robo de objetos de la casa de los Phelps y un escape que hiperboliza lo visto en la picaresca (Twain 1999, 4720-5232).

La bondad de Huck contrasta con la vileza de su padre, que no consigue que su hijo herede su visión negativa de mundo. El padre del protagonista evita que su hijo estudie al mostrarse acomplejado por sus logros y lo somete a condiciones de extrema

pobreza (Twain 1999, 1236-1296). Además, la riqueza obtenida por Huck en el final de *Tom Sawyer* es entregada al juez al comienzo del joven pícaro con su padre por su propia voluntad para evitar que su progenitor le robe ese dinero. Asimismo, las deudas y alcoholismo de este personaje lo llevan a intentar matar a su propio hijo, cosa que causa la huida definitiva de Huck (Twain 1999, 1390). El protagonista no hereda la personalidad de su padre, pero sí que lo hace con las circunstancias de pobreza y de exclusión social, condiciones que se acrecientan al huir de él. Huck, antes de esta serie de hechos, recibe la adivinación de Jim que le asegura que su vida es una de fortunas e infortunios por partes iguales (Twain 1999, 1215). Esta adivinación sobre la vida desafortunada del pícaro se ha visto previamente, sin ir más lejos, en *Roderick Random*. Los infortunios, efectivamente, acosan a Huck durante la novela. Por ejemplo, al comienzo de sus aventuras se encuentra un muerto que resultará ser su padre (Twain 1999, 1680). Junto a esto, vive el conflicto sangriento entre los Shepherdson y los Grangerford (Twain 1999, 2610), el asesinato de Boggs (Twain 1999, 3163) y observa el maltrato al que someten a los esclavos (Twain 1999, 3776).

La suma de sus circunstancias sociales iniciales, los episodios criminales en los que se ve envuelto y el aprendizaje sobre las condiciones de los más desfavorecidos a través de Jim causan que en Huck nazca una suerte de conciencia como *outsider* o desplazado. Del mismo modo, durante sus diálogos con Jim sobre la nobleza y la indolencia de las clases dominantes, muestra una clara conciencia de clase (Twain 1999, 3312). La condición como paria social del protagonista es expresada en varias ocasiones, especialmente cuando toma la decisión de rescatar a Jim en su diálogo con Tom: “I know what you’ll say. You’ll say it’s dirty low-down business; but what if it is?—I’m low down; and I’m agoing to steal him, and I want you to keep mum and not let on. Will you?” (Twain 1999, 4457).

En esta afirmación declara estar en lo más bajo de la escala social y por ello puede permitirse el rescate de un esclavo buscado por la Justicia. Por esto mismo se sorprende cuando Tom decide ayudarlo en su plan de rescate, porque lo considera en otro orden de la jerarquía social: “I’m bound to say Tom Sawyer fell, considerable, in my estimation. Only I couldn’t believe it.” (Twain 1999, 4460). El sentimiento de exclusión de Huck cristaliza al final de la novela al afirmar que deja de escribir para abandonar el sur y su casa en busca de un hogar en el oeste (Twain 1999, 5519).

Ese viaje al oeste se ve apoyado también por el concepto de libertad que explora la novela de Twain, muy vinculado a la intención de Jim de vivir sin estar sujeto a la

esclavitud. El concepto de libertad en picaresca, como se ha visto con anterioridad, está muy vinculado a la vida nómada del pícaro, cosa que se vuelve a cumplir en este texto. La libertad de la vida picaresca supone hacer lo que uno desee sin estar sujeto a un Estado o las órdenes de ningún superior. Huck abandona su pueblo en dirección a la Isla Jackson y de ahí se desplaza junto con Jim río Mississippi arriba con la intención de escapar de aquello que los somete y alcanzar la vida que desean. El viaje por este río se convierte en la circunstancia principal por la que el protagonista encuentra a numerosos personajes y se ve envuelto en diversas aventuras. Como ocurría en las novelas picarescas tradicionales, el camino (en este caso el río) supone el lugar en el que ocurren buena parte de los episodios incluidos en el texto y permite la introducción de tópicos de picaresca tan comunes como el naufragio durante el capítulo XVI. La importancia del viaje en la obra de Twain ha sido ampliamente estudiada por autores como Harold Hellwig (2008) y Richard Bridgman (2018), que lo definen como una circunstancia clave en la evolución de sus personajes y la configuración estructural de sus textos. Ambos autores hablan de las novelas de Twain como novelas o libros de viajes (Hellwig 2008, 2; Bridgman 2018, 10). Hellwig señala específicamente el río como uno de los cronotopos más utilizados en la narrativa de Twain (Hellwig 2008, 29). Asimismo, este autor vincula el viaje y la naturaleza nómada de sus personajes con su condición de *outsider* (Hellwig 2008, 23), cosa que se ha observado con detalle en *Huckleberry Finn*. Por ello, es especialmente interesante tener en cuenta que, si bien el viaje ya era dado por hecho en la vida de los pícaros, Twain introduce un nuevo lugar en el que desplazarse, el río, y basa toda su novela en episodios surgidos al surcarlo.

Por otro lado, debido a la condición infantil del protagonista, las habilidades físicas de Huck se limitan a la capacidad de esconderse y moverse ágil y sigilosamente en varias ocasiones (Twain 1999, 2003; Twain 1999, 4117); esta habilidad es empleada en el hurto nocturno de la herencia de Wilks robada por los estafadores (Twain 1999, 3711). Las armas que portan la banda de ladrones del naufragio son las pistolas (Twain 1999, 2014), mientras que Tom se muestra obsesionado por el uso de cuchillos como un arma o herramienta típica de aventureros durante su disparatado plan de escape (Twain 1999, 4742). Sin embargo, esta novela explora tanto para su protagonista como para otros pícaros el ingenio inherente a los pícaros a lo largo de la tradición picaresca. No son pocos los planes que el dúo de pícaros timadores, Tom o Huck trazan a lo largo de la novela (Twain 1999, 1443; Twain 1999, 1779; Twain 1999, 2066; Twain 1999, 4331; Twain 1999, 4561). Junto a esto, el protagonista demuestra cierta flexibilidad práctica a la hora

de tomar decisiones teniendo en cuenta sus circunstancias y posibilidades de supervivencia (Twain 1999, 2371). Asimismo, Tom, durante su discurso al comienzo del texto sobre qué tipo de acciones debe llevar a cabo una banda de ladrones especifica acciones como el combate y la seducción que, aunque no lleva a cabo, las atribuye a los pícaros literarios (Twain 1999, 1050-1091).

Finalmente, *The Adventures of Huckleberry Finn* presenta a un joven pícaro en una estructura narrativa que combina lo clásico de la novela picaresca con el contexto literario contemporáneo a Twain. Este autor, como otros antes de él, demuestra que el personaje del pícaro es extremadamente eficaz para desarrollar narrativas de exclusión social y pobreza, así como lo inserta en nuevos contextos como es el del sur de Estados Unidos. La asimilación parcial entre pícaro y aventurero que se había observado en *El Buscón* francés o *Barry Lyndon* parece haberse culminado para cuando esta novela de Twain fue publicada si seguimos la lógica literaria de Tom Sawyer, quien los considera semejantes. Esto explicará la razón de ser de las novelas del siglo XX que serán analizadas a continuación. Sin embargo, la afirmación anterior no quiere decir que todo aventurero sea un pícaro, como ocurrió en la fusión con el concepto de delincuencia durante el siglo XVII, sino que todo pícaro es considerado un aventurero, pero no todo aventurero es un pícaro. La insistencia de desarrollar las narrativas picarescas a través de personajes que, en su mayoría, viven una vida repleta de episodios trepidantes y arriesgados llevó a que esta circunstancia se asentara en el siglo XIX continuando la tradición previa de una picaresca muy enfocada a la acción y a la sucesión de episodios. Twain, además, recupera la visión infantil para los pícaros que tanto se había visto en los primeros años de la picaresca, ofreciendo una relación clara con la picaresca española; cosa lógica si se tienen en cuenta las palabras anteriores de Elliot y otros estudiosos sobre sus influencias literarias. Esta novela supone una nueva confirmación de la fortuna del mito del pícaro durante el siglo XIX y los efectos de la enciclopedia compartida. La obra de Twain sitúa al mito en el centro de la tradición literaria americana gracias al éxito de esta publicación. De este modo, las aventuras de Huck abren nuevas posibilidades para continuar la exploración de la picaresca en el continente americano durante el siglo XX.

4.4.2. *The Hobbit*

En 1937, J.R.R. Tolkien publica *The Hobbit*, una novela de aventuras fantástica protagonizada por el hobbit Bilbo Baggins (o Bolsón, en la adaptación al español). Tolkien, un experto filólogo y crítico especializado en mitología nórdica y literatura

europea, decidió construir una historia desenfadada que bebía de los cuentos de hadas infantiles alrededor de un pícaro bienintencionado y risueño. Normalmente, Tolkien es dejado de lado cuando se habla de los orígenes literarios picarescos de las novelas de fantasía del siglo XX. Autores como Jaume Albero (2003), Mark Atherton (2012), Anna Vaninskaya (2014) y Anna Caughey (2014) señalan influencias de los romances caballerescos y los relatos fantásticos folclóricos a nivel estructural y temático, mientras que otros como nuevamente Atherton (2014), Tom Birkett (2014), Leena Kahlas-Tarkka (2014), J.S. Lyman-Thomas (2014) y Susan Robbins (2015) hacen hincapié en la influencia de la mitología anglosajona, nórdica, finlandesa y céltica, respectivamente, en sus textos. Asimismo, Stuart Lee y Elizabeth Solopova (2014) exponen en conjunto todas estas influencias sin tener en cuenta la picaresca. Estos estudios suelen dejar de lado la inspiración de Tolkien en géneros narrativos posteriores al Renacimiento, con la excepción de Edward James (2012) y Nick Groom (2014), que señalan conexiones con la novela gótica. Esto es un error, pues como se ha visto, toda obra literaria es influida, aunque sea indirectamente, por distintos hipotextos contenidos en la enciclopedia compartida y distintos mitos literarios. No hay que olvidar que Tolkien poseía un amplio conocimiento sobre literatura europea como catedrático de letras. Esto causa que sea necesario considerar la influencia de otros géneros literarios contemporáneos o cercanos a su marco temporal. Por ello, no es de extrañar que teóricos como Peter Hunt atribuyan a la fantasía moderna en lengua inglesa, con Tolkien como principal ejemplo, un importante valor picaresco que relaciona con la estructura propia de *bildungsroman* (Hunt 1987, 11). Asimismo, Dennis Wise (2019, 331-332) señala directamente que Leiber, Vance y Tolkien son autores que utilizan la picaresca en sus obras. De hecho, las novelas de Tolkien con especial mención para *The Hobbit*, como se verá con más detalle en el capítulo 5, fueron señaladas por Gary Gygax, creador junto a Arneson del juego de rol de mesa más popular, *Dungeons & Dragons*, como una de sus principales inspiraciones del mundo y personajes de este, entre ellos los pícaros.

Durante *The Hobbit* es posible observar cómo a Bilbo se le adjudica un trabajo como *burglar* (ladrón o saqueador en las ediciones españolas) para robar el tesoro del dragón Smaug (Tolkien 2009, 25). Este término, es uno de los tantos sinónimos de ladrón que se asimilaron al sustantivo *rogue* durante los primeros años del desarrollo de la picaresca en lengua inglesa. Junto a *burglar*, Bilbo también es llamado *thief* en diversas ocasiones (Tolkien 2009, 81; Tolkien 2009, 246). Bilbo presenta elementos del pícaro literario bienintencionado que se encuentra en novelas como *Lazarillo de Tormes*, *Alonso*,

mozo de muchos amos o *Huckleberry Finn*. Como los protagonistas de estas novelas, Bilbo está obsesionado con la comida y posee talento para los robos y otras burlas ingeniosas (Tolkien 2009, 147; Tolkien 2009, 152), pero sus buenas intenciones están por encima de la avaricia común a la gran mayoría de los pícaros previos. Las acciones picarescas que realiza tienen como objetivo personajes monstruosos o con malas intenciones como elfos orgullosos, trolls o el dragón Smaug. A lo largo del texto se reconoce que Bilbo está labrándose una carrera como pícaro, a la que se refieren específicamente en estos términos en los momentos clave de su aventura como la competición de ingenio contra Gollum: “It was a turning point in his career, but he did not know it” (Tolkien 2009, 66). Bilbo acaba consagrado como un experto ladrón al que el propio Smaug bautiza como “*Thief in the shadows*” (Ladrón en las sombras en español). En varias ocasiones a lo largo del texto, la labor de Bilbo es definida como ingeniosa o útil (Tolkien 2009, 147), así como se destacan que las características que lo definen son las siguientes: talento para el sigilo, talento para el robo, ingenio, sabiduría, gula y coraje (Tolkien 2009, 181; Tolkien 2009, 246). La tarea del *burglar* se extiende desde los esperables robos, a la exploración, la infiltración y la elaboración de planes ingeniosos. Además, la idea del pícaro como aventurero observada en *Huckleberry Finn* y *Barry Lyndon* vuelve a aparecer materializada en Bilbo, que recoge ambas cualidades.

The Hobbit presenta un tono cómico y risueño en la mayor parte de sus episodios, describiendo la mayor parte de las burlas y planes de Bilbo con afán de causar risa (Tolkien 2009, 108; Tolkien 2009, 115; Tolkien 2009, 158). No obstante, en ciertos momentos de la novela aumenta la seriedad de la narración, sobre todo en los momentos finales durante la descripción de la Guerra de los Cinco Ejércitos, que es mostrada como un conflicto innecesario y cruel fruto de la avaricia de los acompañantes del pícaro. Durante estos momentos se introducen episodios militares que, junto a la batalla contra las arañas o los trasgos, recuerdan a aquellos que se encuentran en *Estebanillo González*, *Roderick Random* o *Barry Lyndon* (Tolkien 2009, 241-244). En ellos encontramos a un Bilbo que o bien se enfrenta al conflicto mediante planes ingeniosos o huye de él. En el caso de la última batalla, Bilbo acaba perdiendo el conocimiento de una forma cómica, cosa que recuerda a uno de los episodios del *Estebanillo González* en el que huye del campo de batalla cómicamente. Para contribuir al tono propio de las distintas partes de la obra, Tolkien introduce poemas y canciones que recuerdan a la frecuente miscelánea de las novelas picarescas españolas e inglesas (Tolkien 2009, 60; Tolkien 2009, 114; Tolkien

2009, 171; Tolkien 2009, 225). Dentro de estos textos no-narrativos predominan las canciones cómicas y solemnes.

Tolkien empleó para esta novela un narrador omnisciente en tercera persona que conoce más allá de los hechos narrados, así como detalles sobre las vidas de personajes secundarios (Tolkien 2009, 13). Pese a ello, finaliza el texto indicando que Bilbo relató esta y otras historias en una autobiografía homónima al segundo nombre de la novela "*There and Back again*". Por lo tanto, si bien no se emplea la estrategia narrativa de la autodiégesis, sí que encontramos al pícaro escribiendo su propia biografía en el relato, cosa que permite afirmar que esta idea seguía vinculada al mito del pícaro. El autor tampoco incluye la figura del amo y la crítica social usualmente vinculada a este tipo de personajes. Bilbo no tiene ningún amo o figura parental a lo largo de la novela, pues el protagonista comienza sus aventuras con cincuenta años, una edad de madurez para la raza de los hobbits. Del mismo modo, Tolkien no incluye críticas explícitas a la sociedad del momento. Otro tipo de análisis al que nos ocupa podría plantearse si los capítulos finales y la visión negativa sobre la guerra de Bilbo y otros personajes pueden conllevar algún tipo de crítica subyacente u oculta al contexto sociocultural de Tolkien durante la escritura de esta novela como han defendido Janet Croft (2002) o John Garth (2003), que vinculan este pasaje y otras novelas con lo ocurrido en la Primera Guerra Mundial.

Lo que sí que se mantiene en la novela respecto a lo visto a novelas picarescas previas es el proceso de aprendizaje por el que pasan todos los pícaros. Bilbo tiene que aprender por su cuenta a poner en práctica unos talentos de los que él no está tan seguro. El protagonista es seleccionado por el mago Gandalf para que abraza su naturaleza como descendiente de los Took, su familia materna extremadamente aventurera, y ejecute planes ingeniosos y robos arriesgados (Tolkien 2009, 26). De la misma forma, Bilbo tiene que aprender a defenderse a sí mismo durante los episodios en los que los enanos que lo contrataron dependen de él en batallas como la lucha contra las arañas en el Bosque Negro (Tolkien 2009, 136-141), donde aprende a manejar la daga/espada corta con maestría. Sin embargo, será tras varios episodios en los que pone en práctica sus habilidades cuando Bilbo sufra el bautizo del pícaro frente a un mundo hostil que hemos visto en otras novelas, en este caso ocurre durante el episodio del secuestro de los enanos por parte de los elfos del bosque. En este contexto, Bilbo antepone finalmente su tendencia aventurera y su facilidad para el robo a su anterior vida tranquila y mesurada. Ante la perspectiva de falta de alimento durante su estancia secreta en la guarida de los elfos, el hobbit comienza a robar pan y vino con tanta frecuencia que descubre que es proclive y diestro a llevar a

cabo este tipo de acciones (Tolkien 2009, 161-162). Una vez deja este lugar afirma que ya no duda en robar si es necesario. El proceso de aprendizaje de Bilbo finaliza al infiltrarse en la guarida de Smaug, donde no solo no muestra signos de su pasada personalidad, sino que alardea de ingenio y habilidades frente al dragón. En los momentos posteriores a su incursión, afirma haber desarrollado confianza en sí mismo (Tolkien 2009, 184).

Alguien podría preguntarse si realmente el robo a criaturas como trols, dragones o razas como elfos puede considerarse como delincuencia en el mundo que presenta Tolkien. Estas criaturas y seres inteligentes son considerados como los enemigos de Bilbo y, por lo tanto, son objetivos justificados a los que robar. Como respuesta a esto, a lo largo de la novela, está claro que Bilbo realiza el acto de tomar para uno lo ajeno sin permiso y que él lo percibe como una acción algo inmoral. Por supuesto, la inexistencia de un código de justicia al respecto podría llevarnos a señalar que no estamos ante hechos delictivos. No obstante, si las acciones delictivas de Bilbo son consideradas como tal o no en el texto no es relevante para el análisis, que busca encontrar la repetición de situaciones y acciones propias de la picaresca en la novela. No hay duda en que el objetivo de Bilbo es robar al malvado dragón Smaug, quien previamente ya había robado la fortuna a los enanos de la Montaña Solitaria (Tolkien 2009, 29). Respecto a esto, se puede afirmar e interpretar que el dragón tiene la misma función que la del noble que el pícaro trata de estafar o robar como guinda de sus aventuras. Smaug es el antagonista poderoso e inalcanzable (en este caso no en términos de clase social) que el pícaro desafía usando su ingenio. El protagonista pícaro, antes de robar al dragón las riquezas de los enanos, lleva a cabo diversas acciones que también se relacionan con novelas picarescas previas. Bilbo roba la llave de los trols mediante las técnicas clásicas de distracción y sustracción de los carteristas o cortabolsas que se han visto en las novelas previas, en este caso utilizando su ingenio para confundirlos dada su escasa inteligencia (Tolkien 2009, 37-46). A estos trols consigue robarles no solo la llave, sino su tesoro oculto compuesto de espadas, comida, ropajes y la daga que empleará en adelante. Durante este primer hurto, Bilbo se distingue conscientemente de los pícaros que habrían apuñalado desde las sombras a los trols (Tolkien 2009, 39) y se erige como un pícaro que prefiere hacer uso de su intelecto. Esto ofrece la diferenciación entre los dos tipos de pícaros que se han detectado durante este análisis, uno más violento, de corte moderno, y otro orientado al ingenio o la burla, de corte clásico.

El episodio que más se acerca a la estafa típica del relato picaresco clásico es la relativa al robo del anillo único a Gollum. Durante este episodio, el protagonista engaña en varias ocasiones a la criatura mediante el uso de adivinanzas, así como lo hace creer mediante su ingenio que él no ha robado el anillo en ningún momento. Será Gollum quien califique a Bilbo, más allá de sus empleadores, como ladrón por primera vez (Tolkien 2009, 81). Este logro, combinado con la habilidosa escapada de las garras de los trasgos que ocurre después, hace que el hobbit sea definido como un ladrón de primera clase (Tolkien 2009, 86).

Por otro lado, el episodio en el que se encuentra en la guarida de los elfos con el objetivo de liberar a sus compañeros enanos implica nuevamente toda una serie de acciones y situaciones que recuerdan a novelas picarescas o con pícaros previas. Durante esta parte de la novela, Bilbo lleva a cabo frecuentes robos de vino y pan (Tolkien 2009, 151-152; Tolkien 2009, 162), así como hurta como carterista las llaves de las celdas que custodiaba un guardia borracho (Tolkien 2009, 155); episodios que recuerdan al *Lazarillo de Tormes* o al *Guzmán*. Su plan consiste hacer escapar a los enanos en barriles río abajo (Tolkien 2009, 154-162), tal y como describe Andrés, el pícaro de la *Desordenada codicia de los bienes ajenos*, en el caso de la infiltración usando recipientes de mercancías. En cuanto a los robos que lleva a cabo contra Smaug, es necesario destacar el de la copa de oro, que lo hace vanagloriarse de su oficio como pícaro, reconociendo finalmente su satisfacción con su nueva vida: “More like a grocer than a burglar’ indeed! Well, we’ll hear no more of that.” (Tolkien 2009, 187).

Asimismo, dentro de estas acciones puede observarse la honorabilidad de Bilbo como pícaro. En primer lugar, tanto el robo a los trolls o a los elfos es parte de un intento de ayudar a los enanos que lo contrataron para el viaje. Junto a esto, tras el robo de la Piedra del Arca, la joya más valiosa de Smaug, Bilbo no duda en abandonar al enloquecido Thorin, pese a asegurarse una gran riqueza en caso de dársela. Su objetivo es donar la joya a los enemigos de Thorin para negociar y evitar así una guerra que se cobraría muchas vidas, cosa que no consigue evitar (Tolkien 2009, 230), llegando a afirmar que él, ante todo, es un pícaro con honor: “I may be a burglar—or so they say: personally I never really felt like one—but I am an honest one.” (Tolkien 2009, 233). Tras la famosa Batalla de los Cinco Ejércitos, Bilbo rechaza la recompensa por el robo de la Piedra del Arca, aceptando un pequeño pago al sentirse culpable de lo sucedido (Tolkien 2009, 249). Bilbo, en pago por los robos realizados a los elfos durante sus aventuras, hará un reembolso equivalente a lo sustraído por las mismas razones (Tolkien 2009, 250). Por

todo lo anterior, el pícaro protagonista sigue la estela de pícaros previos cuyos robos y crímenes no los alejan de poder alcanzar una vida honorable, como es el caso de Roderick Random o Marcos de Obregón. A su vez, siguiendo lo visto en *Huckleberry Finn* u *Oliver Twist*, Bilbo se lamenta del destino mortal de Thorin, quien ha sido causa de parte de sus males, y ofrece sus respetos al que en otro momento fue su compañero (Tolkien 2009, 247). Por todo ello, se puede afirmar sin duda que Bilbo es un pícaro honorable.

Teniendo en cuenta la facilidad para la labor como pícaro de Bilbo, y visto lo señalado por Gandalf sobre la ascendencia Took del protagonista, se puede afirmar que el peso de la herencia familiar y el contexto del pícaro vuelve a ser importante en esta novela. El protagonista hereda una serie de cualidades que lo predisponen al saqueo y otro tipo de labores propias del pícaro como la infiltración. El relato comienza hablando de que, pese a la apariencia calmada y conformista de Bilbo, este ha heredado el espíritu aventurero de su madre, Belladonna Took, que se opone a la parte de su personalidad que busca estabilidad, heredada de su padre Bungo Baggins (Tolkien 2009, 27). La madre de Bilbo era una aventurera excéntrica despreciada por el resto de la Comarca, el lugar donde vivían (Tolkien 2009, 12). Esta situación causa una predisposición de los vecinos de Bilbo a verlo como un extraño, cosa que se materializará al final de la obra, donde al parecer consideran que ha perdido la cabeza como su madre. Asimismo, se suele señalar que Bilbo, al ser un hobbit, ha heredado un talento natural para el sigilo y para llevar a cabo tareas de exploración, infiltración y robo (Tolkien 2009, 38; Tolkien 2009, 137-139; Tolkien 2009, 156).

No obstante, ser hobbit conlleva también cierta exclusión social, al ser percibido por los demás como una raza débil y poco inteligente. En este sentido, Bilbo es llamado “rata hobbit” por el enloquecido Thorin (Tolkien 2009, 236). Esta predisposición al desprecio causa que Bilbo sea humillado por los enanos por hacer el trabajo que le han encargado cuando este no es en su favor (Tolkien 2009, 190). Por ello, finalmente, el protagonista considera que está siendo utilizado por sus talentos, pero no es apreciado por buena parte de sus compañeros (Tolkien 2009, 181; Tolkien 2009, 194). Esta sensación negativa entronca con la desdicha que siente Bilbo en la última parte de la obra por las razones anteriores y la avaricia de sus camaradas: “The only person thoroughly unhappy was Bilbo.” (Tolkien 2009, 190).

Vinculado con esta desdicha, gran parte de los infortunios que sufre Bilbo forman parte de los eventos que suceden durante el viaje del hobbit. La estructura itinerante vuelve a ser clave en una novela protagonizada con un pícaro y permite, como en obras

anteriores, la inclusión de aventuras en las distintas etapas del desplazamiento. El viaje cubre un año de la vida de Bilbo en su viaje desde la Comarca hacia la Montaña Solitaria, en el que suceden episodios como el del robo de los trols o el secuestro de los enanos por parte de los elfos del bosque. El viaje, como en otras ocasiones, implica cierta libertad que aprecia el protagonista y causa un cambio en su personalidad que aprecia Gandalf al final del relato (Tolkien 2009, 258); algo lógico en una *bildungsroman*, una de las influencias literarias señaladas por Hunt anteriormente. En otros casos, el viaje implica el desamparo del hobbit y sus aliados que se ven solos contra los elementos de la naturaleza, sobre todo en el Bosque Negro. El hambre extrema también es una constante durante el año de viaje del hobbit. Si partimos de la idea de que Bilbo está obsesionado por la comida y la bebida, de la misma forma los enanos, es lógico que exista una especial atención en las consecuencias del viaje en la comida a la que pueden acceder los personajes (Tolkien 2009, 35-37; Tolkien 2009, 115). Así, durante varios momentos, desde el comienzo del viaje hasta el Bosque Negro, Bilbo se encuentra en situación de desfallecimiento por no comer lo suficiente (Tolkien 2009, 88; Tolkien 2009, 100; Tolkien 2009, 126; Tolkien 2009, 131-132). Los momentos descritos en estos episodios recuerdan a los ocurridos durante novelas como *El Buscón* o el *Lazarillo*, donde los personajes sufren largas hambrunas. La inanición lleva al propio protagonista a robar a los elfos del bosque, como se ha mencionado anteriormente.

Hasta el momento, se ha visto en varias ocasiones que hay un especial énfasis en esta novela en las habilidades de Bilbo como saqueador. Esta novela, debido a su foco en la acción y la labor del pícaro, desarrolla un gran número de las destrezas tradicionalmente vinculadas al pícaro literario. Como ya se ha mencionado, se afirma que los hobbits tienen mayor facilidad para el sigilo y las acciones picarescas (Tolkien 2009, 38). Por ello, Bilbo es utilizado como explorador y espía en varias ocasiones de la novela, siempre apoyado por sombras de objetos o por el poder de invisibilidad del anillo único (Tolkien 2009, 79-80; Tolkien 2009, 126; Tolkien 2009, 140; Tolkien 2009, 156; Tolkien 2009, 185). De hecho, puede afirmarse que el sigilo es la principal habilidad de Bilbo. Junto a esto, el robo como carterista de Bilbo también es abundante en varias ocasiones de la novela (Tolkien 2009, 39; Tolkien 2009, 45; Tolkien 2009, 155-156). Estos robos y los movimientos sigilosos de Bilbo van acompañados de acrobacias (Tolkien 2009, 81) o cierta agilidad grácil en buena parte de las acciones (Tolkien 2009, 83; Tolkien 2009, 142; Tolkien 2009, 187; Tolkien 2009, 230). Las acrobacias pueden consistir en saltos, escaladas (Tolkien 2009, 130) o el uso de una cuerda con un gancho para ascender o

descender de varios lugares (Tolkien 2009, 127; Tolkien 2009, 230). Además, sus habilidades al combatir, aunque al comienzo no son notables, Bilbo destacará por utilizar la daga/espada corta Dardo en reiteradas ocasiones (Tolkien 2009, 67; Tolkien 2009, 170; Tolkien 2009, 185), con especial agilidad y habilidad durante su combate contra las arañas (Tolkien 2009, 141-143). También demuestra talento para lanzar piedras (Tolkien 2009, 138), una habilidad clave en los pícaros de *Dungeons & Dragons*. El protagonista, asimismo, señala la existencia de otros saqueadores que son diestros con el uso de la daga y roban con mayor facilidad (Tolkien 2009, 39).

Junto a estas habilidades físicas, destaca el ingenio y el intelecto de Bilbo (Tolkien 2009, 70; Tolkien 2009, 192), que son su principal baza para defenderse de los numerosos desafíos a los que se enfrenta. El hobbit lleva a cabo planes ingeniosos con facilidad (Tolkien 2009, 70-76; Tolkien 2009, 140; Tolkien 2009, 178), así como resuelve los complejos acertijos de Gollum o de la puerta secreta de la Montaña Solitaria. Bilbo también lleva a cabo intervenciones inteligentes en ciertos diálogos, especialmente en sus conversaciones con Gollum (Tolkien 2009, 68). Como la mayor parte de los pícaros analizados previamente, Bilbo también demuestra cierta facilidad y amor por las letras, así como es capaz de elaborar composiciones poéticas con relativa facilidad (Tolkien 2009, 53; Tolkien 2009, 139-140; Tolkien 2009, 257). Este protagonista demuestra también un talento propio de futuros pícaros de videojuegos, que es la atracción hacia el uso de mapas para la de ciertos lugares (Tolkien 2009, 53). Asimismo, siguiendo lo visto en *Estebanillo González*, Bilbo tiene talento para cocinar (Tolkien 2009, 40), así como demuestra una clara cobardía que, en este caso, desaparecerá a medida que la novela avanza (Tolkien 2009, 41; Tolkien 2009, 64).

The Hobbit es la primera novela de fantasía analizada y demuestra que, pese al cambio de un contexto urbano de corte costumbrista a un contexto irreal plagado por criaturas mágicas y múltiples razas de seres inteligentes, los pícaros siguen desarrollando actividades parecidas, así como siguen siendo afectados por factores como el determinismo social. La desaparición de la autodiégesis no impide mostrar a un pícaro que al final del texto escribe sus memorias, ni la inexistencia de crítica social o amos crueles afecta al desarrollo de las aventuras del protagonista en contextos opresivos. Tolkien articula su propia visión de un pícaro risueño y bonachón insertado en su propio mundo fantástico con éxito y abre la veda para el uso del mito en contextos fantásticos. Del siglo XIX al XX hemos pasado de un pícaro clásico, a un pícaro cuya labor se encuentra muy cerca de la del aventurero y de ahí, a un pícaro aventurero en una novela

fantástica. A partir de los años 30 del siglo XX, la frecuencia con la que esta figura aparecerá con todas o parte de sus características en textos fantásticos aumentará exponencialmente. Así, se sucederán personajes pícaros en historias fantásticas picarescas en los relatos de *Fafhrd and the Gray Mouser* de Leiber que se extienden desde 1939 hasta 1988; los relatos de Vance de la saga *Dying Earth* que tienen al pícaro Cugel como su protagonista (1966), un pícaro con amplio conocimiento mágico, o *Saga of the Old City* (1985) de Gary Gygax con el pícaro Gord como protagonista. Por lo tanto, la importancia de Tolkien, cuya obra tuvo un considerable éxito nacional e internacional, es clave para entender la rápida difusión del mito del pícaro en la novela fantástica en lengua inglesa.

4.4.3. *Fafhrd and the Gray Mouser's Series*

Unos pocos años tras la publicación de la obra anterior, en 1939, Fritz Leiber Jr. publicó la novela corta “Two sought adventure”, también llamada “The jewels in the forest”, que iniciaba un ciclo de relatos sobre las aventuras de los pícaros Ratonero Gris/Gray Mouser y Fafhrd. Estos relatos superan las dos docenas y fueron publicados de 1970 a 1988 en formato de colección con otros nuevos relatos añadidos ordenados desde la infancia de los personajes hasta su madurez. Estas colecciones serán las obras utilizadas para el análisis de todos sus relatos en esta investigación. Estas novelas cortas pertenecen al género de espada y brujería dentro de la narrativa fantástica *pulp* que tuvo gran proyección en Estados Unidos y otros países angloparlantes. Este género presenta mundos fantásticos con historias centradas en la acción y las disputas personales de sus personajes, influenciadas por múltiples corrientes literarias previas, y fue desarrollado precisamente en la época de publicación de los relatos de Leiber. Estas obras, como es el caso de la saga de Fafhrd y el Ratonero Gris, solían ser publicadas en revistas literarias especializadas en espada y brujería. Leiber, por ejemplo, publicó sus primeros relatos protagonizados por estos personajes en la revista *Unknown*. Los textos de espada y brujería beben de la alta fantasía (por ejemplo, textos como *The Hobbit*), de relatos de temática amorosa, de aventuras, picarescos, etc. Se podría afirmar que son una mezcla de múltiples estéticas, géneros y mitos en un mismo texto. Asimismo, este autor aceptó la atribución de este género, al que el mismo puso nombre según Jes Battis (2007, 5), a sus relatos en la revista *Amra* (Leiber 1961, 21).

Siguiendo las teorías de Jamie Williamson (2015, 172), se puede considerar a Leiber como el padre del género de espada y brujería. Sus relatos asentaron gran parte de

los tropos propios de este género y fueron clave para el aumento de la popularidad de la figura del pícaro entre los años cuarenta y ochenta. De hecho, como se verá en el siguiente capítulo, juega un papel fundamental en esta época para la inspiración detrás de los juegos de rol de mesa. Este autor detecta que Howard, el autor de los relatos de Conan el Bárbaro, entre otras obras, sirvió de base para la fantasía que Leiber empezó a producir tras la muerte de Howard (Williamson 2015, 172-173). No obstante, Williamson no identifica la mayoría de las posibles conexiones literarias previas de estos autores, pues se limita a señalar la evolución de los mitos fantásticos clásicos en lengua inglesa, sin tener en cuenta las transformaciones narrativas previas a la producción de Leiber o los géneros narrativos de moda durante los años previos a la producción de esos textos (Williamson 2015, 47). Sin hablar de las técnicas clásicas novelísticas llevadas a cabo por autores tan importantes como Cervantes, Defoe, Fielding o Dickens, el uso de tradiciones procedentes de otras culturas, la posible adición de otros mitos o la combinación de estos con otros. Por ello, el campo de estudio sobre las influencias de Leiber se encuentra considerablemente limitado al estudio de su obra fantástica limitada a sus relaciones con otros autores de fantasía como Lovecraft y Howard (Joshi 2004) y la evolución de la fantasía folclórica en lengua inglesa. Un acercamiento extremadamente limitante, semejante a lo ocurrido con Tolkien.

Si nos centramos en la picaresca en el caso de Leiber, la influencia de la novela picaresca es considerable, así como de la novela de aventuras y de textos de alta fantasía. Estos últimos han sido señalados previamente, pero la presencia de la picaresca no ha sido estudiada profundamente. No con mucho detalle, Bennett Lovett-Graff (1996) ha detectado las relaciones de este autor con figuras de la literatura clásica como Mark Twain, concretamente su *Huckleberry Finn* (Lovett-Graff 1996, 66). Este autor observa una conexión entre el tratamiento de los trucos y burlas en las novelas protagonizadas por el Ratonero y Fafhrd con las novelas que incluían este tipo de episodios en el siglo anterior, aunque en ningún momento menciona el uso de la picaresca concretamente. Lovett-Graff parece detectar la presencia e influencia del mito del pícaro y la picaresca, pero no es capaz de ponerle nombre. Lo mismo ocurre con Bruce Byfield (1990), quien, cegado por el uso de los mitos del psicoanálisis, no detecta las influencias literarias de la narrativa de Leiber. El problema de los análisis de estos autores es que no localizan a Leiber dentro de una tradición literaria de la que era un experto conocedor debido a su condición como hijo de actores shakesperianos, siendo uno de ellos el famoso productor y actor de obras de Shakespeare Fritz Leiber Sr. (Diers 1965). Frente a ellos, Wise (2019, 331) sí detecta esta influencia, llegando a denominar como “*Picaresque Epic Fantasy*”

(fantasía épica picaresca) la obra del autor norteamericano. Este autor concibe la literatura de Leiber en relación con el resto de los géneros narrativos y, por ello, es capaz de discernir las influencias de la obra de Leiber y otros autores de novelas fantásticas del siglo XX.

Los personajes que el autor estadounidense maneja recuerdan en muchos aspectos a los pícaros de novelas previas. De hecho, el autor estadounidense orienta gran parte de la acción alrededor de la ciudad repleta de pícaros llamada Lankhmar, controlada desde las sombras por un gremio de ladrones que recuerda a la Sevilla y al patio de Monipodio en *Rinconete y Cortadillo*. Incluso los propios Rinconete y Cortadillo recuerdan a sus protagonistas, Ratonero Gris y Fafhrd. El gremio de ladrones, como se verá, presenta pícaros con múltiples trabajos que educan a los pobres más jóvenes para seguir su carrera. Del mismo modo, cuando describe esta ciudad se asemeja a la Sevilla barroca si tenemos en cuenta la descripción de la ciudad: portuaria, repleta de galeones llenos de oro, formada por calles estrechas y empedradas y con una clase política o nobiliaria corrupta. Siguiendo esta lógica, me opongo a la afirmación no argumentada que considera que Lankhmar sigue el modelo de la Londres de comienzos de la modernidad realizada por Battis (2007, 135), pues se limita a mencionar que presenta una “uncanny resemblance”, sin tener en cuenta referencias literarias a estas ciudades. Es cierto que Lankhmar presenta cierta niebla en algunas de sus mañanas fruto de la cercanía del mar, cosa que se atribuye a esta ciudad inglesa, pero esto no es distinto a otras múltiples ciudades portuarias.

Como nota adicional, para entender cómo Leiber pudo acceder a la obra de Cervantes, se puede tener en cuenta que, como se ha señalado anteriormente, Leiber era hijo de dos actores shakespearianos. Durante sus primeros años como lector tuvo acceso a los relatos clásicos del dramaturgo inglés. Por ello, debido al trabajo de sus padres, posiblemente era un gran conocedor de la literatura dramática clásica y sus inspiraciones. Leiber se crio desde el comienzo de su vida en un contexto con fuertes influencias literarias clásicas y creció en este entorno durante sus primeros años. Anteriormente, se ha observado como Cervantes fue traducido y utilizado con frecuencia en los textos de la Inglaterra de los Stuart. Así como se ha explicado la importancia de la picaresca española en la literatura inglesa de la época. Debido a esto, no es disparatado pensar que conocía novelas de literatura picaresca, las *Novelas Ejemplares* de Cervantes y el *Quijote*. Junto a estos autores, es lógico pensar accedió a las novelas clásicas en lengua inglesa del siglo XIX, entre ellas *Oliver Twist* y *Huckleberry Finn*. Lamentablemente, no hay declaraciones explícitas sobre esta deuda por parte de Leiber.

Volviendo a los personajes protagonistas, Ratonero Gris es el personaje que encaja a la perfección dentro del molde de la picaresca, si tenemos en cuenta los talentos que lo caracterizan y las narrativas de las que forma parte. Lo mismo ocurre, con una profundidad algo menor a la de Ratonero, con Fafhrd, Vlana y otros pícaros que pueblan el mundo creado por el escritor estadounidense. Estos personajes, y otros, son considerados pícaros, aunque el sustantivo con el que se les suele llamar en estas novelas es el de “ladrón”, como en las últimas novelas en lengua inglesa analizadas. Por esto es necesario reiterar que el pícaro y el ladrón se habían asimilado siglos atrás en la picaresca internacional. Del mismo modo, el paratexto empleado en algunas de sus colecciones, como *Espadas en la Niebla*, presenta una estructura propia de la novela picaresca con título del capítulo o relato y un resumen sobre sus contenidos.

Por otro lado, la estructura básica de los relatos protagonizados por Fafhrd y el Ratonero Gris no emplea en ningún momento la autodiégesis de la vida de un pícaro, que es empleada en la mayor parte de las novelas analizadas previamente. Se emplea la tercera persona con un narrador omnisciente siguiendo lo visto recientemente en *The Hobbit* y otras novelas picarescas o con pícaros; siendo también la focalización y narrador estándar de la novela de aventuras o las novelas de alta fantasía. Los relatos de Leiber, no limitan el foco de atención en Ratonero, sino que presentan todo un elenco de personajes que coprotagonizan los textos ya sea como protagonistas o antagonistas, con la posibilidad de cambiar el punto de focalización del narrador a ellos en cualquier momento.

El aspecto de crítica social se reduce considerablemente respecto a los textos analizados previos al siglo XX, pero no desaparece como en *The Hobbit*. Leiber, a través de Lankhmar, construye un mundo extremadamente corrupto donde las clases dominantes no muestran respeto por los más pobres y están apoyados por la estructura delictiva de los gremios de ladrones o grandes líderes del crimen. Ratonero Gris reproduce con cierta constancia diatribas contra aquellos que miran a los pobres por encima del hombro (Leiber 2020, 166). Del mismo modo, otros personajes afirman que la civilización está corrompida en oposición a la vida alejada de ella (Leiber 2020, 76). Esta insistencia en la decadencia de la civilización en las grandes ciudades a través de Lankhmar podría considerarse una crítica al equivalente real, aunque no es tan explícita como en los fragmentos donde el Ratonero expone la realidad de la vida de las clases desfavorecidas.

De la misma forma, las figuras parentales y los amos vuelven a hacer acto de presencia en las novelas de Leiber, independientemente de la edad de sus pícaros. Ratonero, cuya vida es narrada desde la niñez en los primeros relatos, servía bajo el

tutelaje del mago pobre Glavas Roh que funciona tanto como figura parental como amo (Leiber 2020, 102). Este anciano ejerce una influencia positiva para el joven Ratonero, al que llamaban Ratón, enseñándole magia blanca, considerada positiva al estar relacionada con la sanación y la protección, y ofreciéndole la mejor vida que podía conseguir. Glavas Roh trata de enfocar el talento para el subterfugio y la magia negra de Ratonero hacia objetivos más nobles que beneficien a otras personas. Al conseguir que el joven pícaro lleve a cabo estas acciones, Glavas Roh afirma que, si bien no es un Ratonero Blanco, es decir, un experto en magia blanca curativa, el pícaro protagonista es un Ratonero Gris, que utiliza métodos cuestionables para ayudar al prójimo (Leiber 2020, 106). Esto casa con la idea que se ha estado manejando hasta el momento con los pícaros, quienes no poseen una visión maniquea de la realidad, no distinguen entre el blanco y el negro en sus acciones, sino que se mueven en una escala moral de grises.

Una vez deja la vida con el mago, muchos años después, el pícaro, junto al bárbaro apicarado Fafhrd, pasará a servir a otro amo. Los protagonistas servirán como esclavos de Sheelba y Ningable, respectivamente, dos de los hechiceros más poderosos del mundo descrito por Leiber. Ambos personajes, si bien son egoístas y mantienen como esclavos a los protagonistas para toda la eternidad, no se suelen interponer en sus vidas y tratan de protegerlos (Leiber 2020, 440-452). Ratonero, en concreto, volverá a adiestrarse en magia con Sheelba, lo que hace que haya cierto paralelismo con su relación con Glavas Roh (Leiber 2020, 454). Varios relatos más tarde, Ratonero, ante su nefasta perspectiva económica, debe servir como extorsionador al servicio de un nuevo amo, Pulg (Leiber 2020, 504) o como guardaespaldas de Gwaay (Leiber 2020, 830). Ambos amos son personajes extremadamente corruptos con los que Ratonero encontrará sus horas bajas hasta que consigue escapar de su peliaguda situación con la ayuda del otro pícaro protagonista. Más allá de la etapa descrita con Glavas Roh, el resto de las estancias con amos son brevemente señaladas, pero no hay duda de la naturaleza de la relación desigual que se establece entre los personajes implicados; sobre todo Sheelba y Ningable.

Como se puede observar, la existencia de maestros a lo largo de la novela que protagonizan estos personajes es frecuente y, por ello, abundan los pasajes de aprendizaje en las novelas. Estos pasajes reflejan cómo evolucionan las habilidades y la percepción del mundo de los pícaros. Ratonero pasa de ser nombrado Ratón a Ratonero tras su bautizo como pícaro, una vez que encuentra el cuerpo sin vida de Glavas Roh tras haber sido asesinado por el noble local, el duque Janarrl (Leiber 2020, 104). El cambio indica el pícaro pasa a convertirse en el gato que se enfrenta a la corrupción de los demás (las

ratas), aunque sus métodos no sean los mejores. Previamente había sido adiestrado en magia de diverso tipo y se le habían encomendado varias tareas, como el robo de una piedra mágica especial (Leiber 2020, 104). Del mismo modo, Fafhrd sufre una iluminación semejante tras estar a punto de ser asesinado por su tribu con su madre como principal instigadora (Leiber 2020, 99). Tras estos hechos, ambos personajes se dedican por separado a la vida picaresca, uno en solitario y el segundo apoyando a su pareja, la actriz pícara Vlana. Sin embargo, meses más tarde, volverán a sufrir un golpe semejante al perder a sus dos amadas en el mismo lugar en una venganza del gremio de ladrones (Leiber 2020, 213). Esto los llevará a unirse y dejar Lankhmar para dedicarse a trabajos aún más cuestionables que los robos que realizaban contra el gremio de ladrones o los nobles locales. En obras previas se ha podido observar cómo no es suficiente una única realización del pícaro sobre la crueldad del mundo, sino que suelen ser dos los sucesos que motivan su descenso final al mundo delictivo. En este caso tenemos dos episodios, uno compartido, que motivan sus carreras delictivas para cada uno de los pícaros. Los protagonistas, en especial Ratonero, irán evolucionando y aprendiendo a ejercer su oficio y talentos de forma más efectiva gracias a estos y otros episodios. En el relato corto “Los señores de Quarmall”, Ratonero acaba convirtiéndose, gracias a su experiencia personal y el adiestramiento con Sheelba, en un pícaro maestro en el uso de la magia, la espada y la daga (Leiber 2020, 930; Leiber 2020, 935).

En relación con el gremio de ladrones y el aprendizaje, como ocurría en el patio de Monipodio, en este lugar existe cierta dedicación a la educación de jóvenes pícaros. En el relato corto “Aciago encuentro en Lankhmar” se describe que el gremio de ladrones presentaba una serie de clases divididas por salas en función de la edad y habilidades de los pícaros en formación. Sus enseñanzas incluyen desde la enseñanza a ejercer de carteristas o cortabolsas para los más jóvenes, a la apertura de cerraduras mediante el uso de ganzúas conforme mejoraban, hasta finalmente aprender a moverse ágil y acrobáticamente (Leiber 2020, 179-180). La insistencia en que los pícaros deben ser educados y enseñados es reiterada en varios puntos de las novelas de Leiber y retoma lo ya visto en las primeras de la picaresca española como el *Guzmán*, el *Guitón Onofre* o *La codicia de los bienes ajenos*.

Este gremio de ladrones es clave en la percepción de la delincuencia dentro de Lankhmar. En esta ciudad el latrocinio, las estafas e incluso la venta de drogas son percibidas como una actividad positiva que se opone a la corrupción del resto. Por ejemplo, se afirma que el gremio de ladrones acoge a los niños que sus padres echan de

casa por estar obsesionados con trabajos oficiales, que no parecen ser del todo legales (Leiber 2020, 179). La delincuencia por lo tanto vuelve a estar ligada profundamente con el entorno cruel de la ciudad y es clave en la composición social de estas novelas.

Para conocer qué tipos de trabajos propios de la picaresca llevan a cabo el Ratonero, Fafhrd y otros personajes, Leiber lleva a cabo resúmenes en varias de sus novelas cortas. Por ejemplo, sobre la labor de los dos protagonistas afirma que:

Se buscaban la vida como ladrones, bandoleros o guardaespaldas; como correos o emisarios de pequeños encargos que siempre o casi siempre cumplían escrupulosamente, y también actuando: el Ratonero entretenía al público con trucos de prestidigitación, malabarismos y bufonadas, y Fafhrd, gracias a sus dotes para la oratoria y su formación como bardo, cantaba las leyendas de su gélida patria, traduciéndolas a muchos idiomas. Jamás trabajaron de cocineros, tenderos, carpinteros, leñadores o sirvientes, y nunca, nunca, nunca se alistaron como mercenarios. Sus servicios a Lithquil habían sido de naturaleza más personal. (Leiber 2020, 221)

Hay que tener especial atención sobre la relación entre estos pícaros y las artes acrobáticas, poéticas y musicales, que recuerdan a lo visto hasta el momento en otros tantos relatos picarescos. Estos personajes son, principalmente, ladrones (Leiber 2020, 805) pero también son capaces de realizar todo tipo de trabajos, a los que se le puede sumar otros que no aparecen ahí. Por ejemplo, Ratonero ejerce como espía en varias ocasiones en su beneficio o para otros personajes (Leiber 2020, 139). Para ello, en uno de los casos se disfraza para aparentar ser una estatua. En otros, sigue el proceso de creación de falsas identidades visto hasta el momento para mendigar o infiltrarse en lugares que tiene como objetivo. Destaca su disfraz como ciego mendigo para infiltrarse en el gremio de ladrones, ya que el propio personaje indica que hay una relación directa entre ceguera y estafas, cosa que recuerda al *Lazarillo* (Leiber 2020, 173-174). A lo largo de la novela, vuelve a aparecer un pícaro que utiliza la ceguera como su seña de identidad llamado Ogo el ciego (Leiber 2020, 806),

Ratonero es un maestro del disfraz para conseguir sus objetivos y lo demuestra en varias ocasiones más, como por ejemplo en el episodio en que se traviste como una anciana adivina (Leiber 2020, 300), que recuerda por un lado a los personajes dedicados a la adivinación o la astrología en otras obras y también recupera la relación cultivada a través de los siglos entre travestismo y picaresca. Este personaje, como se puede observar, condensa gran parte de las características picarescas de los protagonistas. Asimismo, es

un experto tahúr (Leiber 2020, 304). También se hace llamar el mejor cortabolsas, carterista y ladrón de Lankhmar, como demuestra en varias ocasiones (Leiber 2020, 142; Leiber 2020, 147; Leiber 2020, 388; Leiber 2020, 831), pues Ratonero es un pícaro que, como sus antepasados literarios, se siente orgulloso de su labor (Leiber 2020, 145; Leiber 2020, 151). Del mismo modo, este personaje fuerza cerraduras para allanar distintos lugares con maestría (Leiber 2020, 284), incluido el robo de una casa para uso de ambos protagonistas (Leiber 2020, 433-434). El robo de comida y bebida, como el hurto de las jarras de vino en la taberna que frecuenta (Leiber 2020, 171), es una de las tantas fechorías que comete. Este personaje, dentro de sus múltiples oficios, también ejerce como falsificador de documentos oficiales, escritos y obras de arte (Leiber 2020, 232), vinculándolo de nuevo con novelas como *Guzmán de Alfarache* o *The English Rogue*. Sus delitos más graves son aquellos relacionados con el asesinato o las agresiones a otras personas, como el intento de asesinato contra el duque Janarrl con el uso de una espada envenenada y magia negra (Leiber 2020, 109-113) o las batallas a muerte que mantiene con varios antagonistas en varias novelas cortas.

Fafhrd también lleva a cabo acciones propias de los pícaros, aunque con menor sutileza que Ratonero debido a su forma de resolver las cosas mediante la fuerza bruta. Por ello, sus robos son principalmente aquellos que lleva asaltando a gente en caminos o callejuelas (Leiber 2020, 63). Junto a Ratonero lleva a cabo otro tipo de robos, como los que implican robar tumbas (Leiber 2020, 232; Leiber 2020, 262) o la etapa de ambos protagonistas como piratas (Leiber 2020, 557), un oficio que nuevamente aparece vinculado a la picaresca.

Pero el crimen no se limita únicamente a los protagonistas, en varias ocasiones se describe también la naturaleza de los habitantes de Lankhmar que frecuentan una de las plazas principales de la ciudad con más delincuencia: “todos los escribientes, matones de mal aspecto, escoria variopinta, estudiantes, esclavos, mercaderes de segunda y cortesananas de tercera que automáticamente se habrían echado a un lado al verlo” (Leiber 2020, 470). O, en general, se describe la categoría delictiva de los habitantes de la ciudad al iniciar su descripción en “Los dos mejores ladrones de Lankhmar”:

Los vendedores ambulantes de drogas y bebidas fuertes prohibidas durante el día todavía no habían empezado con los campanilleos y los anuncios tentadores. Las mujeres del arte no habían encendido los faroles rojos ni habían salido a cerner sus cuerpos insolentes. Los matones, los forajidos, los alcahuetes, los espías, los

proxenetas, los timadores y otros malhechores bostezaban y se frotaban los ojos todavía hinchados para espantar el sueño. (Leiber 2020, 805)

Prostitutas, proxenetas, escribas, estudiantes, mercaderes, timadores, malhechores, alcahuetes, matones... Todo este elenco de personajes es el que se ha ido observando hasta el momento en la picaresca, tanto en español como en inglés. Estamos ante una concepción de la delincuencia vinculada a los pícaros bastante parecida a la vista previamente, salvando la distancia temporal y sociocultural.

En otras ocasiones estos delincuentes anónimos tienen nombre propio y protagonizan sus propios episodios. Podemos encontrar a Vlana, la pareja de Fafhrd, que es una seductora cortabolsas que ejerce como artista ambulante (Leiber 2020, 60; Leiber 2020, 157; Leiber 2020, 161), mostrando de nuevo la conexión entre picaresca y artes escénicas. En otros casos trabajan en pareja, como las dos pícaras en una relación romántica, Nemias y Ojos de Ogo, que se dedican a seducir hombres para estafarles una vez han conseguido su atención (Leiber 2020, 816-817). Junto a ellas, se encuentran Sleyvas y Fissif, dos pícaros tradicionales que combinan humor y fechorías (Leiber 2020, 136), y Kreshmar y Skel, dos asesinos y matones a sueldo (Leiber 2020, 494).

Sleyvas y Fissif pertenecen al gremio de ladrones, que como ya se ha dicho, controla la ciudad desde las sombras y está configurado de la misma forma que el patio de Monipodio de *Rinconete y Cortadillo*, pero también recuerda a la banda de Fagin en *Oliver Twist* (Leiber 2020, 61; Leiber 2020, 137; Leiber 2020, 192). La delincuencia está controlada por esta institución y posee normas muy claras, como la necesidad de pedir permiso del gremio para poder robar (Leiber 2020, 160), algo que ya pasaba en la novela corta de Cervantes. Junto al gremio de ladrones se encuentra el gremio de asesinos, con el que están hermanados para llevar a cabo su labor como matones (Leiber 2020, 137) y, más adelante, se conoce la labor de extorsión de un grupo de delincuentes de Lankhmar manejados por ciertos grupos religiosos (Leiber 2020, 521). Asimismo, dotando una nueva capa a los delincuentes de Lankhmar vinculados a la religión, hay grupos de pícaros que son afines a ritos oscuros y deidades de las sombras que les apoyan en sus fechorías (Leiber 2020, 311). Esta idea es importante porque es recuperada en algunos videojuegos de rol como *The Elder Scroll V: Skyrim*, donde un grupo de pícaros aparecen vinculados a una secta que reza a una deidad moralmente cuestionable.

Ante estas perspectivas, sorprende afirmar que Fafhrd y Ratonero son reconocidos a lo largo de la novela como ladrones honorables por múltiples personajes. Otros personajes perciben en Fafhrd honor y desprecio por la tortura o la injusticia (Leiber 2020,

63). En el caso de Ratonero, debido a que fue torturado durante su infancia por el duque Janarrl, es incapaz de dañar o causar mal a gente inocente (Leiber 2020, 342). Ratonero también protege a Fafhrd con sus sutiles métodos cuando este se convierte en religioso y él en extorsionador, intentando evitar por todos los medios que lo conviertan en un objetivo dentro de su grupo de delincuentes (Leiber 2020, 218). Por estas razones, Ratonero es nombrado como gris, y no como negro o blanco. El color equivale a su posición moral ante el mundo. El Ratonero se encuentra dentro del mundo de la periferia y la ilegalidad (negro), pero sus objetivos suelen ser positivos (blanco) o se limita a intentar sobrevivir. Por otro lado, en general, los ladrones se muestran controlados por leyes regidas a través de gremios que llevan a cabo juicios especiales contra aquellos pícaros que no cumplen las reglas (Leiber 2020, 282). Por ello, aunque crueles entre ellos, muchos de los delincuentes de estas novelas se rigen por un código moral estricto, poco ortodoxo, pero honorable en su propio mundo.

En relación con la influencia del peso de la herencia familiar, étnica o el contexto sociocultural en el que vive el pícaro a lo largo de su vida, los protagonistas y otros personajes siguen lo visto hasta el momento en novelas previas. Fafhrd es un paria que ha sido expulsado por su tribu, un matriarcado en el que su madre es la líder y una bruja poderosa, conectando con las madres brujas que se han visto en otras novelas previas, como *La hija de Celestina* o *El Buscón*. Fafhrd es expulsado de la tribu por querer acercarse a la civilización, que es considerada como un foco de corrupción en su cultura. Ratonero es también un paria por haber sido educado por un mago como Glavas Roh y poseer orígenes inciertos (Leiber 2020, 102), más adelante se conoce que procede de Tovilvyis, la corrupta ciudad de los mendigos, cosa que confirma su origen humilde y delictivo (Leiber 2020, 220). Tanto Fafhrd, como Ratonero, son personajes que se consideran como parias y apátridas (Leiber 2020, 80; Leiber 2020, 432). Vlana, otra pícaro con cierta importancia, también es descendiente de campesinos, que se considera un oficio vil en un mundo centrado en los entornos urbanos (Leiber 2020, 60).

Ratonero, además, es el personaje que representa un claro odio hacia los más poderosos. Este odio de clase procede de sus primeras experiencias antes de convertirse en pícaro completamente, cuando el duque Janarrl ordena matar a su amo y maestro por practicar la magia (Leiber 2020, 103). Debido a esta razón, Ratonero focaliza su atención en esta clase de personajes y disfruta causándoles problemas (Leiber 2020, 918). Este protagonista considera que lo más importante es sobrevivir, cosa en la que los pobres o los delincuentes son superiores, frente a los corruptos nobles (Leiber 2020, 166). La

muerte de su amo causa un profundo desgarró en Ratonero (Leiber 2020, 104), situándolo en el mundo en contra de los nobles y siendo esta una de las causas que lo hace dedicarse al crimen.

La principal razón que lleva a los pícaros a dedicarse a los distintos oficios anteriormente descritos es la de la supervivencia ante situaciones de necesidad a las que están habituados; por ejemplo, Ratonero pasa hambre durante su vida con el mago debido a la pobreza de este (Leiber 2020, 106). Cuando los jóvenes Fafhrd y Ratonero se encuentran, ambos viven en un barrio de mendigos pese a haberse enriquecido por sus crímenes (Leiber 2020, 150). Esta situación afortunada no dura demasiado. Una vez pierden a sus amadas, la naturaleza de sus trabajos y la vileza de las personas que los rodean aumenta considerablemente hasta que vuelven a Lankhmar (Leiber 2020, 213). Durante este periodo o tras su reincorporación a la ciudad de los ladrones, los protagonistas vivirán situaciones extremas donde deben ofrecer sus servicios a gente de la peor calaña para conseguir dinero (Leiber 2020, 503-511). En cierto punto de la novela corta “Malos tiempos en Lankhmar”, Ratonero afirmará que desea una estabilidad que pierde continuamente (Leiber 2020, 535). Esta situación explica la motivación de ambos protagonistas para ejercer tal variedad de oficios a lo largo de las novelas cortas.

Para sobrevivir, deben viajar por el mundo a medida que aceptan estos trabajos, cosa que explica la mencionada situación de desarraigo de ambos personajes. Estos personajes visitan todos los lugares de los que está compuesto Nehwon, el mundo creado por Leiber. Durante cada uno de sus viajes se inserta un nuevo episodio que es el centro de cada una de las novelas cortas relacionadas con estos personajes. Como ocurría en relatos de autores anteriores, la libertad de los pícaros que aporta la ausencia de lazos con un determinado lugar es desarrollada en algunos de los textos de Leiber (Leiber 2020, 490). Esta situación también aparece relacionada con la vida sencilla del pícaro, que depende de sí mismo para alimentarse y no rinde cuentas ante la Justicia (Leiber 2020, 484). Reforzando esto, el líder del gremio de ladrones afirma que el hecho de pertenecer al mundo fuera de la ley permite a sus trabajadores y otros pícaros vivir en libertad (Leiber 2020, 192). Por ello, la condición de los protagonistas como nómadas y lo positivo o negativo de esta situación recibe un trato semejante al visto en novelas picarescas anteriores.

En otro orden de cosas, las habilidades que los pícaros exhiben en la *Saga de Fafhrd y Ratonero Gris* responden a lo visto en todos los textos picarescos anteriores, cada una de las habilidades observadas en distintas novelas se ven aquí articuladas y

ejecutadas en el contexto de unos relatos de espada y brujería. En primer lugar, Ratonero emplea las armas típicas de los pícaros hasta ahora, espadas ligeras como estoques o sables (Leiber 2020, 10; Leiber 2020, 109; Leiber 2020, 433) y puñales o dagas (Leiber 2020, 22; Leiber 2020, 63; Leiber 2020, 368; Leiber 2020, 509). Ratonero, además emplea magia negra (Leiber 2020, 106; Leiber 2020, 117; Leiber 2020, 887) y, bebiendo de las habilidades de Bilbo Baggins, es capaz de lanzar piedras mediante una honda con destreza (Leiber 2020, 229; Leiber 2020, 391); esta última habilidad es clave, pues los primeros pícaros creados para *Dungeons & Dragons* eran capaces de emplear este conjunto de armas. Estas habilidades irán mejorando y este personaje se convertirá en un maestro espadachín y un mago de mayor capacidades que su amo (Leiber 2020, 257; Leiber 2020, 907). Otro método para acabar con sus enemigos que muestra Ratonero es el uso de venenos (Leiber 2020, 109). Este personaje posee también una considerable agilidad y destreza que emplea tanto a la hora de luchar, como en robos o espionaje (Leiber 2020, 10; Leiber 2020, 110; Leiber 2020, 113). A su vez, se insiste en su talento como acróbata y atleta, que emplea en numerosas ocasiones durante sus batallas (Leiber 2020, 110; Leiber 2020, 141; Leiber 2020, 169; Leiber 2020, 247; Leiber 2020, 650) y que cristalizan en su trabajo esporádico en las artes escénicas acrobáticas. Viana y Fafhrd también exhiben capacidades parecidas, aunque no tan llamativas como Ratonero (Leiber 2020, 63; Leiber 2020, 97). El pícaro principal también es experto en el uso del sigilo para espiar o robar y en el uso de la oscuridad de las calles o la noche para pasar desapercibido (Leiber 2020, 111; Leiber 2020, 173; Leiber 2020, 180; Leiber 2020, 245; Leiber 2020, 405). Este protagonista demuestra desde pequeño su talento para el engaño y la ejecución de estos talentos (Leiber 2020, 104-106). Tanto Ratonero como Fafhrd, además, aparecen continuamente escalando edificios u otros obstáculos con facilidad, como parte de su repertorio de habilidades utilizadas para los robos (Leiber 2020, 141; Leiber 2020, 173; Leiber 2020, 322).

Junto a Ratonero, Viana también emplea dagas y cuchillos (Leiber 2020, 97) y Fafhrd, más allá de su espadón, un arma ajena a los pícaros, puede emplear el arco (Leiber 2020, 391). De hecho, se afirma que todos los ladrones poseen reglamentariamente una daga si pertenecen al gremio de ladrones de Lankhmar (Leiber 2020, 137). Esto sirve como indicación de hasta qué punto se había asumido culturalmente que el arma propia de los pícaros era esta, y no otra. Siguiendo lo visto en otros pícaros, no solo por parte de Ratonero, este tipo de personajes, como parte de sus habilidades principales, presentan la capacidad de robar carteras (Leiber 2020, 179), cortar bolsas (Leiber 2020, 60; Leiber

2020, 142), forzar cerraduras de puertas o cofres (Leiber 2020, 173; Leiber 2020, 179; Leiber 2020, 284; Leiber 2020, 439) y poner o desactivar trampas (Leiber 2020, 384).

Por otro lado, tanto Vlana, Namia, Ojos de Ogo o Ratonero muestran un desarrollado talento para la seducción y la creación de planes creativos para conseguir sus objetivos (Leiber 2020, 60; Leiber 2020, 104). Ratonero es, de hecho, el personaje que demuestra con mayor frecuencia carisma e ingenio acompañado de una dosis de teatralidad y dramatismo que se relaciona con las capacidades teatrales de los pícaros que se han visto hasta el momento (Leiber 2020, 145; Leiber 2020, 169; Leiber 2020, 193; Leiber 2020, 246). Vlana le sigue de cerca con su indudable talento para la actuación (Leiber 2020, 97). Junto a ellos, Fafhrd se eleva como el pícaro capaz de cantar, hacer poesía y tocar música, debido a sus estudios como juglar (Leiber 2020, 22; Leiber 2020, 63; Leiber 2020, 368; Leiber 2020, 509; Leiber 2020, 515). Fafhrd es un pícaro con amor por las letras y cierto grado de sensibilidad. Estas habilidades y las anteriores muestran que los personajes que habitan Nehwon beben de todas las capacidades desarrolladas por pícaros y pícaras a lo largo del tiempo en contextos distintos. Leiber se vale de la enciclopedia compartida, otros hipotextos y el mito del pícaro para articular a los suyos.

Asimismo, el autor estadounidense recupera en esta novela la fluidez sexual del pícaro que se ha visto en otros relatos previos. Ratonero es considerado como un afeminado por su trabajo y por su apariencia débil (Leiber 2020, 111), cosa que lo permite travestirse o pasar desapercibido sin dejar al descubierto su naturaleza masculina. Hay que recordar que este adjetivo se le otorgó al padre del Guzmán en el *Guzmán* y que ciertos pícaros en *Roderick Random* o *Barry Lyndon* eran considerados como tal. Del mismo modo, la afirmación de que es afeminado es interesante, pues establece una relación con Fafhrd de tanta complicidad que puede llegar a sospecharse de un posible interés romántico. En uno de los episodios en los que estos dos personajes se separan, Ratonero es capaz de distinguir a Fafhrd porque es capaz de diferenciar su tacto del de cualquier otra persona: “De inmediato supo que era la de su amigo, porque habría reconocido su tacto en cualquier circunstancia” (Leiber 2020, 473). Ambos personajes, en varias ocasiones, aparecen viendo las estrellas juntos o compartiendo hogar durante largos periodos de tiempo (Leiber 2020, 221; Leiber 2020, 229; Leiber 2020, 349; Leiber 2020, 433; Leiber 2020, 553). Si bien es innegable su interés por el sexo contrario, ambos personajes demuestran estar más cómodos el uno con el otro que con otras mujeres. Esto no es únicamente aplicable a Ratonero o Fafhrd, sino que las dos pícaras Namia y Ojos de Ogo aparecen manteniendo relaciones sexuales y afirman ser parte de una asentada

relación homosexual, cosa que ningún otro personaje hace hasta el momento de su aparición (Leiber 2020, 819-822). Por esto, la relación entre picaresca y relaciones románticas minoritarias ambiguas o explícitas parece mantenerse en los relatos de Leiber.

La obra de este autor estadounidense supuso una de las mayores incorporaciones picarescas en la historia del género narrativo de espada y brujería, como se ha indicado previamente. Su profundización en esta clase de personajes y la introducción de buena parte de lo contenido en el mito del pícaro a través de la saga de *Fafhrd y el Ratonero Gris*, con la ayuda de obras de alta fantasía como *The Hobbit* y otras del género con algún que otro pícaro como *Conan el Bárbaro*, que es aparece en una novela corta llamada “Rogues in the house” (Pícaros en la casa), permitieron una rápida difusión de este en la literatura fantástica. Así, en la década los sesenta Jack Vance desarrolló su saga de *The Dying Earth* que introducía a un personaje como Cudgel, que recogía todo lo visto con Ratonero Gris y lo replicaba en circunstancias distintas. A su vez, cuando se popularizó el pícaro en los juegos de rol de mesa gracias a estas novelas, Gary Gygax comenzó a escribir sus novelas sobre el pícaro Gord. Junto a Gygax, Laura y Tracy Hickman construyeron el universo literario de *Dragonlance* en 1984 derivado de *Dungeons & Dragons*, que hoy en día sigue activo, y que contenía multitud de pícaros derivados de los encontrados en las novelas de Leiber o Vance. Cabe destacar el importante papel que otros autores de fantasía como Robert Lynn Asprin o Janet Morris realizaron al participar en colecciones de relatos picarescos en contextos fantásticos como *Thieves World* (1979-1989), ya que implicaba una colaboración estrecha entre desarrolladores de juegos de rol y escritores. Este tipo de compendios dieron lugar a versiones adaptadas a los juegos de rol de mesa populares hasta el momento y, así, una nueva etapa de popularidad del pícaro compartida entre los medios lúdicos y literarios comenzó, extendiéndose hasta nuestros días. Por supuesto, más allá del contexto de la literatura fantástica, que es la que nos ocupa, la picaresca sigue viva en literatura y otros medios culturales representada con personajes y obras más o menos cerca del mito y el modelo de la novela picaresca. Por ejemplo, las novelas *Baudolino* (2000) de Umberto Eco, estudiada por Wellington Fiorucci (2005); *La ciudad de los prodigios* de Eduardo Mendoza (2003), analizada por Héctor Santos (2005), o el cuento “Un hijo de perra” (2017) de José Baroja. En otros casos, la pervivencia de la picaresca española e internacional se puede ver en un cómic como el *El Buscón en las Indias* (2020) de Ayroles y Guarnido, estudiado por Victoriano Roncero (2022).

Aunando todo lo visto hasta el momento, se ha observado que la picaresca, con unos orígenes literarios concretos, comenzó a existir como tal con la publicación del *Lazarillo de Tormes*. Esta obra y el *Guzmán de Alfarache* se convirtieron en la base de la literatura picaresca nacional e internacional, que era un éxito editorial sin precedentes a nivel de ediciones y traducciones a múltiples idiomas. Estas obras tenían ciertas características estructurales y temáticas que las adscribían a un género temático llamado novela picaresca que fueron diluyéndose a favor de un género más dinámico, aunque nunca desaparecieron. Rasgos como el uso de la autodiégesis o la crítica social redujeron su importancia a medida que la delincuencia y el determinismo social cobraban un mayor protagonismo en la identificación de la picaresca y la caracterización del pícaro. Se pasó de un género más reflexivo con el *Guzmán de Alfarache* a otro más centrado en la narración de episodios trepidantes protagonizados por pícaros delincuentes. Asimismo, la picaresca comenzó su expansión más allá del género que la vio nacer, polinizando otros como la novela cortesana. Alrededor de la mitad del siglo XVII, más cerca de los años treinta y cuarenta, se puede afirmar que la novela picaresca española había desembocado en la construcción de un mito literario internacional que se alimentaba de numerosos hipotextos y conexiones dentro de la enciclopedia compartida de sus lectores y autores. En estos momentos la mayoría de los hipotextos eran parte de la novela picaresca española, pero pronto los textos en inglés y francés cobraron una importancia destacable. Obras como *The English Rogue* o *The English Gusman* imitaron el modelo de la novela picaresca española y usaron el mito literario del pícaro, a la vez que introducían nuevos cambios hacia pícaros más aventureros u oscuros, dependiendo del gusto del autor. Las posibilidades genéricas y temáticas de los pícaros se extendieron aún más a nivel nacional e internacional hasta dar lugar a obras como el *Periquillo* o *Mr. Badman*. Los pícaros extranjeros implicaron también un mayor énfasis en el crimen, los episodios violentos y los episodios sexuales, a cambio de críticas superficiales, aunque siempre mantenían sus orígenes humildes de opresión. En el siglo XVIII inglés, que es el en el que se ha centrado esta investigación, Defoe y Smollett utilizaron el mito del pícaro y la picaresca con motivaciones distintas, pero continuaron su expansión continuada conservando las mismas características y adaptándolas al gusto de la época. Lo mismo sucedió en el siglo XIX, donde Dickens decidió utilizar la picaresca para llevar una férrea crítica contra el maltratado de las clases pobres de Reino Unido, mientras que Thackeray quiso crear una obra sobre la decadencia de un joven pícaro irlandés de orígenes nobiliarios. Asimismo, en Estados Unidos, Mark Twain usó la picaresca para explorar la realidad social del sur

de su país a través de los ojos de un joven pícaro y sus aventuras. A medida que esto ocurría, el mito expandía sus posibilidades, los hipotextos picarescos o con personajes pícaros se sucedían sin parar y la enciclopedia compartida seguía estableciendo nuevas conexiones semánticas a través de distintas culturas y del tiempo. Todo esto permitió que en el siglo XX se seleccionara el mito del pícaro, y las características de la picaresca contenidas en él, como uno de los principales elementos constituyentes de las novelas de fantasía más importantes del momento. Tolkien articuló un pícaro perteneciente a una raza de bajos e ingeniosos humanoides que debía robar a toda una serie de personajes variados en *The Hobbit* y *El señor de los anillos*, mientras que Leiber creó un pícaro que recogía todo el pasado literario picaresco anterior llamado Ratonero Gris en la saga de *Lankhmar* o *Fafhrd y el Ratonero Gris*. Adicionalmente, Howard situó a su Conan el Bárbaro rodeado de pícaros en uno de sus relatos más famosos, “Rogues in the house”, y Jack Vance creó una saga de novelas fantásticas picarescas llamada *The dying Earth* protagonizadas por el pícaro Cugel the Clever en una Tierra postapocalíptica. En el siglo XX el pícaro conserva todas sus características anteriores exhibidas simultáneamente. Ratonero es Guzmán, pero también Meriton, Moll, Barry o Huck. Un pícaro puede ser agresivo, pero también puede ser honorable; puede robar u oponerse a grandes hurtos; puede presentar tendencias sexuales no normativas o ser un pícaro heterosexual, pero si algo no cambia es el determinismo social que acompaña a este mito literario. Independientemente de la fecha de creación, los pícaros siempre han cargado con los obstáculos para ascender socialmente de alguien que nació pobre, pertenece a una minoría étnica o sexual, o que ha caído en desgracia pese a tener unos orígenes en apariencia aceptables. En la novela fantástica con pícaros del siglo XX se pueden seguir observando estas mismas características como si no hubieran pasado siglos desde el nacimiento de la picaresca gracias a su transmisión a través del mito del pícaro, los distintos hipotextos de picaresca nacional e internacional y las conexiones, conscientes o no, entre estos y otros elementos de la enciclopedia compartida. Como se mencionó en la descripción del mito barthesiano, el pícaro puede encontrarse en una gran cantidad de contextos socioculturales bajo tantas formas y profesiones distintas gracias a la fertilidad de este sistema semiológico. Pero aquí no acaba todo, el mito se readaptará y provocará una explosión de la picaresca en un medio cultural que nadie podría haber esperado debido a las fuertes conexiones entre los pícaros y la literatura vinculada al texto escrito.

5. Del libro al tablero. Éxito de la picaresca en el nacimiento de los juegos de rol de mesa.

Un lugar donde podría no haberse esperado la pervivencia de la picaresca sería en los pequeños grupos de jugadores de *wargaming* (juegos de mesa que simulaban escenarios bélicos modernos o clásicos) en Estados Unidos entre los años cincuenta y setenta. Estos serían el origen del juego de rol de mesa por excelencia durante el nacimiento de este tipo de juegos, *Dungeons & Dragons*²⁹ (Peterson 2012³⁰). Los TRPG nacieron de lo que Jon Peterson (Peterson 2020, 22) denomina la fusión de una cultura lúdica que giraba en torno a la simulación de conflictos y una cultura literaria profundamente arraigada en literatura fantástica de diversos tipos: alta fantasía, espada y brujería y ciencia ficción. Este autor retrotrae a los años cincuenta el momento en que esta relación comenzó a darse, en plena eclosión de los géneros novelísticos fantásticos y de establecimiento de las revistas sobre *wargaming* en el país, en las que la comunidad participaba e interaccionaba a distancia. El propio Gygax, creador de *D&D* junto a Arneson, señaló esta correlación: “it appears that there is a correlation between interest in imaginative writing and imaginative game playing. Some 90% of the sampling declare an interest in fantasy and SF³¹” (a través de Peterson 2020, 23). Si algo caracterizaba a esta comunidad y, posteriormente, a la de TRPG es el entorno colaborativo que se daba entre los desarrolladores y los jugadores, que planteaban mejoras o nuevos sistemas que eran incorporados posteriormente. Será en este ambiente colaborativo el que facilitará la introducción del pícaro literario a los TRPG, especialmente a *D&D*. Sin embargo, antes de hablar de esta adición, cabría explicar el contexto de los *wargaming* y los TRPG.

Como indica Peterson (Peterson 2012, 198; Peterson 2020, 25-26), los juegos de simulación bélica popularizados entre los años cincuenta y setenta tienen su origen en los sistemas de simulación estratégica creados en Europa durante la primera mitad del siglo XIX, concretamente en el prusiano *Kriegsspiel*, y *Strategos*, creado en EE. UU. durante finales de ese mismo siglo. Por supuesto, esto no significa que no existieran juegos de simulación estratégica con anterioridad en Europa, solo hay que recordar la obsesión en *Tristram Shandy* por ellos (Sterne 1980, 149-150), pero Peterson insiste en estos juegos

²⁹ Puede ser llamado a partir de este momento *D&D*.

³⁰ Se maneja una edición digital en formato ePUB, por lo que se señalará la posición en el texto.

³¹ Ciencia ficción

como aquellos que ejercieron una mayor influencia en los juegos norteamericanos posteriores. Por ejemplo, ya existía un *Kriegsspiel* anterior durante el siglo XVIII según Matthew Caffrey (2019, 14). Si seguimos las teorías de Philipp Von Hilgers (2012, 11-13), estos juegos no se limitan a los siglos XVIII y XIX, otros juegos semejantes surgieron en Europa, especialmente en el centro y el oeste del continente, a partir de la Edad Media hasta establecerse de manera definitiva en el siglo XVII. Tanto Von Hilgers como Caffrey afirman que su objetivo era principalmente militar, aunque también podían usarse para el entretenimiento (Von Hilgers 2012, 28; Caffrey 2019, 15).

Estos sistemas pasaron a considerarse como una afición lúdica durante los primeros años del siglo XX. En 1959, se publicó por primera vez *Diplomacy*, un *wargame* que sería extremadamente popular y que fomentaba la interacción entre sus jugadores, hasta el punto de que en ciertas comunidades estos simulaban ser ciertos personajes históricos tomando decisiones político-militares (Peterson 2012, 1108-1113). Según Peterson (2012, 1117), este proceso de imitación y dramatización por parte de los jugadores de *Diplomacy* es clave para entender las bases que los TRPG tendrían a la hora de simular ser sus propios personajes. Los creadores de *D&D*, de hecho, eran jugadores asiduos a través de carta de *Diplomacy*, por lo tenían experiencia en dramatizar sus propios personajes y sabían qué aspectos era conveniente estimular por encima de otros para conseguir un sistema eficaz.

Del mismo modo, la función del *master* o director del juego en TRPG tiene su origen en la figura del árbitro de los *wargames*, que se dedicaba a controlar el juego, resolver los conflictos y guiar a los jugadores en sus partidas. En el juego de simulación bélica *Modern War in Miniature* (Michael Korn 1966), se introdujo una figura del árbitro modificada que se acerca considerablemente a lo que podremos encontrar en *D&D*. En este juego, el árbitro es el único que debe conocer las reglas que rigen los resultados de las decisiones y combates de los jugadores, siendo algo más que un simple guía. La idea era facilitar que los jugadores se centraran en sus estrategias y en actuar como los personajes que decían representar. Este sistema sería implementado por el grupo de jugadores de Lake Geneva, Wisconsin, entre los que se encontraba Gary Gygax (Peterson 2020, 27). Del mismo modo, el uso de pequeñas miniaturas para representar a los participantes de los campos de batalla, también será utilizado por los TRPG a partir de los *wargames* (Peterson 2012, 73; Peterson 2012, 357; Peterson 2020, 33).

Entre ese grupo de jugadores de Lake Geneva, destacaban Gary Gygax y Jeff Perren por su interés en crear nuevos sistemas y juegos que pudieran satisfacer los gustos

de sus compañeros. Ambos crearon un juego de simulación bélica que funcionó como una versión de prueba del futuro *D&D*, *Chainmail* (1971). Este juego venía acompañado con un suplemento para simular conflictos protagonizados por criaturas y personajes sacados de novelas de fantasía, señalando explícitamente a autores como “J.R.R. Tolkien, Robert E. Howard and other fantasy writers” (Peterson 2012, 151). Gygax, principal artífice de *Chainmail*, insistirá en la introducción de su sistema de simulación fantástica, pese a la percepción negativa general de la comunidad de jugadores (Peterson 2012, 162), hasta el punto de querer crear un sistema único distinto a todo lo visto hasta ese momento en los *wargames*. En este sistema el árbitro tenía el conocimiento del sistema, pero también cierta flexibilidad al interactuar con los jugadores, además de participar en la creación de la narrativa desarrollada en la partida. La versión fantástica del sistema no buscaba el uso de múltiples personajes por parte del jugador, sino la creación de un único personaje llamado “Héroe” con superpoderes físicos o mágicos con los que combatir a monstruos típicos de los relatos literarios de los autores del momento.

Entre 1971 y 1972, Arneson, a quien Gygax conocía, accedió al sistema de *Chainmail* y comenzó una campaña de gran popularidad llamada “Blackmoor”³², que expandió considerablemente el sistema que utilizaba *Chainmail*. Cuando el autor principal de este juego descubrió el trabajo de Arneson, fue inspirado para la creación de *D&D*. Así, en colaboración con este compañero, y con la inestimable ayuda de sus vecinos para probar las primeras partidas del TRPG, Gygax y Arneson publicaron *D&D* en enero de 1974 tras formar la empresa TSR, Tactical Studies Rules. El juego aumentó su popularidad a buen ritmo hasta que dio lugar a un fenómeno popular totalmente distinto al *wargaming*, había nacido lo que a partir de 1976 pasaría a conocerse como “juego de rol” (Peterson 2012, 257). En el proceso de ventas del juego, Gygax insistió en vender el producto a través de posibles historias que podrían crearse con ese sistema, instaurando un claro marco literario para apelar a esos lectores a los que se ha hecho referencia anteriormente. Más concretamente, Gygax afirma personalmente en el prólogo de la primera edición de *D&D* lo siguiente:

These rules are strictly fantasy. Those wargamers who lack imagination, those who don't care for Burroughs's Martian adventures where John Carter is groping through black pits, who feel no thrill upon reading Howard's Conan saga, who do not enjoy the de Camp & Pratt fantasies or Fritz Leiber's *Fafhrd and the Gray*

³² Esta campaña servirá de inspiración para *Blackmoor*, el suplemento de *D&D* (Peterson 2012, 216).

Mouser pitting their swords against evil sorceries will not be likely to find DUNGEONS and DRAGONS to their taste. But those whose imaginations know no bounds will find that these rules are the answer to their prayers. (Gygax & Arneson 1974, 3)

Para nuestra investigación es de especial interés la mención a la obra de Leiber como una de las principales referencias literarias para la producción de *D&D*. Tolkien también aparece mencionado a través de las razas que los jugadores pueden escoger para sus personajes, elfos y hobbits, que son idénticos a los que aparecían en los relatos del autor británico. Por motivos de copyright, las referencias a Tolkien serían eliminadas y el nombre hobbit sería sustituido por *halfling* (mediano en español), pero la influencia seguía siendo patente (Peterson 2012, 367). Lo que deja claro estas circunstancias en la promoción de *D&D*, la percepción de su autor principal y el público potencial del juego, claramente interesado en obras literarias, es que se estaba creando un caldo de cultivo especialmente afín al uso de referencias literarias y con un gusto especial por autores que, como se ha visto, poseen raíces picarescas.

En mayo de 1974, solo cuatro meses tras la publicación de *D&D*, Gygax recibió una llamada que cambió por completo la naturaleza de los TRPG posteriores. Gary Schweitzer, un jugador de Santa Mónica, llamó por teléfono a Gary Gygax (insistimos en la cercanía de la comunidad de jugadores con los desarrolladores) para comunicarle la creación de una clase adicional para el juego, que hasta ahora solo tenía en cuenta a guerreros, magos y clérigos: el ladrón o *thief* (Gygax 1974, 8-9; Peterson 2012, 1360), que aglutinaba a todos los tipos de pícaros vistos hasta el momento. Este término se mantendrá durante un tiempo en la industria de los TRPG hasta el cambio final por *rogue* en 1989, que era más exacto ante la cantidad de variantes profesionales picarescas que quería englobar la clase desde sus comienzos. En un juego tan influenciado por la literatura fantástica clave del siglo XX, la presencia del pícaro era más que necesaria. No solo Gygax insistió en la influencia de autores con pícaros u obras de fantasía picaresca como Leiber, Vance o Tolkien, sino que los propios jugadores se veían en la necesidad de incluir este tipo de personajes en campañas basadas en mundos fantásticos derivados de estas lecturas. A la presencia de guerreros con poderes sobrenaturales, poderosos magos o milagrosos médicos, el cínico y urbano pícaro se unía al elenco de la fama de los personajes más esperados en los TRPG³³. Gygax, por supuesto, aceptó la introducción

³³ Esto es aún más perceptible hoy en día. El día 16 de enero de 2024, el canal de Youtube oficial de *D&D* ha publicado las estadísticas oficiales de uso del pícaro en su plataforma digital: *D&D Beyond*. El

de esta clase y la añadió de inmediato al juego informalmente a través de una publicación en el noveno volumen de la revista *Great Plains Games Players* (Gygax 1974). Sin embargo, el pícaro fue oficialmente introducido un año después, en 1975, a través del suplemento basado en el mundo ficcional de Greyhawk, *Greyhawk* (Gygax 1975). Cabe destacar que ese mismo año fue incluido el pícaro, bajo el nombre “*rogue*”, en el TRPG *Tunnels and Trolls* de Ken St. André en el que se destaca la influencia literaria directa de Cugel, el pícaro de las novelas de Jack Vance (St. André 1975, 7). Debido a la influencia limitada de este juego y la falta de profundidad del pícaro descrito en el mismo, esta investigación se centrará en el pícaro que encontramos en otros juegos y suplementos. Desafortunadamente, habrá que esperar una década hasta el uso generalizado del término *rogue* para calificar a los pícaros de forma generalizada en los TRPG, lo que indica su baja influencia. Sin embargo, no deja de ser destacable cómo en un mismo año ya podemos encontrar la introducción de esta clase con su nombre apropiado bajo la influencia de pícaros literarios.

El pícaro descrito en esta adición encaja a la perfección con lo visto en la evolución del mito a través del tiempo. En primer lugar, no era una clase especialmente pensada para el combate directo, pero podían utilizar dagas o espadas mágicas para ello, algo que hace referencia directa a las armas típicamente usadas por pícaros, especialmente por el Ratonero Gris. El objetivo de la clase no era otro que enriquecer a los jugadores a través de robos y estafas, moverse sigilosa y rápidamente y servir como espía o explorador para el resto de los jugadores. A su vez, en el caso de usar armadura solo podía emplear protección de cuero, la más ligera posible. Recordemos los ropajes típicamente empleados por pícaros, que nunca llevaban armadura, ni siquiera Estebanillo durante sus campañas militares. También se hace especial hincapié en las habilidades que pueden emplear, que se oponen a los hechizos empleados por los magos: abrir cerraduras; desarmar trampas; escalar o descender de cualquier tipo de superficie; robar sigilosamente ya sea con un juego de manos u otro truco; espiar a través de cierta distancia o detrás de objetos; moverse sigilosamente; esconderse y, finalmente, apuñalar a los enemigos por la espalda para duplicar el daño en combate. Bebiendo del talento para las letras que se puede observar en los textos picarescos clásicos y la competencia para la

pícaro es la segunda clase más utilizada solo después del “luchador”, la clase más básica, en 2023. Más de 300.000 pícaros fueron creados durante ese año en su plataforma. Cita: Dungeons & Dragons. “Most Popular D&D Classes, Species & Names in 2023! D&D Beyond Stats Unrolled”. YouTube. 16/01/2021. 0:42. <https://youtu.be/bwP1cX5t-Ls?si=FGJ9Gn8nPmr5XPOq>

magia del Ratonero y Cugel en las obras de Vance, se añadió un talento para aprender cualquier lengua y leer o usar pergaminos mágicos por parte de los pícaros, frente al resto de clases. Asimismo, el pícaro destacaría por una estadística llamada “destreza” que define sus talentos y determina la efectividad de sus habilidades; como hemos visto, si algo caracteriza a los pícaros es su destreza manual e intelectual. Estas habilidades, sin duda, son un claro reflejo a aquellas que se han explorado en la evolución de la picaresca a través del mito. Los pícaros, además, solo podían tener un alineamiento³⁴, neutral o gris, implicando que no eran plenamente buenos ni malvados. Del mismo modo, a las habilidades del pícaro, como abrir cerraduras, se le incluye un porcentaje de acierto y fallo para ofrecer una experiencia picaresca real, donde las cosas pueden salir bien o mal. Los magos y clérigos no dependían del dado para saber si sus hechizos acertaban o no, cosa que en el caso de los pícaros sí se introdujo para incluir la posibilidad de fallar en sus planes y balancear su rendimiento en el juego. Es cierto que el uso del dado era universal a todas las clases para ciertas acciones, pero este uso específico en las habilidades de un personaje estaba limitado al pícaro³⁵. Estas habilidades y características nos llevan a afirmar que el pícaro que se introdujo en *D&D* era un claro heredero de la picaresca fruto de la evolución del mito de origen español.

Este tipo de personajes explotaron en popularidad y eran utilizados por buena parte de los jugadores. Su éxito podía percibirse en la introducción de ciertos relatos y tiras cómicas en populares revistas sobre esta afición como podían ser los siete relatos mensuales de Gygax sobre el gnomo Cache (*The Gnome Cache*), un gnomo pícaro que seguía el modelo de la picaresca para narrar aventuras humorísticas, o las tiras cómicas de *Finieous Fingers* de J.D. Webster que se prolongaron hasta 1989, otro pícaro humorístico que mostraba sus aventuras mensualmente. Ambas historias eran publicadas en *Dragon*, la revista de TSR dedicada a la comunidad de los TRPG, aunque *Fineous Fingers* se trasladó a otras revistas a partir de 1984 como *Adventure Gaming*, *Fantasy Gamer* o *Space Gamer* de otras editoriales. Como se puede ver, la introducción del pícaro

³⁴ El alineamiento o *alignment* es un sistema que determina la moral del personaje creado. Al comienzo estaba señalado por tres ejes principales: bueno, neutral o caótico/malvado. Estos fueron posteriormente expandidos a un sistema que subdividía en tres cada grupo basado en la forma que el personaje entendía conceptos complejos como el bien, la justicia o el mal: legal, neutral (si un neutral era de este tipo pasaba a ser “verdaderamente neutral”) y caótico, que dejó paso al malvado como una de la tres marcas principales. Así, hay un total de nueve alineamientos que recogen la moral de los personajes: legal/neutral/caótico bueno, legal/verdaderamente/caótico neutral, legal/neutral/caótico malvado.

³⁵ Posteriormente, estas mecánicas limitadas al pícaro se extenderán a otras muchas clases.

produjo un cambio profundo en la percepción del juego, y otros TRPG, por parte de los jugadores y sus desarrolladores.

No obstante, el pícaro podía afinarse un tanto más desde el punto de vista de la experiencia narrativa que proponía y del rendimiento en combate del personaje. En el primer caso, el pícaro se podía mejorar recurriendo a todas sus variantes literarias a través de los siglos. En el suplemento de *Greyhawk* ya se produce el primer cambio en el sistema de alineamiento del pícaro con el objetivo de definir con más exactitud a este tipo de personajes. Ahora un pícaro no solo podía ser neutral, sino también caótico, es decir, malvado. De esta manera se intentaban reflejar los pícaros que recurren a actividades criminales que impliquen la muerte o dañar a otros personajes y a aquellos que no les quedaba otra más que robar o cometer otros crímenes menores para sobrevivir. A su vez, se añade la posibilidad de fallar al entender un pergamino de alta complejidad por parte del pícaro. Esto es justificado aduciendo a que el pícaro no tiene una formación completa y, por ello, no puede entender por completo los textos (Gygax 1975, 4); cosa que incide en el valor del determinismo social en la configuración de este tipo de personaje. Para resolver el segundo caso, se aumenta el daño que el pícaro producía al apuñalar a otros personajes dependiendo de su nivel (adquirido obteniendo experiencia, una mecánica de progresión) hasta cuadruplicar el daño en un intento de equilibrar la clase, pues no era apta para las campañas de *D&D*. Las campañas o sesiones de juego de este TRPG estaban demasiado enfocadas al combate en mazmorras (*dungeons*, que podían tomar diversas formas y tamaños) o en plena naturaleza (llamada *wilderness*, donde podía ocurrir cualquier cosa), por encima de cualquier tipo de exploración o interacción no violenta entre personajes, lo que obligaba a intentar mejorar la clase en esa dirección.

Este último cambio en *Greyhawk* evidenciaba que el pícaro, pese a su popularidad por la afinidad literaria de los jugadores por este tipo de personaje, no convencía a los desarrolladores ni a la comunidad en su aspecto lúdico. Algo fallaba en el juego que no permitía medrar, irónicamente, a la clase ladrón dentro del sistema desarrollado en *D&D*. La respuesta llegó a través de las propuestas de los jugadores en las revistas dedicadas a los TRPG, que, como ocurría con los *wargames*, representaban la unión entre los desarrolladores y los jugadores. En *The Dragon*, podemos encontrar en 1977 en un artículo de Tony Watson (Watson 1977, 5-7), “The development of towns in D&D”, donde evidencia la necesidad de diversificar los ambientes donde las partidas pueden tener lugar e introduce formas de elaborar una ciudad de forma efectiva para que los

jugadores experimenten nuevos entornos. La clave de este artículo es el especial énfasis que hace al desarrollo de narrativas picarescas dentro de las ciudades, pues dedica buena parte del texto a describir la construcción de barrios marginales y definir los tipos de personajes y lugares que pueden encontrarse: desde prostíbulos o plazas repletas de jóvenes pícaros a edificios que funcionan como gremios de pícaros. Watson indica que una ciudad no está completa sin estos personajes y propone incluirlos en las aventuras de los jugadores. Parece claro que Watson había detectado que, para hacer funcionar al pícaro, era necesario traer un elemento clave en su configuración: su urbanidad.

Esta característica ha estado presente en todos los análisis de obras picarescas hasta el momento, aunque no se ha especificado como tal por aparecer incluida implícitamente en la descripción del resto de características. Como indican Roger Chartier (2002), Konstantin Mierau (2011) o Sabyasachi Mishra (2021), la urbanidad del pícaro es transversal a todas las novelas picarescas. Este personaje necesita a la ciudad para llevar a cabo sus planes, conocer a otros personajes o, en general, sobrevivir. De este modo, como se ha visto analizando los desplazamientos de los pícaros, la mayor parte de estos personajes visitan múltiples ciudades y las describen desde su mirada cínica, de modo que intentan transmitir alguna de las costumbres propias de esos lugares. La ciudad del pícaro centra su atención en los barrios marginales o en aquellos lugares donde hay víctimas potenciales de sus burlas o robos. Por ello, abundan los mesones, las posadas, las plazas, los prostíbulos, etc. En consecuencia, la introducción de estos lugares implica la introducción de múltiples personajes secundarios que los habiten, entre los que se incluyen pícaros, así como relaciones entre ellos que recuerden a las de las novelas picarescas o con pícaros. Esta característica es explotada considerablemente por Leiber, del que ya se ha indicado su ostensible deuda con la Sevilla de Monipodio en *Rinconete y Cortadillo*, y transmitida a los lectores de sus obras y los jugadores de TRPG. Este autor expande en buena parte de sus novelas cortas los distintos lugares que componen la ciudad de Lankhmar y qué ocurre en ellos, así como la gente que habita en este entorno urbano, siendo en su mayoría pícaros o personajes apicarados. Lankhmar está repleto de tabernas, plazas, mercados, suburbios, gremios, banquetes y otros muchos elementos que la convierten en una ciudad llena de vida. Del mismo modo, se vuelve a incluir la preocupación por reflejar a los pícaros como parte de clases desfavorecidas, recurriendo a rasgos como el determinismo social o la supervivencia en los habitantes de los suburbios y otros lugares.

Debido a su importancia, Watson no será el único en recibir la inspiración literaria para llevar a cabo mejoras para el pícaro en *D&D* a través de la introducción de la ciudad como entorno jugable y poniendo en el centro las características que reflejan la condición de los más desfavorecidos propias de la picaresca. La preocupación por crear mejores ciudades para pícaros también la podemos observar en Jeff Swycaffer (1980), Paul Leathers (1980), Martin Connel (1982), Patrick Amory (1982), Paul Vernon (1982), Kevin Anderson y Kristine Thompson (1985) y William Hamblin (1985). Estos autores crean sistemas avanzados para diseñar personajes secundarios y localizaciones que permitan a los jugadores que quieren experimentar partidas en entornos urbanos, principalmente aquellos que usan pícaros, disfrutar de narrativas de corte picaresco. Esto es claro si tenemos en cuenta las palabras de Swycaffer: “No D&D campaign would be complete without a city, in which thieves skulk, assassins ply their trade, and merchants pinch pennies.” (Swycaffer 1980, 8). O las declaraciones de Leathers: “One important aspect of a character’s potential for survival and success in a city is, as always, his profession. I have found that thieves and assassins are the most successful types, or at least the most fun.” (Leathers 1980, 9)”. A su vez, autores como Leathers (1980), Vernon (1982), Hamblin (1985) o Anderson y Thompson (1985) están especialmente preocupados por mostrar personajes y narrativas “realistas” alrededor de las desigualdades sociales y crimen que caracterizan las ciudades habitadas por pícaros representados bajo la etiqueta de la clase *thief*.

Siguiendo estas mismas ideas, entre 1977 y 1979 comenzó la producción de *Advanced Dungeons & Dragons (AD&D)* por parte de Gygax, con el intento de profundizar en el sistema y ofrecer una experiencia más rica en el ámbito mecánico y en la creación del mundo propuesto por el juego. No obstante, en agosto de 1977 solo se publicó un *Monster Manual* donde era patente la inspiración literaria en sus criaturas, pero en ningún momento se enfrentaban los problemas detectados por los jugadores alrededor del pícaro y la falta de entornos adecuados para llevar a cabo sus partidas. Dos años más tarde, en mayo de 1979, TSR publicó la *Dungeon Masters Guide* desarrollada por Gygax, donde se intentaron enfrentar estos problemas haciendo un mayor hincapié en las peticiones de los jugadores. Esta guía incluía treinta páginas en las que se describían formas de elaborar ciudades y crear personajes secundarios (Gygax 1979, 86); haciendo especial hincapié en la presencia de gremios de ladrones o pícaros en las ciudades y la presencia de personajes no jugables (*Non-playable characters*, NPC) que aportaban narrativas urbanas. Sin embargo, seguía proponiendo un acercamiento superficial a estas

herramientas para la producción de narrativas y partidas interesantes. A su vez, el pícaro fue nuevamente revisado y a la clase *thief* se le añadió una opción para mejorar su rendimiento en combate, la multiclase *assassin* (asesino), producto del pícaro con un enfoque dirigido hacia el combate. Esta multiclase respondía a las variantes más agresivas que hemos visto en la literatura picaresca y encajaba especialmente bien con los talentos para el combate de los pícaros de espada y brujería como Gray Mouser o Cugel. Las garantías sobre las influencias literarias detrás de este nuevo acercamiento al pícaro en *D&D* reside en el apéndice N (*Appendix N*) que incluye la edición de 1979, en el que Gygax incluye una serie de obras que lo inspiran para crear el juego, entre ellas se sitúan las novelas de Leiber, Tolkien (señalando específicamente *El Hobbit*) y Vance, los tres principales autores de picaresca fantástica en el siglo XX (Gygax 1979, 224). Con esto queda claro que la literatura es central para la producción lúdica de Gygax, siendo su principal fuente de inspiración.

La adición de clases basadas en el pícaro no es algo nuevo, en 1978, Bob Giglio ya había introducido una nueva clase inspirada por los cambios introducidos por el pícaro a partir del 1974 y la influencia literaria detrás de este. Este desarrollador crea la clase “Barbarian” o “bárbaro” inspirado por Fafhrd y la variante pícara de Conan en algunas de sus novelas (Giglio 1978, 22), personajes denominados como bárbaros pero que contenían características picarescas. Asimismo, Roger E. Moore, Marcus Rowland y Lewis Pulsipher crean múltiples clases derivadas de la influencia literaria del pícaro como el “Black Priest” o “Sacerdote Negro” (Pulsipher 1980, 16-17), el “Merchant” o “Comerciante” con variante estafadora (Moore 1980, 10) o el “Detective” (Rowland 1981, 16), que recuerda a las tareas detectivescas de los pícaros que hemos visto en el capítulo 4. La inspiración literaria de estas clases es señalada por estos autores y entronca directamente con una visión distinta de los juegos de rol del momento gracias a la introducción del pícaro años antes. Lo que indica que se estaba produciendo una relación simbiótica entre literatura y juegos de rol alrededor de la figura del pícaro con el objetivo de mejorar la calidad del producto lúdico. No solo esto, sino que estas clases bebían de las variaciones generales en los sistemas de TRPG introducidas por los cambios dirigidos al pícaro, como la introducción de ciertas habilidades como el uso de ganzúas, y las introducían de forma general para otros personajes de múltiples orígenes culturales, cosa que enriquecía las posibilidades de representar a nuevos tipos de personajes que no estaban limitados únicamente al combate con armas y magia.

Gygax, no conforme con la introducción de estos cambios en *AD&D*, y teniendo en cuenta la variedad de nuevos personajes y clases picarescos creados por la comunidad, publicó un artículo ese mismo mes en *Dragon* llamado “The proper place of character social class in D&D” donde reflexionaba sobre la asignación de clase social que se le debía otorgar a los pícaros y otras clases, decidiéndose finalmente por asegurar que un pícaro solo podía pertenecer a las clases bajas (Gygax 1979, 12-13). Esta afirmación hace patente que la tradición literaria que seguía Gygax en su visión sobre el pícaro estaba siendo reflejada en su juego. Pese a estos nuevos cambios, un mes después, Rod Stephens elevó una queja en la misma revista donde afirmaba que los pícaros no eran, en esos momentos, más que una molestia para los jugadores (Stephens 1979, 46), ya que, al ser una de las clases favoritas de la comunidad, intentaban utilizarlos sin éxito. En esta queja, Stephens propone claramente qué es necesario para que el pícaro funcione en los TRPG, concretamente en *D&D*: “Thieves belong in the city! In a dungeon, thieves have a rather useful dodge, but they can wear only leather armor. They can climb walls, but the ceiling is usually only about ten feet high. They can pick pockets, but there is nobody around to rob. In the city, however, thieves have several advantages.” (Stephens 1979, 46).

Lo que Stephens reclama no es solo la revisión de la configuración de las ciudades en los TRPG, sino una revisión más profunda de sus habilidades centrada en la creación de un pícaro que dirija su mirada a las características literarias que se habían dejado de lado al introducir este tipo de personajes en ediciones anteriores. Stephens insiste en la labor del pícaro en las ciudades y abre la puerta a la introducción de narrativas humorísticas, delictivas e incluso detectivescas. Asimismo, reclama la introducción de lugares clásicos de la picaresca, como plazas de mercado o posadas, para que sean poblados de personajes secundarios con los que los pícaros puedan interactuar. También insiste en su capacidad para el disfraz y la usurpación de identidades tan frecuente en literatura, pero, lamenta, tan poco utilizada hasta el momento. En la revista de ese mismo mes, Carl Parlagreco también reflexionará sobre el alineamiento que es posible asignar a distintos tipos de personaje en una muestra de un aumento de interés por la profundidad psicológica de los personajes creados en los TRPG y sus condiciones socioculturales (Parlagreco 1979, 23). Recordemos que esta preocupación surgió tras la introducción de personajes moralmente complejos como los pícaros.

Lewis Pulsipher también será uno de los principales autores que fomentan las innovaciones introducidas a través del pícaro, pues considera que este tipo de personajes introducen un nuevo tipo de aventuras, más variadas y profundas, tanto fuera como dentro

de las mazmorras (Pulsipher 1981, 20-21). Pulsipher, implícitamente, trata de mostrar que las narrativas provocadas por el pícaro no solo invitan a los jugadores a utilizar sus conocimientos sobre este tipo de personajes, sino que permite jugar de forma más pragmática y subversiva. Para él, la clave reside en que las habilidades del pícaro introducen una forma de experimentar los mundos creados en cada partida que no está limitada al combate y la acción, cosa que pone el valor de la construcción de historias por parte de los jugadores.

Por otro lado, y precisamente en el año 1979, Robert Lynn Asprin creó el mundo literario compartido de *Thieves' World*, un mundo fantástico en el que colaboraban múltiples autores de distintos ámbitos de la fantasía literaria como el propio Asprin, Poul Anderson, Lynn Abbey, Janet Morris o John Brunner en antologías de relatos que se publicaron anualmente hasta 1989. Como su nombre indica, el centro de este tipo de relatos estaba en los pícaros, pues todos ellos giraban en torno a la ciudad libre de *Sanctuary*, una ciudad fundada por parias sociales donde reinaban los delincuentes y distintos tipos de pícaros participaban en el día a día. No es casualidad que esta antología refleje pícaros y haga especial hincapié en la construcción de una ciudad al modo de los barrios marginales, pues respondía a las peticiones que se daban desde la comunidad de juegos de rol, que a la vez era parte de la comunidad de lectores de literatura fantástica. Esta última se encontraba en plena fiebre por la picaresca y la figura del pícaro, cosa que los escritores de ficción del momento supieron aprovechar bebiendo de las fuentes clásicas y modernas. No solo con *Thieves' World*, sino Gygax con su *Gnome Cache* y los relatos basados en *D&D* sobre *Gord the rogue* (1985-1988) dentro del mundo de Greyhawk o las novelas de la serie *Dragonlance* (1984-2011), también ambientada en *D&D*, de Margaret Weis, Laura Hickman y Tracy Hickman. La revolución del pícaro en los TRPG fue dual: en la industria de los TRPG y en la industria editorial literaria de fantasía en Estados Unidos.

Por lo tanto, nos encontramos en un sector donde el pícaro es extremadamente popular, hasta el punto de escribirse relatos y dibujarse tiras cómicas protagonizadas por este tipo de personaje, eclipsando a otras clases dentro de *D&D*. No obstante, era altamente ineficaz y los jugadores no están contentos con la experiencia narrativa que aportaba, pues se alejaba de la picaresca literaria. Para dar fin a este tipo de problemas, dos suplementos multisistema clave para el desarrollo de la picaresca de los juegos de rol fueron creados y publicados con éxito en 1980 y 1981: *Thieves Guild* (Gamelords 1980) y *Thieves World* (Chaosium 1981). Este último incluye relatos literarios en el propio

suplemento, algunos protagonizados por pícaros, y está basado en las antologías homónimas ya descritas, lo que hace patente la profunda imbricación entre literatura y juegos de rol. Estos suplementos no solo se dedican a mejorar la clase del ladrón, sino que tienen en cuenta otras posibles clases. Sin embargo, la intención alrededor de la clase picaresca es explícita. La popularidad de estos suplementos fue tal que recibieron continuas críticas positivas en numerosas revistas del género como *Dragon* (Henderson 1983), *Imagine* (1985), *Space Gamer* (Kandos 1981) o *Different Worlds* (Sapienza Jr. 1981). *Thieves Guild* continuaría editando nuevas entregas con éxito hasta 1984, cuando sumó diez en total, mientras que *Thieves' World* ganaría el prestigioso premio H. G. Wells Award y otros premios como el Origins Award al mejor RPG de aventuras del año.

Si algo caracteriza a estos suplementos es la manifestación explícita de la influencia literaria en sus prólogos. En el prólogo a *Thieves Guild*, Richard Meyer y Kerry Lloyd, los autores del suplemento, especifican los orígenes de la inspiración detrás de su profundo acercamiento a la figura del pícaro:

Many books have immortalized the exciting exploits of famous and infamous bands of thieves: Robin Hood and his Merry Men, the brigands and highwaymen of Elizabethan England, and the buccaneers of the high seas, as well as fantasy counterparts like Fafhrd and the Grey Mouser. In the fantasy role playing (FRP) rule systems and playing aids published to date, however, the class of characters known as Thieves have been consistently underutilized. In most adventures, player thieves occasionally move to the forefront when a party needs a lock picked or a trap disarmed; but the rest of the time, they function as second-rate fighters, a role for which they have little natural aptitude. By developing rules to cover a wide array of thieving activities, and designing some different types of scenario situations, we at Gamelords feel we have overcome these barriers, and have found a way to capture the excitement of committing the "perfect crime" within the fantasy gaming context. (Gamelords 1980, ii)

Debemos prestar especial atención a la siguiente oración: "the brigands and highwaymen of Elizabethan England, and the buccaneers of the high seas, as well as fantasy counterparts like Fafhrd and the Grey Mouser.". Esos relatos sobre salteadores y forajidos de la Inglaterra isabelina que describen ambos autores en el prólogo no son otros que los textos de picaresca inglesa, basados en la picaresca española, que encontramos durante el siglo XVII y que solían situar a sus personajes entre los finales del siglo anterior y comienzos del XVII. A su vez, con los bucaneros que describe, hace referencia al tópico

del pícaro bucanero que se inicia con *Roderick Random*, antes presente en el *Guzmán, Alonso* o *Estebanillo*, y que dará lugar a otros personajes semejantes durante el siglo XIX en las obras de Robert Louis Stevenson y James Matthew Barrie. Por otro lado, también se hace referencia con esto a las biografías de criminales mencionadas en capítulos anteriores y en el caso de los bucaneros, sería necesario mencionar la biografía criminal sobre piratas *A general History of the Pyrates* (1724) de Charles Johnson. La referencia a la obra de Leiber es, asimismo, muy importante, pues supone otra vez una referencia explícita a la producción novelística del autor estadounidense, que tanto bebe de la picaresca española. Finalmente, no quiero excluir la mención a Robin Hood, personaje que aparece en este prólogo, pues se abre como otra posible vía de estudio entender el papel de la picaresca en la reinterpretación de esta figura mitológica por parte de Joseph Ritson (*Robin Hood: A collection of all the Ancient Poems Songs and Ballads*, 1795) y Walter Scott (*Ivanhoe*, 1819), quienes ya tenían una tradición picaresca inglesa a sus espaldas y fueron claves en dar forma a la nueva interpretación del personaje como ladrón honorable, que es la que conocemos hoy en día como indican Dobson y Taylor y Basdeo (Dobson & Taylor 1997, 56-57; Basdeo 2017, 90-91).

Si *Thieves' Guild* había sido profundamente influido por la literatura picaresca, lo mismo ocurre con *Thieves' World*, donde en los prólogos a sus antologías se insiste en esta inspiración haciendo referencia a otras obras o hablando de narrativas sobre la pobreza y la delincuencia. Tanto en la primera:

What if Fafhrd and Mouser had just finished a successful heist. With an angry crowd on their heels, they pull one of their notorious double-back escapes and elude the pursuing throng. Now suppose this angry, torch-waving pack runs headlong into Conan, hot and tired from the trail, his dead horse a day's walk behind him.” (Asprin & Abbey 2020, 330)

Como en la tercera: “We had Crom-many drugs, magicians, vices, brothels, dives, haunts, curses and feuds. Sanctuary wasn't a provincial backwater; it wasn't even the Imperial armpit; it was the Black-Hole of not-Calcutta.” (Asprin & Abbey 2020, 1075).

En el caso del prólogo escrito por Asprin del suplemento para TRPGs, también se incluyen explicaciones sobre las influencias fantásticas detrás de *Thieves' World*, con atención especial a la picaresca y a los conocimientos literarios de los jugadores:

Literature, particularly fantasy, has always had a major influence on role-playing games. Tolkien's orcs, dwarves, elves and dragons (or interpretations of them)

have appeared in the pages of nearly every fantasy role-playing game, and the associated magazines have supplied a steady supplement of characters well-known to readers of Moorcock, Leiber and Howard. [...] Gamers are notoriously well-read [...]. (Chaosium 1981, 3)

Estos suplementos ahondaron con profundidad en la intención de ofrecer una manera de equilibrar la figura del pícaro ya sea a través de nuevas mecánicas y reglas o con la elaboración de ciudades complejas que se convirtieran en su patio de juegos. La profundización del pícaro también buscaba crear personajes y contextos que recuerden a las novelas picarescas vistas hasta el momento. En el caso de *Thieves Guild*, nos situamos en la ciudad de Haven, cuyas calles están llenas de comerciantes avariciosos, poderosos corruptos y pícaros. El primer cambio que introduce este suplemento respecto a lo señalado anteriormente se encuentra en la manera en la que podemos diseñar nuestro pícaro. Los desarrolladores de este suplemento deciden ampliar el número de estadísticas que definen a los personajes que pueden crearse para mejorar la fidelidad al definir ciertos arquetipos, centrándose en la figura del pícaro. Así, las estadísticas típicas de *D&D* (fuerza, constitución, destreza, inteligencia, sabiduría y carisma) o *RuneQuest* (Chaosium 1978, 8) son ampliadas introduciendo categorías que tienen en cuenta diversas estadísticas de otros juegos combinadas con las aportadas por *Thieves Guild* (Gamelords 1980, I-2). Estas sirven para definir el resultado de situaciones en las que deberían entrar en juego características más precisas a las que no hacen justicia, conceptualmente, las anteriores. De este modo, es de nuestro interés observar cómo la destreza se divide en “reflejos” (moverse por instinto o reacciones rápidas, entre otras acciones) y “coordinación” (juegos de manos, por ejemplo), recogiendo talentos típicos de los pícaros. Para evitar que la estadística “inteligencia” se limite al conocimiento mágico, al que los pícaros no suelen tener acceso, se introducen la homónima “inteligencia”, que representa la habilidad para retener conocimiento y aprender, “prudencia”, para explicar la capacidad de un personaje para recurrir al sentido común, y “talento” para los conocimientos mágicos. De este modo, un pícaro fiel a lo observado en literatura debería tener una prudencia alta, utilizando sus saberes cotidianos, y la inteligencia también a un nivel relativamente alto. El talento, si se quiere seguir la visión del pícaro de espada y brujería, debería poseer cierta importancia en sus estadísticas también para comprender ciertos documentos mágicos o hechizos. Finalmente, y como novedad destacable, el carisma es dividido en “apariencia” y “magnetismo”. La primera sirve para caracterizar el atractivo físico del personaje, mientras que el magnetismo se refiere al carisma y labia

de este. Mediante estas estadísticas, es posible construir el pícaro o pícaro con un claro talento para la seducción que es capaz de atraer a otros personajes a su ruina, estafarlos o convencerlos de una mentira.

Estas estadísticas, además, determinan la capacidad de manejar ciertas armas y, por ello, es posible observar cómo el acceso a armas típicamente vinculadas a los pícaros como las dagas, los cuchillos, los estoques, las pistolas (siguiendo modelos barrocos de estas armas) o las espadas ligeras dependen directamente de la coordinación y los reflejos, convirtiéndolas en la principal herramienta para el combate de los pícaros. Lo mismo ocurre con armas como los arcos o las hondas (Gamelords 1980, I-9), que hemos podido observar que se asociaban con frecuencia a pícaros en las novelas de espada y brujería.

Tras esto, en *Thieves Guild* se introducen diferencias raciales entre los personajes, que señalan la tendencia a pertenecer a una clase u otra dependiendo de sus orígenes mediante la potenciación de ciertas estadísticas. De esta manera, los humanos son una raza neutra que puede funcionar como cualquier clase, pero los hobbit/*halflings* poseen mayor coordinación, reflejos, prudencia y apariencia, haciendo clara su inclinación a ser reflejados como pícaros siguiendo lo visto en *El Hobbit*. Las mujeres humanas, al contrario que los hombres, sí tienen potenciadores de las habilidades picarescas, cosa que las vincula con la figura de la pícaro. Lo mismo ocurre con los duendes, que como se ha visto en diversas novelas como el *Guitón Onofre* o *La desordenada codicia de los bienes ajenos*, se vinculaban con las burlas con frecuencia. Finalmente, los elfos también muestran esta tendencia, especialmente alrededor de su atractivo y su juego de manos (Gamelords 1980, I-6). Asimismo, se incluyen contextos socioculturales obligatorios dependiendo de estas razas, haciendo que aquellas con más tendencias a producir pícaros, no pueden pertenecer nunca a un contexto sociocultural nobiliario, sino a clases más bajas como campesinos o siervos (Gamelords 1980, I-6).

Una vez el jugador decide las estadísticas y la raza, puede decidir qué clase quiere seleccionar, permitiendo cada una que se use un determinado tipo de habilidades que permitan desarrollar una experiencia lo más cercana al arquetipo de personaje que se quiere crear. *Thieves Guild* hace especial hincapié en las habilidades de los pícaros, que responden a aquellas observadas por los ladrones en *D&D*, pero con una mayor profundidad; sin olvidar la posibilidad de utilizar sus estadísticas para realizar acciones como convencer a otros personajes, seducirlos o engañarlos. Así, los pícaros destacan por poder llevar a cabo estas acciones: abrir cerraduras; robar carteras u otros objetos de los bolsillos de otros personajes o realizar hurtos generales; moverse sigilosamente;

escondarse de la vista de otros personajes, utilizando objetos o las sombras; escalar superficies eficazmente; escuchar y espiar a otros personajes; y, finalmente, detectar y desarmar trampas, que responde a lo visto con Gray Mouser.

Este tipo de personajes poseen una serie de opciones a la hora de interactuar con otros personajes u objetos que no son introducidas como habilidades sujetas a porcentajes de fallo, sino como acciones o talentos a los que únicamente tienen acceso ellos por ser pícaros. Por ejemplo, como en *D&D*, tienen acceso a aprender y utilizar pergaminos mágicos (Gamelords 1980, I-21). Asimismo, los pícaros pueden secuestrar a otros personajes y pedir rescates. Este sistema de secuestro, que depende del contexto socioeconómico de la víctima, también incluye un sistema de venganza por parte de la familia de la víctima para crear, de esta manera, narrativas emergentes de tipo picaresco (Gamelords 1980, I-21); solo hay que recordar la frecuencia con la que los pícaros eran secuestrados o ellos secuestraban a otros personajes para establecer la conexión literaria. Los pícaros pueden recurrir también al mercado negro para vender bienes robados a traficantes de armas u objetos valiosos, de forma que el juego introduce un sistema de economía sumergida (Gamelords 1980, I-24) para potenciar la capacidad de enriquecerse a los pícaros, sobre todo para aquellos jugadores que juega con pícaros en solitario. Esta clase de personajes pueden acceder, del mismo modo, a un sistema de disfraz y engaño cuyo éxito se ve potenciado dependiendo de la raza y el contexto sociocultural del pícaro en cuestión. Aquellos pícaros de las razas mencionadas anteriormente que pertenezcan a contextos socioculturales propios de los protagonistas de la picaresca poseen una mayor habilidad para el disfraz. En general, estos personajes destacan por ser capaces de infiltrarse en ciertos lugares de la ciudad y círculos de personas mediante la usurpación de identidades como uno de sus talentos (Gamelords 1980, I-22). Finalmente, los pícaros destacan por su posibilidad de organizarse en gremios de ladrones o pícaros que se organizan al modo de los gremios de pícaros que vemos en *Guzmán de Alfarache*, *Rinconete y Cortadillo*, *El Buscón* u *Oliver Twist*. La visión cervantina es especialmente útil en estos casos al ser el origen del acercamiento de Leiber a estas instituciones clandestinas, lo que conlleva una ordenación jerárquica con pícaros de todas las edades organizados por funciones y por nivel de aprendizaje bajo la tutela de diversos maestros en el oficio. Asimismo, estas organizaciones protegen a los pícaros a cambio de una tasa e influyen en el estado de la política de una determinada ciudad.

En respuesta a este tipo de hechos delictivos, *Thieves Guild* incluye un sistema legal especialmente ideado para pícaros que gira en torno a tres tipos de crimen: fraude,

crimen violento, robo sin violencia (Gamelords 1980, I-27). La razón para introducir este tipo de sistema es que, en caso contrario, existiría una clara ventaja para este tipo de personajes. Adicionalmente, sería irreal que no existiera una institución legal si se quiere construir una ciudad detallada y un sistema social fiel a lo visto en la novela picaresca. Este sistema legal incluye un total de doce jueces que pueden ser sobornados o poseen contactos con diversos gremios de pícaros con los que el jugador puede negociar, al modo de los escribas y miembros de la Justicia corruptos de la picaresca literaria. En el caso de que la negociación no funcione y no sean absueltos, los pícaros pueden ser castigados de diversas maneras: multas, encarcelamiento, mutilaciones o sentencia de muerte. Los episodios de encarcelamiento, por supuesto, abren la puerta a narrativas de escape de la prisión semejante a las vistas en otras obras picarescas.

Los pícaros, además, poseen, frente a otras clases, una serie de capacidades de combate únicas que siguen las habilidades contenidas en el mito del pícaro. Estas son las siguientes: apuñalar a enemigos por la espalda, ejerciendo daño adicional de esta forma; realizar un ataque con mayor índice de daño si el pícaro estaba escondido y asalta a otro personaje; dejar inconsciente a otros personajes tras acercarse en cualquiera de las situaciones anteriores y uso de armas envenenadas, recuperando la utilización de venenos por parte de pícaros literarios como Elena, Lázaro de Manzanares o Fagin. Estas habilidades se complementan con una serie de capacidades sensoriales únicas para los pícaros, como una visión considerablemente superior a otras clases, especialmente por la noche; mejor audición; capacidad de detectar personas, sustancias u objetos mediante el olfato y la capacidad de detectar sustancias mediante el gusto. La pertenencia a aquellas razas que potenciaban las estadísticas picarescas, también mejora las habilidades y capacidades sensoriales de esta clase, por lo que un hobbit, por ejemplo, tendrá un rendimiento aún mayor como pícaro (Gamelords 1980, I-15). Como se puede observar, al intento continuado de mostrar a un pícaro fiel a sus variantes literarias, se suma un empeño por mejorar su papel en combate y en sus capacidades de sobrevivir, frente a su debilidad patente en juegos anteriores. Existe, de esta forma, un equilibrio entre aportar una experiencia picaresca literaria y emplear todas las habilidades mentales y físicas posibles contenidas en el mito para mejorar su rendimiento en diversas facetas del juego.

Pero la ampliación de la figura del pícaro no se limita a la creación de personajes y las posibilidades de los jugadores para expresarse a través de ellos, sino que se expande en los personajes que pueblan la ciudad de Haven y en las narrativas picarescas que propone el suplemento para el disfrute de sus jugadores, como se ha visto, en parte, con

el sistema judicial y la economía sumergida. *Thieves Guild* incluye una amplia sección donde proponen situaciones y episodios que pueden ocurrir emergentemente a través de un sistema aleatorio que utiliza tiradas de dados para comprobar cuál ocurre y cuál no. Estas situaciones hipotéticas pueden pertenecer a varios órdenes: situaciones de bandidaje y asaltos; situaciones de robos sin violencia y allanamientos de morada y situaciones de robos violentos y persecuciones. Cada uno de estos escenarios presentan una serie de posibles personajes con cierta profundidad que se dedican a las distintas ocupaciones observadas en la picaresca, justificadas por diversas razones. Asimismo, las circunstancias de las víctimas son explicadas para abrir la oportunidad a nuevas narrativas emergentes picarescas.

En el caso de las diversas situaciones de bandidaje, los personajes que aparecen van desde los esperables asaltantes, controlados por los jugadores o creados por el director del juego, a víctimas de diversa clase social como campesinos, nobles o mercaderes de diverso tipo. Uno de los escenarios, por ejemplo, contempla el desplazamiento de un herrero y su familia desde la ciudad debido a la pérdida del negocio (Gamelords 1980, 6-4). Entre los personajes más interesantes que podemos encontrar en estos casos cabe señalar al grupo de prisioneros ladrones escapados, los tahúres ambulantes, o el grupo de mendigos pícaros. En el último caso, la descripción de estos personajes demuestra la clara deuda de estas situaciones con la picaresca española: “A bunch of beggars, just driven out of the nearest town [...] most are not trully ill or lame, but add these touches in the hopes of increasing their income” (Gamelords 1980, 6-11). Entre estos mendigos estafadores se encuentran falsos nobles y soldados como los que encontramos en *El Buscón* y otras novelas.

En los episodios de robos sin violencia y allanamientos de morada se introducen diversos barrios marginales de la ciudad de Haven. Uno de ellos es el barrio rojo, donde se describen las costumbres de sus residentes y visitantes, así como se profundiza en los comercios y personajes que pueden encontrarse en estos lugares. El nivel de detalle es tal que cada localización posee un mapa del interior de la estructura o de la distribución del lugar. Así, podemos encontrar diversas posadas, tabernas, joyerías de dudosa reputación, prostíbulos, etc. Destacan las residencias manejadas por celestinas que trabajan como jefas de las prostitutas y sus cuidadoras (Gamelords 1980, 7-3; Gamelords 1980, 7-4), siguiendo lo visto en las obras picarescas analizadas. En estos lugares se describe la presencia de pícaros y pícaras (prostitutas o no), personajes corruptos de cierta relevancia, doctores de escasa categoría, celestinas, eunucos, proxenetas o ajustadores de cuentas. El

nivel de detalle es tal que se describen las circunstancias de las patrullas de la guardia de la zona, las pertenencias en las bolsas de los transeúntes, vías de escape, entradas secretas o estrategias de infiltración que pueden seguir los pícaros. Las tabernas son descritas como lugares de descanso y de enredo, donde los personajes pueden recabar información o relacionarse con otros. La acción en este barrio, no obstante, está enfocada en que el jugador que maneja a un pícaro trate de robar o estafar a Heligor, un joyero corrupto del barrio que estafa a sus clientes con la calidad y precio de sus productos. Este personaje está casado con una prostituta, que sigue ejerciendo la profesión a escondidas, dejando para el director del juego la decisión de si es con el permiso del esposo o no. Asimismo, su hija aparece como una pícaro seductora especialmente atraída por otros pícaros que actúa tal y como las mesoneras u otras pícaras localizadas en las novelas previas (Gamelords 1980, 7-5). Finalmente, situaciones semejantes son descritas en otros barrios como el barrio de la magia, donde se vuelven a detallar personajes y posibles estrategias de robo o allanamiento por parte de los pícaros. En las situaciones de robos violentos y persecuciones, se introducen una serie de encuentros aleatorios con personajes que el personaje pícaro puede seguir y robar de la forma que prefiera, normalmente mediante la extorsión o ataques sorpresa en las calles de Haven, haciendo especial énfasis en los repartidores de los distintos mercaderes de la ciudad (Gamelords 1980, 8-10).

Si la insistencia de *Thieves Guild* reside en ofrecer una gran cantidad de opciones desde el punto de vista mecánico y numerosos encuentros que generen narrativas espontáneas, *Thieves World* no centra su atención en mejorar las estadísticas o habilidades de los pícaros. Este suplemento trata de profundizar aún más en las narrativas picarescas y en el modelo de ciudad poblada por numerosos personajes secundarios aportado por *Thieves Guild* con el objetivo de ofrecer múltiples oportunidades para que sucedan narrativas preestablecidas por el director del juego o emergentes. Esto se puede observar en las siguientes líneas:

The use of cities in a role-playing game are many. Cities are places in which to buy, sell, hire, spend, steal, visit, and live. Game cities can be as complex as real cities, and can be put to as many uses. City life itself is sufficient source of adventure without ever wandering into the abysmally natural wilds. Especially the city of Sanctuary, which was created expressly to house excitement! [...]

A scenario or session of city role-playing is usually quite different from a 'hack & slash' adventure. On the latter type the characters use survival and combat skills against a hostile environment. Such skills are quite unsuitable to a city

which is not innately hostile to characters. Other skills must be used and developed for city adventuring. City adventures require more role-playing than game-playing. (Chaosium 1981, 3)

Y en las siguientes: “A city provides its own adventures. Everyday scenes can be changed into critical adventures. However, the characters have their choice of participating or not.” (Chaosium 1981, 4). Los personajes pícaros se ven reforzados en la ciudad de Sanctuary, pues esta ofrece, junto a los personajes secundarios, múltiples localizaciones donde pueden ejercer las distintas habilidades que otros juegos o suplementos introducen, reforzando de esta manera el rol de estos personajes. Los desarrolladores de *Thieves World*, junto a los escritores de las antologías que participan, consideran que el principal problema con los pícaros es la ausencia de ciudades que realmente ofrezcan las herramientas necesarias para que estos personajes se desenvuelvan de forma eficaz siguiendo el acercamiento propio de la ficción picaresca. Por ello, se trata de ofrecer una ciudad claramente literaria fiel al modelo picaresco que tenga abiertas todo tipo intrigas que puedan desarrollar los jugadores. Además, el acercamiento a este suplemento se ve apoyado por relatos que inician cada sección para mostrar a los jugadores el ambiente propio de la ciudad, que gira en torno a la delincuencia y a la presencia de pícaros que ejercen su contrapoder frente a los representantes de instituciones corruptas.

La ciudad de Sanctuary es presentada como un entorno anárquico con un sistema judicial especialmente construido, sin mucho éxito, para tratar de gestionar el brazo delictivo que ejerce su control sobre la ciudad. Se especifican distintos tipos de pícaros y los crímenes que llevan a cabo, a veces en solitario y otras veces apoyados por personajes inmorales con mayor influencia (Chaosium 1981, 7-8). Así, los crímenes menores típicos que se suelen cometer en la ciudad son el robo de bolsas o carteras, el robo de alimentos de las tiendas u otros robos sin violencia, normalmente cometidos por pícaros de poca importancia o edad. A su vez, se explica que existe el fraude o las estafas por parte de mercaderes o de otros pícaros con algo más de nombre que tienen como objetivo a estos mercaderes. Otros crímenes definidos como latrocinios mayores incluyen robos o estafas en gran escala o atentados contra la clase nobiliaria (Chaosium 1981, 8) que, irónicamente, tiene su origen en los criminales que fundaron la ciudad.

Una vez presentado el contexto de la ciudad, como un centro delictivo que recuerda a las grandes ciudades de la picaresca literaria, se introduce un sistema de encuentros con distintos tipos de pícaros en los diferentes distritos de la ciudad. Este

sistema de encuentros puede ser general o específico. El primero es un sistema aleatorio que puede producir todo tipo de pícaros sin nombre especificado ni trasfondo. Dentro de los encuentros sin especificar, destacan los que implican niños y niñas pícaros, falsos mendigos, esclavos, drogadictos, borrachos, marineros pícaros, espías, asesinos... (Chaosium 1981, 16-25). Como se puede observar, todos estos arquetipos responden a tipos de pícaros que hemos observado a lo largo de los análisis previos. Por otro lado, el sistema específico introduce a más de una centena de personajes desarrollados con profundidad en páginas posteriores, no únicamente pícaros, que los jugadores pueden encontrar aleatoriamente al pasear por las calles de Sanctuary.

Una vez explicado el sistema de encuentros general y específico, el suplemento explica los distintos distritos que pueblan la ciudad y el tipo de encuentros o episodios narrativos, ahora limitados a estas zonas, que pueden ocurrir en estos lugares. Dentro de los distritos de Sanctuary, el suplemento fija su atención en cuatro de ellos: *The Maze* (El laberinto), *The Bazaar* (El Bazar), *Street of Red Lanterns* (la Calle de las linternas rojas) y *Downwind*. Estos cuatro distritos, como puede deducirse, son los centros principales de la acción de los pícaros. *The Maze* y *Downwind* son los dos suburbios de la ciudad, *Street of Red Lanterns* es un barrio rojo y *The Bazaar* es un mercado donde los mercaderes de dudosa moral se congregan para vender sus productos. *The Maze* es presentado como el distrito principal donde se congregan los pícaros y otros fugitivos de la Justicia. Está habitado, principalmente, por personajes de clases bajas y pobres a los que no les queda casi nada, por lo que han tenido que recurrir a otros métodos para sobrevivir. Alguno de estos personajes forma pequeños negocios familiares que se insertan en una suerte de sistema de bandos que se encuentran enfrentados entre sí por el control del distrito. Asimismo, esta zona introduce agrupaciones de pícaros alrededor de los *crime lords* (lores del crimen) con objetivos concretos como bandas de secuestradores, asesinos, estafadores, etc. El sistema judicial antes especificado no tiene poder en este distrito, pues las fuerzas de la seguridad no lo visitan normalmente, ante el miedo a represalias:

The Maze, a labyrinth of foul-smelling, dark alleys winding between, old, decaying buildings, forms the roughest part of Sanctuary's poor quarter. This malodorous neighborhood is populated by fugitives from justice, poor laborers with nothing left to be stolen, smugglers who use the rat's nest of tunnels beneath the Maze, bravos, toughs, slavers and a few odd craftsmen-forgers, knife sharpeners, etc. Above them all, the alleymobster lordlings exist in fierce competition. The town watch refuses to enter the streets of the Maze and even

the Hell Hounds enter carefully and disguised. In the center of the Maze crouches the Vulgar Unicorn, a rough-and-tumble tavern where wine and life are cheap, but never dull. (Chaosium 1981, 26)

Los encuentros aleatorios que fomenta este distrito se centran varias figuras picarescas (Chaosium 1981, 26) como los ladrones violentos, extorsionadores o estafadores. También se incluyen relatos de supervivencia y profundo determinismo social donde esclavistas ricos tratan de secuestrar a mujeres y niños para ponerlos a su servicio, donde hay mujeres que son maltratadas y pueden llegar a ser abusadas o en los que los jugadores pueden presenciar ajustes de cuentas en cada esquina.

Downwind, por otro lado, podría definirse como el suburbio de los suburbios. Si The Maze lo habitan clases bajas que tratan de subsistir con lo poco que tienen, en Downwind sus integrantes no tienen absolutamente nada. Sus habitantes sobreviven robando a aquellos que se internan en sus calles o dirigiéndose a robar en barrios más ricos. Está compuesto principalmente por niños y niñas huérfanos que actúan como pícaros, prostitutas en malas condiciones de salud y bandas de adultos pícaros que han crecido en la zona. Las familias más afortunadas del lugar, que podrían considerarse los nobles de la zona, son aquellas que se han dedicado generación tras generación a limpiar los excrementos de los barrios más ricos a cambio de venderlos a un bajo precio a agricultores y ganaderos:

Downwind is the slum of a city of thieves. Here live the truly poor: drifters, winos, those with no skills, no land to farm, and no hope for the future. Little thievery occurs among Downwinders since none have anything worth stealing, but this just focuses attention on anyone else entering the neighborhood. Life is extremely cheap here, although the older inhabitants are often too apathetic to murder. Most of the violence comes from the gangs of teenagers and pre-teens who roam the streets looking for excitement and who are ready to kill out of boredom (Chaosium 1981, 30)

Los encuentros aleatorios especiales que pueden ocurrir en este distrito centran su atención en los más desfavorecidos. Así, se pueden encontrar huérfanos que se acercarán a los jugadores pidiendo dinero, para más tarde tratar de robar sus bolsas o menores enfermos ofreciendo sexo a cambio de algo de dinero de los jugadores (Chaosium 1981, 30). También son abundantes los encuentros que enfrentan a bandas de pícaros contra los jugadores si estos tratan de robar a un mismo objetivo o proteger a algún otro personaje. Dos encuentros específicos son interesantes porque muestran a un pícaro fingiendo ser

un noble perteneciente a la familia gobernante de la ciudad, solicitando protección y dinero, y una banda de pícaros de origen noble que se han dirigido a este suburbio para abusar de sus habitantes y así humillarlos.

En *The Bazaar*, abundan los negocios alrededor de la zona del mercado, donde los comerciantes tratan de convencer a sus clientes y los pícaros se agolpan buscando a una víctima con la bolsa a la vista. Esta zona está habitada principalmente por mercaderes de la etnia minoritaria S'Danzo, que definen como “a gypsy-like folk who specialize in fortune-telling as well as selling wares from ragged booths.” (Chaosium 1981, 28). Los S'Danzo funcionan como el pueblo romaní en las obras picarescas, introducen episodios de estafas alrededor del tarot o la adivinación, así como episodios de robos, siguiendo la visión del determinismo social de la picaresca. Del mismo modo, este distrito incluye compañías de teatro o de otro tipo de espectáculos compuestas por personajes de diversa extracción social y motivación que funcionan como la principal distracción de los habitantes del distrito. En esta zona, destacan los pícaros carteristas, pues como se indica en la descripción de la zona, hay tantas personas en las calles que estos personajes pueden actuar fácilmente sin riesgo a represalias, pues son protegidos por los habitantes de *The Bazaar*: “A character in the Bazaar will be constantly jostled, bumped, and tripped by the throngs, making it difficult to notice if a pickpocket tries for his purse. A victim of a pickpocket may find the Bazaar folk reluctant to help. There is a strong feeling of unity between them, which can turn to hostility against outsiders.” (Chaosium 1981, 28).

Los encuentros aleatorios de esta zona muestran la posibilidad de acceder a historias en las que unos jóvenes pícaros pueden guiar a los jugadores a algún lugar para ser robados o estafados; compañías de actores que en realidad son ladrones; S'Danzo tratando de estafar a los jugadores mediante una lectura de fortuna; mercaderes siendo acusados de estafa o casos de robo en tiendas (Chaosium 1981, 28).

En *Street of the Red Lamps* se sitúan los prostíbulos y los locales del juego donde los nobles corruptos de la ciudad cierran parte de sus tratos. A estos tipos de negocio se le deben sumar las tiendas de empeño, que son otra de las principales atracciones de este distrito. Como ocurría en barrios anteriores, la Justicia no hace acto de presencia salvo en contadas ocasiones, por lo que sus calles están repletas de todo tipo de delincuentes y pícaros, principalmente carteristas, nuevamente, y aquellos vinculados a la seducción y al juego. Los encuentros de esta zona introducen tahúres que reclaman que les devuelvan su dinero o pelean entre ellos, pero, sobre todo, prostitutas que son maltratadas, que tratan

de tomar dinero de los jugadores o casos de secuestro o abuso sexual a menores por parte de los transeúntes o guardias del distrito.

Como se puede observar, *Thieves World* utiliza el entorno urbano para introducir múltiples opciones para el desarrollo de aventuras picarescas y mejorar la experiencia de los jugadores al utilizar pícaros mediante la posibilidad de crear narrativas emergentes que acerquen al jugador a las situaciones vividas en sus textos picarescos favoritos. El foco de este suplemento está, como se puede observar, en la profundidad de la ciudad descrita y los habitantes que pueblan sus calles y casas. Los encuentros aleatorios propuestos presentan episodios semejantes a los analizados en las novelas picarescas o con pícaro previas. Los distintos tipos de pícaros que se muestran en los relatos a la espera de ser representados en la ciudad de Sanctuary siguen el modelo de todos aquellos contenidos en el mito del pícaro gracias a las fuentes picarescas creadas a través de los siglos desde el origen en las letras españolas. El hecho de que se haga especial hincapié en los orígenes y contexto sociocultural de los personajes por encima de la variedad de acciones que pueden llevar a cabo, que también son tenidas en cuenta, muestra un énfasis en las motivaciones de los pícaros, que, hasta ahora, salvo en *Thieves Guild*, no habían sido exploradas apropiadamente en el contexto de los TRPG.

Tanto *Thieves' World* como *Thieves Guild* plantean visiones complementarias para desarrollar mejoras alrededor de la clase ladrón en *D&D* y el arquetipo jugable pícaro en general. Su éxito fue patente en las continuaciones que tuvieron estos suplementos y en las críticas positivas que recibieron en diversas revistas del medio (Sapienza 1981, 28-30; Fawcett 1981, 33-34; Jackson 1982, 2-4; Swenson 1983, 16; Lowrey 1983, 71). En estas críticas se señalan como los motivos del éxito de estos suplementos la fijación por ofrecer una experiencia picaresca cercana a la observada en los textos literarios, por equilibrar las mecánicas y *gameplay* del pícaro y por la capacidad de crear ciudades lo suficientemente complejas como para que este tipo de personajes puedan aprovechar al máximo todas las opciones disponibles. Las críticas hacia *Thieves' World* fueron tan positivas que recibió varios premios de la crítica como el H.G. Wells Award, el Strategists Club Award, el Game Designers' Guild Select Award y el Origins Award. En respuesta al éxito, Gamelords prolongó *Thieves Guild* con más de diez expansiones con nuevas aventuras y opciones para pícaros en Haven y sus alrededores de 1980 a 1984 hasta el punto en que se hablaba de este suplemento como superior a buena parte de los juegos que estaban disponibles, según Rick Swan (1985, 19-21). *Thieves' World* también sería

expandido con *The Spirit Stones* (1982) un año después, que también fue recibido con éxito.

Estos suplementos sirvieron como cristalización de las reclamaciones de la comunidad de jugadores y asentaron una nueva visión literaria y urbana del pícaro que se mantendría como una constante a partir de su publicación. Son la prueba de que había una intención de dirigir la mirada a las fuentes literarias para representar un pícaro en un contexto certero que recordase a ellas. Así mismo, muestran que estaba ocurriendo un cambio en la forma de jugar este tipo de juegos hacia algo más complejo narrativa y culturalmente, siguiendo la idea del *elusive shift* mencionada anteriormente por Peterson, que implicaba una variación difícil de detectar en la forma de experimentar estos juegos gracias a diversas influencias, entre ellas la introducción del pícaro. Así, la revolución picaresca en los TRPG introdujo un nuevo acercamiento a la construcción de ciudades y puso el foco en la inspiración literaria como un método efectivo para mejorar la experiencia de los jugadores. El pícaro se situó en el centro de esta revolución y múltiples desarrolladores subieron a la ola tratando de ofrecer nuevas oportunidades para estos personajes a la vez que modificaban todo el ecosistema de los juegos de rol a través de este tipo de personajes. Gygax, por ejemplo, en 1982, una vez se había asentado esta nueva visión literaria sobre el pícaro, trató de profundizar en la experiencia que ofrecía *D&D* mediante la introducción de tres subclases del ladrón (Gygax 1982, 9-10), o en otras palabras variantes específicas del ladrón, que lo acercaban a los distintos tipos de pícaros contenidos en el mito que trataban de reflejar las variantes más teatrales y risueñas del pícaro literario: *mountebank* (charlatán), *jester* (bufón) y *acrobat* (acróbata). El charlatán, según Gygax, se centra en los pícaros que destacan por ser capaces de convencer otros personajes, seducir, estafar, disfrazarse y dirigir la atención de otros personajes hacia sus objetivos; también se incluye la variable del pícaro como actor de teatro, importantísima en literatura y recuperada en los suplementos previos. Este tipo de pícaro se acerca mucho a pícaros como Onofre, Justina, Elena o Trapaza. Asimismo, el bufón se centra en la capacidad de engañar, irritar o robar a otros personajes empleando métodos de engaño y planes disparatados de los que es el protagonista. El pícaro bufón recuerda especialmente al protagonista de *Estebanillo González* y a Tom Sawyer en *Huckleberry Finn*. Por otro lado, los acróbatas son pícaros especialmente versados en moverse sorteando obstáculos para espiar, luchar o allanar edificios ajenos, es la variante más atlética del pícaro con la excepción del violento “asesino” que alguno de los suplementos tenían en cuenta. El pícaro acróbata se ha podido observar con frecuencia en la picaresca inglesa y, con menos

frecuencia, en la española. No obstante, estaba basado principalmente en la figura de Ratonero Gris.

En 1989, tras la exploración de la figura del pícaro de forma continuada durante más de una década, la segunda edición de *AD&D* recogió un cambio significativo que volvería a afectar a la percepción de este personaje. La clase ladrón (*thief*) deja de englobar a todos los pícaros y es la palabra *rogue* (pícaro) la que finalmente funciona como término general con el que referirse a dos clases principales: *thief* (ladrón) y *bard* (bardo). De esta manera, los desarrolladores de TSR, liderados por Steve Winter y Jon Pickens, se aseguraban englobar todas las variables conocidas de los pícaros bajo la etiqueta *rogue* frente a las confusiones que el concepto de ladrón levantaba, ya que parecía excluir a aquellos pícaros que no se dedicaban exclusivamente a robar³⁶. Los pícaros, además, recogen toda la tradición de habilidades físicas y mentales acumuladas hasta el momento en el mito, quedando así a su disposición. No obstante, este problema seguía presente de cierta forma, ya que los personajes debían seleccionar todavía una de las dos clases antes señaladas (ladrón y bardo), que seguían limitando conceptualmente, a primera vista, al pícaro de *D&D*. El ladrón era descrito como toda suerte de pícaros, por lo que no encajaba el uso de un término tan concreto para esta clase. Esta situación no cambiaría hasta el año 2000, con la introducción de la tercera edición de *D&D*, que finalmente sustituye la palabra *thief* por *rogue* de forma permanente de ese momento en adelante.

Volviendo al cambio de 1989, la clase superior *rogue* es definida de la siguiente forma: “The rogue can be found throughout the world, wherever people gather and money changes hands. While many rogues are motivated only by a desire to amass fortune in the easiest way possible, some rogues have noble aims [...]” (TSR 1989, 25). Como se puede ver, la clase está centrada en la obtención de dinero, que es uno de los principales motores narrativos de la picaresca. Del mismo modo, se incluye la distinción entre los pícaros con buenas intenciones y los pícaros con malas intenciones que se ha visto a lo largo del capítulo 4. Sin embargo, se sigue insistiendo en el apartado sobre alineamiento sobre las tendencias neutras de los pícaros, que más allá de ser buenos o malos son pragmáticos ante sus oportunidades vitales, pues sobrevivir es su objetivo principal.

El ladrón es definido como una variante habilidosa del pícaro orientada a robar, estafar, moverse sigilosamente y utilizar la astucia para conseguir los objetivos del

³⁶ Estos problemas han sido mostrados previamente en las críticas de los jugadores y desarrolladores.

jugador. En la definición de esta clase específica (TSR 1989, 25), se señala un elemento clave de su experiencia, su función como contrapeso del poder opresor de las instituciones o personajes corruptos, utilizando los métodos que sean necesarios. Los desarrolladores dejan a elección del jugador si su pícaro ladrón sigue este camino o toma decisiones orientadas a la pura avaricia, al humor o a generar el caos. Frente a ellos, se encuentra la clase bardo, que recoge lo visto anteriormente en el *mountebank*, la tradición de los juglares y los trovadores, y la vinculación entre las artes musicales, escénicas y literarias con los pícaros. Es la clase que solidifica los pícaros con talento para la actuación, el disfraz y la utilización de su carisma natural para conseguir sus propósitos. Se ha visto en obras como *La Pícaro Justina* como la existencia de artistas en una familia estaba íntimamente ligado a la naturaleza pícaro de la misma. En la descripción de esta clase se sitúa al bardo como el difusor de rumores por las ciudades, ladrones engañosos que distraen a sus espectadores para robar sus pertenencias y como talentosos en el estudio de las letras. En general, se afirma que “many bards are scoundrels” (TSR 1989, 25). Los pícaros en la segunda edición *AD&D* mantienen las mismas habilidades que los de la primera, salvo por la inclusión de la capacidad de hablar la lengua del hampa, que pasa a ser una habilidad que les ayuda a comunicarse con los bajos fondos y encriptar mensajes que van dirigidos a personajes con su mismo oficio. Esta lengua ya había sido introducida en la picaresca en obras como *El Buscón* o *The English Rogue*.

Una vez publicada esta versión de *AD&D*, no tardó en publicarse ese mismo año un manual que expandía durante 125 páginas la figura del pícaro introduciendo todos los cambios acontecidos durante la década anterior. También se introdujo un manual semejante para el bardo años más tarde (TSR 1992) que se centraba sobre todo en expandir la fantasía juglaresca, aunque se insiste en la naturaleza picaresca de los bardos, por lo que también es importante. Parece ser que la intención del manual básico señalado en párrafos anteriores era introducir la clase superior *rogue* y dejar a este manual complementario la expansión de la clase más popular de *D&D*. Lamentablemente, este suplemento, *The Complete Thief's Handbook*, vuelve a caer en englobar a todos los pícaros bajo la palabra *thief*, pese a los cambios incluidos en el manual básico central. Esto causa que el centrado sobre bardos tenga explicaciones y subclases que duplican a las explicadas en estas páginas. Sin embargo, el detalle y profundidad de esta guía es tal que, pese a este cambio regresivo, recoge todo lo visto hasta el momento en cuanto a habilidades, contextos socioculturales de los personajes pícaros, creación de ciudades para estos personajes y otra multitud de consideraciones. Por ello, es innegable que la

visión sobre el pícaro lúdico había dejado de estar tan constreñida como la época previa a 1980, desarrollando todos los tipos de pícaros vistos en literatura hasta el momento.

En primer lugar, bebiendo de la picaresca literaria, se desarrollan las motivaciones detrás de los pícaros, vertebradas en seis principales: supervivencia (*survival*), avaricia (*greed*), fama (*fame*), capricho (*whim*), lealtad (*loyalty*) y justicia (*justice*; TSR 1989, 7-9). Estas motivaciones no son exclusivas ni deben mantenerse en todo momento, sino que sirven para indicar los intereses de los pícaros de los jugadores en distintos puntos de la historia que viven y, además, pueden tener gradaciones, un pícaro puede actuar por supervivencia e instinto y a la vez poseer cierto nivel de avaricia y lealtad hacia su maestro. La supervivencia, como cabría esperar, es explicada como la necesidad de delinquir por parte de los miembros más desfavorecidos de la sociedad y responde a la característica homónima tenida en cuenta en esta investigación. Esta es la principal motivación de los pícaros y la que permite expandir al personaje hacia nuevas cotas de profundidad. La avaricia bebe de la visión literaria del pícaro que una vez prueba el “almíbar picaresco” no puede parar de llevar a cabo robos o burlas que les garantizan su libertad frente a trabajos normativos o un sistema que coarta sus pretensiones de libertad. La fama, de hecho, retoma esta vida de libertad y sigue esa visión del pícaro como un tipo de personaje admirado por el pueblo por vivir a su propio ritmo y sin ataduras que tanto se había expandido, desde la picaresca española, por todas las obras analizadas hasta el momento. El pícaro vanidoso que actúa por fama no busca otra cosa que el reconocimiento como un ser digno de admirar por parte de sus iguales. Atraídos por esta fama, los pícaros pueden actuar según otra de las motivaciones, por capricho, con el única intención de llevar a cabo crímenes o burlas porque les apetece. La combinación entre fama y capricho suele representar a pícaros de origen noble que tratan de vanagloriarse de sus habilidades y obtener el respeto del pueblo, es una situación parecida a la observada con Carriazo y Avendaño en *La ilustre fregona*. La lealtad tiene relación con los orígenes familiares de los pícaros, define a aquellos que, por ser parte de una familia de pícaros, se dedican al “negocio familiar” siguiendo los pasos de sus antepasados, como muchos de los pícaros de las novelas seleccionadas. No obstante, también recoge la situación de personajes que cometen fechorías por respeto a las órdenes de unos superiores o de sus tutores, también frecuente en la picaresca literaria. Por otro lado, la justicia aparece como el motivante más raro y responde a lo observado con el Robin Hood moderno, Alonso u otros pícaros que se observaban como distribuidores de la riqueza; con Andrés, el pícaro de *La Desordenada Codicia* como exponente claro. El pícaro en este caso se convierte en

el azote de los más poderosos y distribuye la pobreza entre los más pobres con el objetivo de derrocar a un sistema opresor. Estas motivaciones adquieren un matiz racial cuando se trata de razas minoritarias que son oprimidas en distintas situaciones. Por ello, en este manual se insiste que las razas híbridas como los medio-elfos tienen una clara tendencia a ser pícaros debido a que son continuamente expulsados de las comunidades humanas y élficas (TSR 1989, 14). Como se puede observar, las distintas motivaciones de los pícaros literarios han solidificado y dado fruto en los TRPG en el momento en que esta segunda edición de *AD&D* es publicada; la huella literaria picaresca es clara.

Junto a esto, en la segunda edición de *AD&D* se describían una serie de competencias a las que únicamente tienen acceso los pícaros que conviene describir, pues en este nuevo manual son expandidas en número y profundidad. Las competencias suelen indicar habilidades opcionales de los personajes que permiten a un personaje llevar a cabo ciertas acciones o adquirir ventajas. Por ejemplo, todos los pícaros pueden abrir cerraduras, por lo que esto no es una competencia, sino una habilidad de clase. En cambio, solo aquellos pícaros que tengan la competencia “Juego” poseen un talento especial como tahúres que les otorga ventaja en situaciones donde se llevan a cabo juegos de azar. Estas pueden ser generales, como, por ejemplo, “conocimientos de álgebra” o pueden estar restringidas para una cierta clase o varias. Las competencias, por lo tanto, sirven como una herramienta para personalizar la experiencia del personaje creado sin caer en dividir una clase concreta en innumerables subclases. Las competencias abren la puerta a la creación de todo tipo de pícaros, desde jóvenes pícaros limitados a las bromas pesadas a violentos salteadores de caminos. La clase superior *rogue* permite el acceso, en el libro básico, a las siguientes competencias que se suman a las habilidades descritas en otras ediciones anteriores: conocimientos de historia antigua ³⁷ (*Ancient History*), conocimientos de historia local (*Local History*), tasador de objetos (*Appraising*), lucha a ciegas (*Blind-fighting*), talento para el disfraz (*Disguise*), talento para falsificar (*Forgery*), juego (*Gaming*), tallado de gemas (*Gem Cutting*), malabares (*Juggling*), salto (*Jumping*), músico (*Musical Instrument*), leer los labios (*Reading Lips*), talento para poner trampas (*Set Snares*), andar sobre cuerdas (*Tightrope Walking*), acrobacias (*Tumbling*) y ventriloquía (*Ventriloquism*). Todas estas competencias responden a los talentos que hemos observado en las obras literarias hasta el momento, siendo alguna de ellas específicas de los pícaros de espada y brujería, como el tallado de gemas, los malabares

³⁷ Estas traducciones no son oficiales, pues no existía versión en español de estas ediciones.

o la ventriloquía. Sin embargo, todas pueden encontrarse en las novelas seleccionadas para esta investigación.

En el *Thief's Handbook* estas competencias del pícaro son expandidas, y se introducen las siguientes: estado de alerta (*Alertness*), imitación de sonidos animales (*Animal Noise*), conocimientos astrológicos (*Astrology*), pedir limosna (*Begging*), navegación (*Boating*) y manejo de diversos tipos de barcos (*Navigation*, en relación con los pícaros bucaneros), resiliencia (*Endurance*), charlatán (*Fast-Talking*, un talento que facilita el engaño mediante el uso del carisma), adivinación (*Fortune Telling*, capacidad de ejercer como adivino, real o falso), conocimientos sobre plantas medicinales (*Herbalism*), conocimientos de caza (*Hunting*), facilidad para obtener información (*Information Gathering*), intimidación (*Intimidation*), creación de cerraduras y llaves (*Locksmithing*), capacidad de saquear rápidamente (*Looting*) y observación (*Observation*, que permite encontrar secretos fácilmente). Algunas de estas nuevas competencias en la picaresca lúdica (que ya existían en la literaria), como adivinación o pedir limosna, se introducen para profundizar en el pícaro que estafa mediante la adivinación y engaña a otros personajes mediante diversos métodos. Además, están disponibles habilidades como la creación de llaves o la facilidad para saquear propiedades rápidamente, que siguen la tradición literaria más clásica. Es interesante como se introduce la posibilidad de tener pícaros con conocimientos médicos y de caza para mejorar su tasa de supervivencia fuera de la ciudad y abrir la puerta a estafar a otros personajes vendiendo falsas plantas medicinales. La resiliencia parece seguir una idea del pícaro como un personaje que es capaz de sobreponerse a la dificultad que supone sobrevivir en un ambiente urbano hostil. Finalmente, la introducción de competencias sobre navegación abre la puerta a incluir definitivamente al pícaro bucanero en *D&D*.

Siguiendo esto, este manual introduce toda una serie de tipos de pícaros con distintos puntos fuertes y débiles que son un resultado de la combinación entre las competencias y la clase ladrón. Estas combinaciones reciben el nombre de *kits*. Los kits siguen los distintos tipos de pícaros literarios vistos hasta el momento y potencian sus talentos. Los creados para la clase ladrón que podemos encontrar son los siguientes: acróbata (*Acrobat*), aventurero (*Adventurer*), asesino (*Assassin*), bandido (*Bandit*), mendigo (*Beggar*), cazarrecompensas (*Bounty Hunter*), bucanero (*Buccaneer*), ladrón experto en allanar propiedades (*Burglar* o *Cat-burglar*³⁸), ratero (*Cutpurse*), perista

³⁸ Recordemos la asociación cultural popular que se da entre el gato (*cat*) y los pícaros. Solo hay que recordar a Ratonero Gris, entre otros muchos.

(*Fence*), detective (*Investigator*), explorador (*Scout*), traficante (*Smuggler*), espía (*Spy*), espadachín al estilo de los relatos de capa y espada (*Swashbuckler*), estafador (*Swindler*), matón (*Thug*) y pacificador (*Troubleshooter*). Por otro lado, los kits para bardos que debemos tener en cuenta son: bardo verdadero (*True bard*), filo o espadachín (*Blade*), charlatán (*Charlatan*), bardo de etnia gitana (*Gypsy-bard*), heraldo (*Herald*), jester (*Bufón*), juglar (*Jongleur*) y actor (*Thespian*). A lo largo de los manuales se insiste en que estos tipos de pícaro almacenados en los kits pueden verse sujetos a las motivaciones antes explicadas y deben seguir una lógica en sus acciones que se ha observado previamente en los pícaros literarios para introducir una experiencia satisfactoria para los jugadores, que esperan poder jugar cómo pícaros literarios. Por ello, las motivaciones de estos tipos de pícaros y sus talentos responden al esquema clásico contenido en el mito, aunque varíen y se adapten a distintos contextos y preferencias. De hecho, esta variedad sigue contribuyendo a ampliar la expansión de la picaresca bajo nuevas formas en la actualidad.

Si se analizan los kits, se puede ver que el ladrón acróbata y el bardo juglar representan al mismo tipo de pícaro, con la única diferencia de las clases que los representan, como indican los respectivos manuales (TSR 1989, 24; TSR 1992, 36). Los acróbatas y los bardos juglares son semejantes a los pícaros que eran capaces de desplazarse o llevar a cabo movimientos espectaculares para entretener a un público, robar o escapar de la Justicia. El interés del personaje por lo artístico dramático o acrobático es señalado como una de sus principales características. Los aventureros (TSR 1989, 25) son pícaros que, como su nombre indica, sienten una atracción especial por experimentar distintas aventuras e internarse en lugares peligrosos con la intención de descubrir secretos o tesoros. Los asesinos, cazarrecompensas y matones están relacionados por el uso de la violencia para conseguir sus objetivos. Los primeros (TSR 1989, 26) suelen ser contratados por figuras públicas relevantes para acabar con la vida de otros personajes. Su propósito es principalmente económico y son el tipo más vil de variante del pícaro que se recoge en *D&D*. Los cazarrecompensas (TSR 1989, 29), en cambio, suelen actuar de forma independiente y, aunque emplean la violencia, su objetivo es capturar a un objetivo vivo o acceder a información sobre este para conseguir dinero. Los cazarrecompensas presentan dos variables, aquellos que persiguen a personajes corruptos y aquellos que son contratados por personajes malvados. Los matones (TSR 1989, 43) suelen ser pícaros que se limitan a intimidar o extorsionar a sus objetivos mediante golpes o heridas, pero nunca alcanzan el límite del asesinato; responden al tipo

de pícaro ajustador de cuentas que tanto se ha visto hasta el momento. Los bandidos (TSR 1989, 27) son el equivalente a los salteadores de caminos y bandoleros que se pueden observar en la novela picaresca. Los mendigos (TSR 1989, 28) siguen dos acercamientos, el de parias sociales que por sus circunstancias sociales (pertenencia a minorías o clase baja) o físicas (discapacidades) no pueden acceder a un empleo y un segundo acercamiento que propone la existencia de los típicos mendigos estafadores. Este segundo tipo de pícaros, de hecho, se asocian a agrupaciones de falsos mendigos que forman gremios, como es el caso de lo visto en novelas como *Guzmán de Alfarache* o *El Buscón*. Además, se abre la posibilidad de personajes con una discapacidad sean mendigos y también estafen, como los numerosos ciegos que pueblan la literatura picaresca. Los bucaneros (TSR 1989, 31) son explicados como pícaros cuyo lugar de oficio se encuentra en el mar. Estos personajes pueden ser desde piratas hasta miembros de tripulaciones legales con motivaciones variadas que los llevan a robar o burlar. De este modo, través de los bucaneros, se contempla la actual visión cultural de los piratas ficcionales, muy influida por la picaresca vista en *Roderick Random*, y la visión clásica del pícaro como cocinero a bordo o parte del ejército naval desde los orígenes españoles. El ladrón experto en allanar propiedades (TSR 1989, 33), responde a una visión muy frecuente en la picaresca de un personaje que es capaz de internarse en distintos edificios o estructuras para robar dinero, joyas o incluso animales. Se destaca su talento para la escalada y el movimiento sigiloso, así como para abrir cerraduras utilizando ganzúas u otras herramientas. El ratero (TSR 1989, 34), por otro lado, no se centra en robar en edificios, sino que es un experto carterista y cortador de bolsas. Destacan, así mismo, por su talento para trazar planes de robo y escape. Son situados en la base de la pirámide de los pícaros junto a los mendigos y suelen tener problemas para sobrevivir. Se les puede ver vinculados a gremios de pícaros, como personajes en proceso de aprendizaje del oficio, o trabajando individualmente. El perista y el traficante (TSR 1989, 36) son situados en lugares de más relevancia en la jerarquía de los pícaros. El primero es considerado como una necesidad en cualquier contexto urbano que se precie. El perista se encarga de vender y comprar bienes robados y destaca por poseer una doble vida como vendedor legal e ilegal. El traficante, en cambio, es el encargado en primera mano de distribuir los bienes robados o de introducir flujo de personas u otros seres vivos considerados ilegales en ciertas sociedades. El perista es un pícaro con un negocio y una red de contactos que se ha ganado una posición de importancia en la sociedad normativa y en la sumergida, mientras que el traficante es uno de esos contactos que le permite mover los bienes de un

lugar a otro. Por ello, el primero destaca por el acceso a la información y cierta riqueza obtenida de manera ilícita, y el segundo conoce los métodos con los que puede jugar para conseguir que los objetos manejados lleguen a su destino.

Los detectives, por otro lado, son uno de los kits más sorprendentes (si no tenemos en cuenta la clase creada por Rowland) en esta lista de pícaros y siguen el modelo, introducido en el *Marcos de Obregón* y también observado en *Roderick Random*, del pícaro que, conociendo el oficio, es capaz de seguir la pista a sus iguales ayudando a las fuerzas de seguridad u otros personajes, entre los que se pueden encontrar líderes de gremios de pícaros. Otra variante extraña del pícaro es el pacificador (TSR 1989, 44), que es otro pícaro que emplea sus talentos para solucionar los problemas de los demás. Normalmente, el pacificador sirve como un “consultor de defensas para criminales”, es decir, guía a sus clientes para elaborar métodos con los que evitar problemas con otros pícaros a cambio de un módico precio. El explorador (TSR 1989, 37-38), en cambio, desarrolla una fantasía distinta del pícaro que está centrada en la caza furtiva, analizar las posibles rutas de escape de un lugar, ya sea en la ciudad o en campo abierto, y que trabaja guiando a alguna parte interesada por el lugar explorado, normalmente otras agrupaciones de pícaros. Frente al explorador, el espía (TSR 1989, 41) también lleva a cabo tareas de exploración, pero sobre todo se centra en obtener información de diverso tipo aprovechando su anonimato como miembros de las clases más desfavorecidas. Destaca por su talento para el disfraz, para escuchar conversaciones ajenas y manipular los flujos de información entre sus rivales. Los espías pícaros son contratados precisamente por su experiencia actuando al margen de la ley sin que nadie sea capaz de identificarlos. Alejado de los métodos del espía, el espadachín pícaro es definido como los pícaros de ciudad con mayor maestría con las armas (TSR 1989, 41). Son pícaros que fingen actuar como nobles mientras que llevan a cabo todas las actividades atribuidas a los pícaros, principalmente la estafa y el robo que consiguen llevar a cabo con su labia. Son verdaderos maestros con la espada y daga, que suelen usar en combinación, y visualmente responden al modelo de duelista de la España del siglo XVII que ha sido señalado con anterioridad a través de Olmedo (2020). Se presentan como una combinación de teatralidad, ingenio, maestría marcial, carisma y, sobre todo, artes picarescas. Finalmente, el estafador (TSR 1989, 43), como indica su nombre, es un maestro del timo y el engaño mediante métodos no violentos. Son pícaros extremadamente inteligentes y carismáticos que emplean su facilidad para elaborar falsas identidades o historias para convencer a sus víctimas de que entreguen todo aquello que les quieran robar. Esta es la variante del pícaro recogida en el

manual del ladrón que más insistencia ejerce sobre el don con las palabras de este tipo de personajes.

Los kits de la clase bardo duplican en algunos casos a los tipos de pícaros explicados en el manual específico para ladrones de 1989, aunque con distinto nombre. Narrativamente, los tipos de bardo se acercan bastante a los pícaros, aunque poseen diferencias mecánicas que no son destacables, pues al fin y al cabo siguen siendo parte de la clase superior *rogue*. La diferencia reside en un mayor énfasis en el talento para las artes, la capacidad de seducción y la teatralidad que se explica a la hora de introducir qué tipo de experiencias picarescas aportan a la partida. De esta manera, el bardo verdadero (TSR 1992, 16) no es otra cosa que un pícaro que se dedica a las artes escénicas o musicales con intenciones viles o por entretenimiento. El filo (TSR 1992, 18-19) es un tipo de pícaro con altos conocimientos marciales que suele trabajar en compañías teatrales o circenses manejando espadas y dagas acrobáticamente. Es una combinación entre el asesino y el espadachín pícaro. La diferencia reside en que no que se establece en una ciudad, ni tampoco suele recibir encargos de asesinatos. Viaja entre ciudades usando su coartada como artista para robar a los espectadores o a los grandes propietarios de cada ciudad, de los que puede recibir, de hecho, la orden de acabar con la vida de alguien. El charlatán (TSR 1992, 21-22), en cambio, se acerca bastante al estafador anteriormente descrito, su principal actividad consiste en estafar, pero viajan sin parar cambiando de identidad continuamente. Entre los seudónimos que construye, puede representar a los pícaros que trabajan como adivinos, actores teatrales, músicos, acróbatas, vendedores ambulantes, etc. Es uno de los pícaros con mayor capacidad para crear nuevas identidades y es gracias a ello que nunca es apresado. Su problema social reside en que nunca puede acceder a un hogar fijo, cosa que es señalada como uno de los motivos de su precariedad. El heraldo (TSR 1992, 33), por otro lado, funciona como el espía pícaro, pero con mayor conocimientos de protocolo y vida en la corte. El bufón (TSR 1992, 34-35) también habita en la corte y es un pícaro con conocimientos artísticos con un especial talento para los juegos de ingenio. Es una variante bastante risueña y cómica del pícaro cuyo objetivo es ser el alivio cómico entre el grupo de jugadores; aunque puede poseer los mismos talentos delictivos que el resto de los pícaros. De hecho, suelen utilizar su apariencia estúpida para trabajar como espías, ladrones o asesinos sin levantar sospechas. Finalmente, los bardos pícaros de etnia gitana (TSR 1992, 28-29) responden a una visión xenófoba del pueblo romaní que estaba presente en la comunidad de TRPG desde el principio (Rogan 1982, 16-20) y que sigue la visión literaria de esta etnia dentro de las novelas picarescas o con

pícaros. Son pícaros con conocimientos para la música y el baile que se desplazan en caravanas llevando a cabo representaciones, robando a incautos y seduciendo a cualquier persona de su interés.

En general, como puede observarse, estos manuales recogen todos los tipos de pícaros que hemos analizado en las distintas novelas seleccionadas para esta investigación. Asimismo, retoman todas las variantes del pícaro de TRPG publicadas con anterioridad en las revistas seleccionadas y los cambios introducidos en los suplementos señalados. Es de especial interés insistir en la profundidad y detalle con las que son explicadas sus motivaciones y capacidades, que no dejan lugar a dudas sobre la influencia literaria que acarrearán. Lo mismo ocurre con la visión de la ciudad que ofrece el manual sobre el ladrón, que dedica buena parte de sus entradas a explicar cómo crear una ciudad donde el pícaro pueda vivir de acuerdo con el tipo de ficción que inspira. En el apartado dedicado a la construcción de un entorno propicio para el desarrollo de aventuras picarescas, el primer punto en el que se presta especial atención es sobre las consideraciones sociales que se deben tener en cuenta para construirla. Se insiste en que los pícaros habitan en entornos urbanos caracterizados por notables desigualdades sociales. En aquellas ciudades donde se mueve una gran cantidad de dinero, hay una cuestionable labor de las fuerzas de la seguridad y una considerable diferenciación de clases son definidas como el lugar adecuado para utilizar a personajes pícaros (TSR 1989, 117). Se introducen, tras estas consideraciones, varios conceptos de ciudades en los que pueden insertarse estos personajes: ciudades en las que la delincuencia es duramente castigada, aquellas en las que es castigada, pero tiene problemas de corrupción y aquellas en las que hay numerosas agrupaciones de delincuentes y pícaros que controlan la ciudad. De esta manera se señala como una necesidad desarrollar sistemas sólidos que justifiquen la actitud hacia los pícaros y otros delincuentes en la ciudad. Por ello, aparece como elemento clave la construcción de sistemas sociales, económicos y legales que puedan atender a las necesidades narrativas de este tipo de aventuras; tal y como se habían desarrollado en *Thieves Guild* y *Thieves' World* años antes.

Para la construcción de un sistema social se incide en la introducción de un gran número de personajes no jugables (NPC) que establezcan las relaciones entre personajes en el mundo y cumplan con una función en él (TSR 1989, 118). Es necesario un trasfondo profundo para estos personajes, para que los jugadores puedan desarrollar al máximo sus aspiraciones narrativas. Por ejemplo, para un NPC que funcione como un vendedor de telas sería adecuado situarlo en relación con otros personajes (como padre de otros

personajes y proveedor de otros), definir su pasado y explicar sus motivaciones. Ese NPC puede ser perfectamente un vendedor que engaña a sus clientes con la longitud de sus telas para ganar más dinero. Esto permitiría a los jugadores explotar una potencial narrativa emergente picaresca en el caso de interactuar con este vendedor, ya sea para enfrentar la situación o para seguirle el juego como pícaros. Asimismo, se insiste en la capacidad de los personajes pícaros para tejer redes de contactos entre un número considerable de personajes que habitan distintos lugares. Estos cambios no estaban limitados a los pícaros de TRPG, sino que afectaban y mejoraban las interacciones de otras clases también. Sin embargo, su origen proviene de intentar mejorar el rendimiento de la clase ladrón y sus variantes.

Del mismo modo, se señala que normalmente la existencia de un pícaro en un lugar implica la existencia de más, dado que suelen formar grupos, por lo que se debe tener en cuenta la construcción de bandas de pícaros o gremios para agruparlos e incluso explorar historias de competencia o traición entre pícaros rivales. Las agrupaciones de pícaros son uno de los puntos en los que más se detiene el manual en su desarrollo de posibles organizaciones que motiven la introducción de historias picarescas. En el centro de estas agrupaciones están los ya mencionados gremios de pícaros o ladrones. Estos gremios son definidos como el centro de operaciones de buena parte de los pícaros. Presentan una estructura jerárquica que ejerce de contrapeso al poder normativo que controla las ciudades y presentan su propio sistema de enseñanza para jóvenes pícaros compuesto por otros pícaros veteranos de diversas especializaciones (TSR 1989, 121). En ellos se pueden encontrar todos los tipos de pícaros señalados anteriormente. Asimismo, la presencia de pícaros implica la existencia de personajes que trabajen en las fuerzas de seguridad y en los departamentos de Justicia, por lo que convendría introducir guardias, escribas o jueces, entre otros. Cabe insistir de nuevo en el origen literario y mítico del concepto de gremio de pícaros, situado en la picaresca española.

En estrecha relación con los personajes, se encuentran las localizaciones y estructuras. Se insiste en la inclusión de numerosos comercios, tabernas, templos, mesones, casas de personajes adinerados, palacios, lugares para representaciones artísticas y lugares de reunión, como plazas, en los que los pícaros puedan desarrollar sus aventuras (TSR 1989, 119). Para facilitar aún más esto, se recomienda la inclusión de salientes con los que los pícaros puedan escalar; balcones para visitar a sus intereses amorosos o internarse en las casas en las que quieran robar; calles o pasadizos para escapes espectaculares; cuerdas para escapes acrobáticos; chimeneas para usarlas como

vía de entrada o salida, etc. Como se puede observar, los lugares en los que se incide son algunos de aquellos que funcionan como el centro de la acción en los textos picarescos hasta el momento. La mayor parte de las acciones que son fomentadas en las ciudades de estos manuales están claramente enfocadas a los pícaros.

La suma de los personajes con los distintos comercios de estos lugares implica la existencia de un sistema económico con el que los pícaros puedan jugar a su antojo. Se explica que este sistema debe tener en cuenta la existencia de pícaros y, por lo tanto, tiene que existir tanto un mercado legal como un mercado negro, así como numerosos objetos con un valor establecido. Adicionalmente, la economía sumergida es considerablemente importante, pues es de la que hacen uso los pícaros, por lo que se señala que debe tenerse en cuenta la introducción de personajes que sirvan como intermediarios entre ambos mundos. Debido a esto, los personajes que funcionan como prestamistas tienen especial importancia para la tasación de objetos y como objetivos de posibles estafas por parte de los jugadores con la venta de objetos robados. Dentro del sistema económico también se introduce la posibilidad de sobornar a otros personajes, especialmente miembros del aparato judicial, cuyos costes deben ser establecidos al comienzo del juego. En respuesta a los posibles sobornos, robos y otras intromisiones en el sistema económico por parte de los jugadores con personajes pícaros, se recomienda la creación de un sistema legal. Según este manual, siguiendo a la literatura picaresca, la Justicia en una aventura de este tipo debe tener la ejecución como una pena máxima a la que los personajes raramente tengan que atenerse. El sistema judicial debe funcionar como una manera de introducir nuevas aventuras para los pícaros, ya sea con un escape de una cárcel o con una refriega legal en la que los sobornos de escribas y jueces abunden (TSR 1989, 120). De esta manera el sistema judicial no es tanto un sistema de castigo final para los personajes, sino de simulación de una Justicia problemática para aumentar la tensión de los jugadores e introducir nuevos episodios narrativos.

Finalmente, este manual incluye una serie de episodios sugeridos para vivir aventuras como un pícaro. Estos escenarios plantean momentos en los que los pícaros deben disfrazarse, robar un objeto valioso, conseguir información, traficar con objetos robados, ejercer como tahúres, pueden ser traicionados, etc. (TSR 1989, 122-124). No es casualidad que los episodios sugeridos encajen con lo visto en los textos picarescos clásicos. La huella literaria es patente en este manual, aunque no sea mencionada explícitamente. Ya se ha visto que gran parte de la expansión de la picaresca se produjo mediante su transmisión por medio del mito del pícaro y conexiones hipertextuales que

no necesariamente requerían un conocimiento explícito de las fuentes literarias. De la misma forma, se introducen episodios más espectaculares que responden a la concepción moderna de los pícaros que depende de las novelas de fantasía y espada y brujería.

Con este manual se puede observar cómo las reclamaciones de los jugadores y los esfuerzos de desarrolladores a través de suplementos y mejoras en revistas de TRPG tuvieron sus frutos en el establecimiento final de una clase ladrón (más tarde, propiamente llamada como pícaro/*rogue*) que siguiera la experiencia que ofrecían los textos literarios que incluían este tipo de personajes. El análisis de los TRPG, principalmente *D&D*, y la presencia de la picaresca en acaba en 1989, con la excepción del manual sobre bardos de 1992, debido a que en esta época ya empiezan a localizarse pícaros en los videojuegos basados en estos juegos. El medio videolúdico es el receptor principal de la picaresca que se tratará en esta investigación, por ello se prioriza por encima de la evolución de la picaresca en los juegos de rol de mesa. No obstante, esto no quiere decir que los pícaros en TRPG no siguieran expandiéndose y apareciendo en juegos como *Vampire: The Masquerade* (White Wolf Publishing, 1991), *Anima: Beyond Fantasy* (Edge Entertainment 2005) o *Pathfinder* (Paizo Publishing 2009).

El peso de la literatura es patente en toda la industria de los TRPG en el acercamiento a este tipo de personajes y las ciudades que habitan. Se ha observado cómo el ecosistema fomentó la explosión de una nueva fiebre por la picaresca en los círculos de literatura fantástica y ciencia ficción durante los años setenta y ochenta en Estados Unidos. Así, podemos encontrar novelas como la saga de *Gord the Rogue* de Gary Gygax (1985-1988), los relatos de la franquicia *Dragonlance* y las antologías de *Thieves' World*. Junto a estas novelas, en las revistas ya mencionadas, es posible encontrar durante esta eclosión de la picaresca los ya mencionados cómics de *Fineous Fingers* o los relatos de *The Gnome Cache*. Además, se introdujeron en estas revistas capítulos que expandían la sagas ya existentes como “The childhood and youth of Gray Mouser” de Harry O. Fischer, revisado por Leiber, que expandía la infancia como pícaro del Ratonero Gris bajo la tutela de Glavas Roh (Fischer 1978, 28-31), o el primer relato utilizado para promocionar *Dragonlance*, “A stone’s throw away” de Roger E. Moore (Moore 1984, 56-62) que presenta a un pícaro como su protagonista. La simbiosis entre el campo literario y el lúdico era tal que incluso existían artículos mensuales que presentaban a personajes de ficción como personajes de TRPG con sus estadísticas y talentos ya preparados para que los jugadores pudieran usarlos libremente. Este es el caso de “Giants in the Earth”, una sección de *Dragon* que se extendió durante varios años que, por ejemplo, introduce al

Ratonero Gris como el mayor ejemplo de la clase ladrón (Moldvav & Schick 1979, 28-30).

Resulta difícil pensar que los TRPG pudieran cambiar de un sistema enfocado en la acción en lugares extremadamente hostiles donde llevar a cabo aventuras épicas hacia un sistema preocupado por la introducción de personajes profundos y variados, ciudades lo más vivas posibles que tienen en cuenta a las clases más desfavorecidas o la construcción de un sistema socioeconómico sólido sin la introducción del pícaro en 1974. La búsqueda de una mayor fidelidad literaria hacia este tipo de personajes reclamada por los jugadores llevó a la industria hacia un camino plagado por colaboraciones y conexiones entre literatura y TRPG que calarán en todos los juegos de rol que se pueden experimentar hoy en día, incluido aquellos presentes en el medio videolúdico, que no serían los mismos sin lo acontecido en el amanecer de los juegos de rol en Estados Unidos. La necesidad de introducir matizaciones literarias para configurar personajes picarescos sólidos y profundos llevó a experimentar lo que Peterson (2020) denomina *elusive shift* dentro del paradigma de los juegos de rol. Los TRPG pasaron de ser un tipo de juego con referencias literarias superficiales a otro más centrado en la creación de aventuras y personajes culturalmente sólidos entroncados con otros medios culturales como la literatura, el cine o el cómic que permitía jugar de distintas maneras, desde la variante superficial a otras más profundas. El mito del pícaro y los hipotextos contenidos en la enciclopedia compartida de este grupo de jugadores y creadores polinizaron abundantemente la industria de los juegos de rol de mesa y la cambiaron para siempre.

6. Videoludic Picaresque. Analysis and characteristics.

This chapter is fundamental to understand the evolution of Picaresque Literature and the myth of the rogue after their remediation into video games. The influence of the previous hipotexts and the characteristics contained in the myth of the rogue is combined with new contexts and semantic relationships of the shared encyclopedia of the developers of the different video games that use them. From the early versions of the rogue with *Lazarillo de Tormes* and *Guzmán de Alfarache*, hipotexts have fed the evolution of the Picaresque applying the author's personal tastes, their interpretation of the myth and the influences of many other texts, literary or not. This process has been repeated in every iteration of the myth and the Picaresque independently of the culture where it is produced or the medium in which it is expressed. The same happened within in the TRPG industry. As a consequence of this process, it is obvious that some changes were bound to happen in the remediation of the Picaresque into the videoludic medium. The characteristics of the Picaresque are kept, but they can be observed under new light. We have seen many changes that affected the Picaresque in the literary and TRPG media, but the videoludic context include new considerations due to the nature of its medium. Most of the situations of these video games echo with the different episodes and characters that have been analyzed in chapter 4, but they are adapted to new problematics, such as environmental crises or authoritarianism, or to the mechanical requirements of their gameplay, like the necessity of being useful in combat. Thus, it is necessary to explore the characteristics that shape the myth of the rogue and the Picaresque located inside of it in the selected video games to understand videoludic Picaresque as a natural evolution of this type of literary fiction. These characteristics are: autodiegesis and autobiography; the master or parental figure; the learning process; social commentary; Delinquency, mockery, and disguise³⁹; the honorable rogue; social determinism, hunger and survival; travel; and the abilities of the rogue.

Nonetheless, before starting the analysis of said traits it is necessary to make a summary of the evolution of the myth of the rogue in the videoludic medium. For that, it is necessary to take into account the influence of the previous TRPGs and the changes in their industry since they are connected to the evolution of video games and to the CRPG's (Computer Role-Playing Games) specifically. CRPGs were established as a cultural

³⁹ I have combined delinquency with mockery and disguise to increase the cohesion of this section. The same happens with social determinism and its consequences, hunger and survival.

medium quickly after the appearance of the first edition of *D&D* in 1974 as Douglas Schules, Jon Peterson & Martin Picard (2018, 107-108) and Michael Tresca (2011) explain. These authors explain that, initially, they were shared in private circles created by university students or young military personnel with computer skills. The first non-commercial CRPG was developed in 1975 by a Cornell student based on *D&D* (Schules, Peterson & Picard 2018, 115). During the second half of the seventies, role-playing games found some popularity in games based solely on text that allowed certain decisions to be made as the story adventure progressed. Within these games *Zork* (1977), made by MIT students Tim Anderson, Marc Blank, Bruce Daniels, and Dave Lebling, is especially important. This game introduced a text-based adventure where players could experience an interactive story with puzzles in a fantasy setting. It is especially interesting because this video game introduced a relevant thief character that echoes with the early instances of the thief in the TRPG industry. However, our interest is focused on 1979, the year in which two CRPGs that started the definitive commercialization of this type of videogame were published: *Temple of Apshai* (Automated Solutions 1979) and *Akalabeth* (Garriott 1979). These games, along with others such as *Escape!* (1978) or *Oubliette* (1977), which allowed limited exploration of virtual spaces during the adventure, laid the foundations for the first two recognized successful CRPGs: *Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord* (Sir-Tech 1980) and *Ultima: The First Age of Darkness* (Origin Systems 1981). *Wizardry* allowed the player to create a character between five races (humans, hobbits, gnomes, dwarves, and elves) and four classes (fighter, mage, priest, and thief; the same as the first edition of *D&D*) influenced by three alignments (good, neutral, and evil). The inspiration in *D&D* is clear, to the point that the character creation system seems to be based on the TRPG. The objective of the game was visiting a series of dungeons, looting, and facing the hordes of the evil arch-wizard Werdna. On the other hand, *Ultima* allows us to create a character within four available races (humans, elves, dwarves and hobbits, a copyright-proof version of the hobbits) and the same four classes as *Wizardry*. The objective of the game, like *Wizardry*, was to take down an evil wizard and explore a series of cities and dungeons. Both games were so successful that new installments were published frequently until 1999, in the case of *Ultima*, and until today, in the case of *Wizardry*. These games featured the same superficial approach to Picaresque and cities that was posed at the dawn of TRPGs, since the change within TRPGs was happening in that very moment and there were technical limitations to improve the virtual world. For this research, these games are of our interest because they established the narrative focus

of CRPGs and effectively introduced the rogue as a potential class for players to play. These games have been studied from the historical point of point, showing their impact in the evolution of the medium and the importance of the TRPGs, by Jonathan Lessard (2015), Takeaki Wada (2017), Schules, Peterson y Picard (2018) and Yuhsuke Koyama (2022). The process they describe situate these games as key in the expansion of the role-playing genre and, by extension, the evolution of the rogue in the videoludic medium. However, these authors, or others like William Huber (2009), who explores superficially these games, do not take into account the figure of the rogue or the literary inspiration behind the TRPG influence, which it is something that this thesis strives for.

Heavily inspired by *D&D* as Nathan Brewer (2017) points out, *Rogue* (1980) is another key example for the introduction of roguish characters and narratives in the early days of CRPGs. *Rogue* featured a story in which a rogue adventurer had to steal an amulet from the depths of a dungeon while fighting enemies and looting chests. It had the same superficial approach to rogues as the early TRPG' thieves. This game became so popular that a genre of video games based on its mechanics (with a perma-death system that implied restarting the dungeon after the character died) was born soon afterwards: the rogue-like genre, following María B. Garda's (2013) and Rob Parker's (2017) conception, which usually implies the exploration of procedurally created environments and the permadeath of the controlled character. However, rogue-like games did not imply the introduction of rogues, but the use of the mechanics of *Rogue*.

Ultima and *Wizardry* became the main influence for role-playing games made in Japan or JRPGs. In Japan, both games and *D&D* were the main contributors to the production of role-playing games in the Asian country, as Wada (2017), Schules, Peterson & Picard (2018, 114) and Koyama (2022, 25-27) indicate. The early JRPGs draw heavily in the narratives and characters featured in these games, especially epic fantasies with a hero, or group of heroes, as the protagonist. Some examples of these games are, *Dragon and Princess* (ドラゴンアンドプリンセス; Koei 1982), *Sword and Sorcery* (剣と魔法; Koei 1983), *The black onyx* (ザ・ブラックオニキス; Bulletproof Software 1984), *Hydlide* (T&E Soft 1984) or *The tower of Druaga* (ドルアーガの塔; Namco 1984). The presence of rogues was rather common, even though the literary myth was of western origin. For example, in *Dungeon* (ダンジョン; Koei 1983), we can select the *thief* class for our protagonist. *Panorama Toh* (ぱのらま島; Nihon Falcom 1983) introduces a city where rogues steal the main character's money, showing an early approach to the city

developments that were taking place in the TRPG industry and the clear association between urban spaces and rogues. With time, JRPGs also introduced pre-established characters with interesting backgrounds in heavily narrative-oriented games which enabled the exploration of stories inspired by the western literary influences that we find in early CRPGs and TRPGs. This is the case of the first game of the *Dragon Quest* franchise (Chunsoft, 1986) or *Final Fantasy* (Square, 1987). The latter, *Final Fantasy*, introduced thieves as one of the main classes for the protagonist with access to stats that developed the Picaresque experience which other games did not acknowledged, such as speed. This franchise shows a fast and dexterous thief, and an evolved class for it called “ninja” which enables access to magical skills for the thief, like the original TRPG rogue and the classic Sword and Sorcery rogue.

In the case of western CRPG, after some years, video games started to introduce changes that were already happening in the TRPG industry: better urban environments, better stories, deep literary influences and, of course, a better approach towards rogues; in part thanks to the improvement of the hardware limitations with better consoles and computers. This happened around the ending of the second half of the 20th century, when games like *The Elder Scrolls: Daggerfall* (Bethesda Softworks 1996), *Diablo* (Blizzard North 1997), *Baldur's Gate* (BioWare 1998) or *Thief: The Dark Project* (Looking Glass Studios 1998) made patent innovations in the approach to role-playing video games using those changes.

The first games selected for the analysis of the videoludic Picaresque can be located in this period. Chronologically, the first game that has been selected is *Final Fantasy VI* (Square 1994). This game features a coral story with fourteen protagonists that, for various reasons, confront the Gestahl Empire. The narrative develops themes around imperialism, environmental damage and planetarian destruction as its main problematics, while introducing other themes in the personal story of their characters. Three of them are the ones that should be taken into account: Locke, Setzer and Shadow. Each one of these characters represent a different view on the myth of the rogue. Locke is a rogue treasure hunter and adventurer, who is actually a thief, that is working as a spy and saboteur for the antiimperialist army, the Returners. Setzer is a professional gambler who is famous across the globe because he is the owner of the Blackjack, an airship with a casino inside. This rogue is known because of his abilities to gamble and scam his opponents. Finally, Shadow is a ninja, an assassin with a past as a famous rogue thief named Clyde that after a series of unfortunate events decides to use his killing skills in

exchange for money. These three characters experience personal stories with Picaresque characteristic, apart from the main story with the themes mentioned earlier. This game has been studied from an eco-critical perspective by Jordan Youngblood (2018), a postcolonial point of view as an example of antiauthoritarianism by Greg Jones (2021), an spatial perspective by Bradley Osborne (2018) and as an example of musical masterpiece by Ryan Thompson (2019). However, these different studies do not take into account the representation of the rogues and the literary influence that they carry into the game, which is the perspective that follows this thesis.

The next game is *Fire Emblem: Genealogy of Holy War* (Intelligent Systems 1996). This game presents the story of two generations of people who fight against the evil Loptr Church and the oppressive Empire of Grannvale. The characters of the first generation become the parents of the second generation, introducing ludic and narrative hereditary determinism. In this game, we can find two characters that should be highlighted. The thief of the first generation, Dew is introduced as a young and funny rogue that wants to be honorable as he escapes from the clutches of a violent prince. This character can be the parent of another rogue, Patty, which is a charismatic and skillful rogue who steals from the Loptr Church and the Empire to help the children of the orphanage where she grew up. The rogues of this videogame are not the protagonists, but they are portrayed accurately following the classical characterization of the rogue. This game has not been studied previously, so this thesis is the first study that analyzes it from an academic perspective.

Two years later, *Thief: The Dark Project* (Looking Glass Studios 1998) was published. This game is heavily focused on stealth and thievery while the player impersonates the expert rogue Garrett, who has been training with a master since he was a little orphaned pickpocket in the city-estate called The City. This game features a story of burglary until Garrett is betrayed by a professional scammer who is the romantic interest of the Trickster God, who Garrett ultimately confronts and tricks into killing himself. This game was followed by two sequels, *Thief 2* (Looking Glass Studios, 2000) and *Thief: Deadly Shadows* (Ion Storm, 2004) which keeps a similar approach, with some differences. Both sequels will be not analyzed to highlight the innovations of the first video game. This game has been studied from the ludic point of view with the intention of analyzing and improving its mechanics by Ethan Kennerly, Andreas Witzel and Jonathan Zvesper (2009) and as an example of cohesive game design that produces immersion in its players (Coutu et al, 2020).

Twenty days later, *Baldur's Gate* (BioWare, 1998) was published. This game features an avatar protagonist, an orphan known as Gorion's ward, that can be created by the player. Between the options the player has at their disposition we can find the class thief and bard, since it follows the *D&D* system. The story features a possible rogue avatar and other rogues that work as their comrades that are part of Picaresque stories and backgrounds. This game relies heavily in the depiction of a lively city which also contains several rogues and Picaresque episodes. The story represents the struggle of the orphaned protagonist, the Bhaalspawn, as the son of the god called the Lord of Murder, Bhaal, and their fight against different conspiracies that might lead to the destruction of Faerûn. Two years later, a sequel called *Baldur's Gate II* (BioWare, 2000) continued the adventures of the Bhaalspawn in the city of Athkatla and its confrontation against the elven mage Jon Irenicus. This game expands the Picaresque episodes and the number of playable rogues that the player can interact with. These video games have been studied before focusing on the agency of the player by Kristine Jørgensen (2003). On the other hand, following a point of view that is more related to this thesis, Cristopher Warnes (2005) tries to connect *Baldur's Gate* to the Victorian Adventure Novel in a rather superficial paper without giving enough examples or explanations on why those connections exist. Unlike the previous study, this thesis will offer accurate examples and connections between the rogues and Picaresque episodes of both games with the novels analyzed in chapter 4.

In 1999, Intelligent Systems published another *Fire Emblem* instalment, called *Fire Emblem: Thracia 776* (Intelligent Systems 1999) which once again depicted rogues as part of its cast of characters. This video game's story is placed between the chapter 5 and the chapter 8 of *Genealogy of Holy War*. It features the revolutionary movement of Leif and its resistance army against the Loptr Church and the Empire of Grannvale. As we can see, the theme of antiauthoritarianism is used once again in a story that features pariahs and rogues. These rogues are named Lara, Lifis and Perne. They introduce different Picaresque episodes and enable the inclusion of the characteristics contained in the myth of the rogue. Lara is an ex-sexual slave and dancer who is now working as a spy and thief for the Magi Squad, another resistance army. Lifis is an immoral rogue that tries to force a marriage over a priestess. He is the leader of a wanted group of pirates that terrorize the coasts of Thracia. Perne, on the other hand, is the leader of the Dandelion Bandits, a famous group of rogues that work stealing the money and valuable objects of greedy nobles to distribute them between the poor. He is known as a "good thief" in the different villages of the country, but he has enslaved multiple female dancers to dance for

him and, implicitly, participate in sexual activities. Like the case of *Genealogy of Holy War*, this video game has not been analyzed in any aspect from an academic perspective.

One year later, an instalment of the *Final Fantasy* series was put on the market, *Final Fantasy IX* (Square 2000). This video game is important because is the first one of the series that features a rogue protagonist in a non-coral story. This video game presents the adventures of the orphaned Zidane, who starts as a laid-back flirty rogue, in his quest to find his origins while helping princess Garnet in her fight against the Empire of Alexandria. In part, it repeats the antiimperialist discourse of previous video games, connected to the figure of the rogue. During the story, the rogue will become a planetary hero and an example of an honorable rogue as he almost sacrifices himself to save the planet and the antagonist after discovering his extraterrestrial origins. The protagonist is surrounded by more rogues who also introduce Picaresque episodes that echo with the novels analyzed in the chapter 4. Despite being starred by a rogue with direct Spanish reminiscences, this game has not been studied following an approach based in Spanish Literature as it is the case of this thesis. Aleksanteri Valmari (2017) has linked Shakespeare's dramatic texts to the theatrical representations made by the troupe of rogue actors in which Zidane work, but he does not notice the clear connection between Theatre and Picaresque that has been pointed out across the chapters 3, 4 and 5. On the other hand, Raúl Gisbert (2020) has centered his analysis in the exploration of symbolic figures related to the identity of Zidane. This paper leaves to the side his nature as a pariah and rogue, but also his struggles to find a place that he can identify as a home. The analysis falls into a superficial inspection of Zidane's identity. In contrast, this chapter will explain how his nature as a rogue is strictly linked to the social determinism included in its identity, among other connections with Picaresque Literature and the myth of the rogue.

We can find another one of the selected video games in 2002, *Fire Emblem: The Binding Blade* (Intelligent Systems 2002), another instalment of the *Fire Emblem* series. Once again, the story features the conflict between Roy, the leader of Lycia's army, and the Empire of Bern, a genocidal empire. The story is not starred by a rogue, but it includes three important rogues that should be considered: Chad, Cath, both being very young rogues, and Astolfo. The first one is an orphaned rogue that steals and kills members of Bern's army to get money for the children of the destroyed orphanage where he grew up. He is a rogue with a racist predisposition towards people from Bern since their military killed the priest and master of his orphanage. Cath also steals for a good reason. She robs noblemen across Lycia and Bern to share their wealth with the lower classes. These rogue

exhibits an extreme hatred toward the nobiliary class, since a group of noblemen forced her father to burn their village. On the other hand, Astolfo is a former thief that works as a spy and saboteur for the Marquess of Ostia, to whom he has sworn eternal loyalty. He represents an honorable rogue that commits immoral actions, such as assassinations, to protect his homeland.

The prequel of this video game was published one year later, *Fire Emblem: The Blazing Sword* (Intelligent Systems 2003). The story develops the conflict between Roy's father, Eliwood, and the Black Fang, guided by the dark mage Nergal. This video game turns its attention into the figure of the rogue once again with playable rogues such as Matthew, Legault and Jaffar. If the previous video game explored the figure of the honorable almost knight-like rogue with Astolfo, *Blazing Sword* introduces another spy of the Marquess of Ostia with Matthew. The contrast resides in the type of rogue both characters represent, Astolfo is a serious alcoholic depressed rogue while Matthew is an upbeat and charismatic rogue that echoes with most of the Spanish rogues we have seen previously. In contrast to the child rogue of *Binding Blade*, this video game introduces mature rogues that can be considered as antagonists in the figures of Legault and Jaffar. Both are assassins with different motivations and personalities. The first one kills to preserve the code of the old Black Fang, which wanted to protect poor rogues that had to steal or kill to survive from the actions of other delinquents, while the second one is a heartless assassin that has been tortured and brainwashed by Nergal. Through the dialogues of the pre-Nergal Black Fang and Matthew's adventures, this video game expands the stories that reflect the characteristics of the Picaresque. As in previous examples of the *Fire Emblem* series, *Binding Blade* and *Blazing Sword* have not been studied as a source of videoludic Picaresque or from the perspective of other academic fields.

Intelligent Systems published two new entries of the *Fire Emblem* series with interesting rogues in 2005. The first one, *Fire Emblem: The Sacred Stones* (Intelligent Systems 2005; 2004 if we consider the Japanese release date) features the conflict between two siblings against the Demon King Fomortiis. This game includes two rogues that are close to their literary counterparts, Colm and Rennac. Colm is an orphaned rogue that steals to survive and help his childhood friend. As a contrast, Rennac is a rogue of wealthy origins that wanted to live freely while stealing from those of his same social extraction. The second *Fire Emblem* game from 2005, *Fire Emblem: Path of Radiance* (Intelligent Systems 2005), features the political conflict between the kingdom of Crimea

and the violent kingdom of Daein starring a protagonist named Ike. This video game features two rogues: Sothe and Volke. The first one is a young pickpocket who is looking for a friend that has disappeared. The second one is a talented thief, informant and assassin that has been contracted by Ike's father to kill him in case something goes wrong. *Path of Radiance* has a sequel that continues the political struggles left unsolved named *Radiant Dawn* (Intelligent Systems 2007). This game gives an important role to an adult Sothe that has become a reliable thief and spy for a revolutionary group named the Dawn Brigade, which is formed by poor people. In this context, Sothe is fighting against the corrupted Empire of Begnion. In this game two rogues more join the ranks of playable characters, Volke, who reappears as a playable rogue, and a lesbian rogue named Heather, which is specialized in scamming and seduction. Even though, *Sacred Stones* and *Path of Radiance* have not been studied from an academic perspective, Sarah Michelle Helland (2013) does study the narrative configuration of morality in *Radiant Dawn*. Nonetheless, the connection of morality with Picaresque through its rogues has not been studied before.

In 2006, the *Final Fantasy* series published another instalment that stars two rogue protagonists, *Final Fantasy XII* (Square Enix 2006). This game features a coral narrative where the rogue Vaan is used as the focal point of the narration. Vaan is not the protagonist, who are a mature rogue named Balthier and the former princess of Rabanastre called Ashe, but he embodies the eyes of the player inside the game. The story shows how the rogue is involved in the political struggles of the revolutionary army of Rabanastre against the Empire of Archadia, supported by Balthier and Ashe. Vaan is a young pickpocket who lives in the slums and dreams about becoming a sky-pirate, a highly respected type of independent rogue that represents freedom for those who are oppressed. He meets the sky-pirate Balthier during one of his robberies as the story unfolds. Balthier is a former noble and Judge, a mix between a general and a judge, of the Empire of Archadia who fled from it after experiencing the corruption of the Empire. Both rogues progress from being cynical characters to heroic ones as they fight for the freedom of the people of Rabanastre. In the early stages of story of this game, the attention is focused on the life of the lower classes of the capital of the kingdom, also named Rabanastre. During that period, it is possible to experience most of the characteristics of the Picaresque through the eyes of Vaan or during the personal story of Balthier. This game, despite its notable focus on rogues and Picaresque settings, has not been studied establishing a connection with Picaresque Literature. However, it has been connected to the idea of Campbell's hero's journey, which reflects the narrative order of epic tales, by

A. Alfian Alif (2018) or to pastoral fiction by Marina Janette Gallagher (2023). Unfortunately, these studies are far from detecting most of the indirect literary sources that support this video game.

In 2009, BioWare published *Dragon Age: Origins* (BioWare 2009). This is the same company that developed a game highly populated by rogues with *Baldur's Gate* and *Baldur's Gate II*. This game features the story of the Grey Warden, an avatar protagonist that has joined the ranks of the Grey Wardens and is tasked with the mission of defeating the Archdemon who has initiated a new Blight, which implies the invasion of demonic creatures. During the story, the protagonist and their companions visit several locations, including slums, affected by political struggles and corruption to secure the support of the kingdom of Ferelden on their quest. The avatar can be customized as a rogue, but they are also helped by two bisexual rogues, Leliana and Zevran. The first one is an orphaned rogue who has received courtesan education as a bard, but also has been taught to steal, kill and other Picaresque abilities by her master and ex-girlfriend Marjolaine. Zevran is also an orphaned rogue that has grown among prostitutes. This rogue was trained as an assassin by a guild of rogues who control the Principality of Antiva. Apart from this, he is an elf, a race that is enslaved and humiliated across the continent. The rogues of this game are especially detailed and deep, having most of the characteristics of the Picaresque contained in the myth of the rogue. The city of Denerim, one of the most important locations of the game, features slums that introduce several moments that remind us of the analyzed novels. Unlike previous games, *Dragon Age Origins* have been studied from different perspectives. Close to the approach of this thesis, Caitlin Mahaffy (2018) has connected the political focus of the game and its medieval setting with Shakespeare's neomedievalism and plays, arguing that this game is similar to a performance made by the English playwright. It has also been studied as an example of a video game that focuses its attention on the story and the characters' by Jørgensen (2010). However, this video game has been mostly studied because of its queer characters by Stephen Greer (2013) and Juan Francisco Belmonte (2013); the nature of its female representation by Natacha Guyot (2012) and the complexity of the relationships between its characters as Alexandra Lucas (2020) points out. The study of the queerness of its characters is useful for the analysis of the queer rogues of this game in the section 6.7.

Two years later, the sequel of this game, *Dragon Age II* (BioWare 2011) was published. It featured a new player avatar called Hawke who starts as a poor refugee in the city-estate of Kirkwall and ends up becoming its hero while managing the social

unrest of the city. This game's avatar can be customized as a rogue and can be accompanied by two rogues: the seductive pirate and smuggler Isabela and the writer and spy Varric. As the previous entry of the series, the rogues of this game are close to their literary counterparts. Isabela is the daughter of another female rogue, the scammer named Hari. She was taught to be a rogue since her childhood, but was sold to an older man, member of Zevran's guild, named Luis when she was older enough to marry. She experienced abuse and mistreatment during her marriage until she decided to kill her husband with the help of Zevran, who was her lover. Once she was free from her husband, she dedicated her life to experience freedom as a pirate rogue. On the other hand, Varric is the youngest son of a decadent noble family of dwarves. To help his brother reestablish the family's economy, he has built a spy network formed by rogues while also acting as a spy and a rogue himself. As the prequel, this game features slums and neighborhoods filled by rogues that introduce several Picaresque episodes. This game has been studied from the same perspectives as *Origins*, usually studied as a pair or a trilogy with *Inquisition*. To the already mentioned studies of Guyot (2012) and Lucas (2020), we can add Peter Kelly's (2015) analysis of the sexuality and relationships within the game or Kristin Bezio's analysis (2014) about the portrayal of religion through its political conflict. The studies on the sexuality of its characters, especially those who are rogues, are interesting for this thesis, as it happened with *Origins*. Nonetheless, there are not studies about its treatment of the Picaresque and its rogues.

In the year 2011, another video game featuring a considerable number of rogues and Picaresque episodes was put on the market, *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda Game Studios, 2011). It presents an epic tale where the protagonist, a predestined avatar called the Dragonborn, has to fight against the invasion of the evil dragon Alduin. In *Skyrim*, the avatar can behave as a rogue and it can be customized as such. Apart from this, during the different stories that complement the main plot, the player might experience Picaresque episodes through factions, groups of people with influence in the game's world, such as the Thieves Guild and the Dark Brotherhood, a guild of assassins. This game is focused on producing unique stories for each player, because of that it adds as many characters as possible to help the player to develop different types of narratives, being a Picaresque stories part of them. This RPG is the one that presents the most customizable open sheet for the character's characterization since it contains several tools that motivate the player's agency. *Skyrim* has the biggest potential for simulation to the point of enabling what we may call from now on a "simulated Picaresque experience".

In reference to the story contents, it is worth pointing out that we might consider that the Dragonborn has a clear tendency to be considered a rogue by the player since they start the adventure imprisoned and being accused of a unspecified crime. As it happened with the different *Dragon Age* games, *Skyrim* has been studied from different perspectives. For this thesis is interesting to consider Kristian Bjørkelo's paper (2020) about the effective representation of racial minorities and lower classes in *Skyrim*, since they are key in the development of Picaresque episodes. Similarly, the studies of Victoria Elizabeth Cooper (2016) and Brendan Lamb and Barnabas Smith (2018) about the connection of this game with neomedievalism from a literary and musical perspective, respectively, echo with the type of analysis that this thesis wants to perform. However, they do not offer an evolution of the genre as this project does. *Skyrim* has also been studied as an effective immersive game that produces compelling narratives as Leanne Taylor-Giles (2020) and David Simkins, Seann Dikkers and Elizabeth Owen (2012) indicate. Additionally, this game stands out due to a legal system implemented through certain mechanics in to control the action of rogue characters. This legal system has been studied by Anna Lukina and Shane Finn (2023) as a good way to show the social unrest and political struggle of the region of *Skyrim*, but it is not analyzed from the perspective of it also being a tool to introduce Picaresque episodes, something that it will be explained in the section 6.5.

In 2013, the remake⁴⁰ of *Final Fantasy XIV*, *Final Fantasy XIV: A Realm Reborn* was released. This video game is different from the previous ones since it keeps being updated with new stories and characters, meaning that the game from 2013 is considerably larger than the one it has been analyzed in 2023. Not only this, but this video game is a multiplayer RPG, which implies that several players are playing at the same time. This video game features the adventures of an avatar protagonist called the Warrior of Light and their adventures protecting the continent of Eorzea after a great cataclysm. This game features a class system for the protagonist with unique stories related to its progress. One of those classes is the rogue class, which is featured in episodes starred by rogues. The rogue class is upgraded into the ninja class after a series of events, which also include roguish stories. Apart from the protagonist, the rogue and ninja class stories, and the main story as well, introduce rogue characters like Thancred or Jacke. For example, Thancred is a rogue of the main story who started in the streets as a pickpocket and was trained to become a spy and informant for the Scions of the Seventh Dawn, a group of

⁴⁰ New version of a game that adapts a previous one with the intention of improving it.

people that work for the defense of Eorzea. This video game has been studied before, but most of the literature around it is related to the relationship between the community of players and the video game, such as Rachael Hutchinson (2013) study on the ethnography of the players or the identification of players with their avatar by Henry Korkeila and Juho Hamari (2020). Apart from this, we can find the study of Huber (2022) about the allegoric meanings of characters and institutions within the game. Thus, this thesis is separated of the general interest of the discipline towards this game.

The reboot ⁴¹of the *Thief* series, simply called *Thief* (Eidos Montréal, 2014) increased the focus of the series in the lower classes and the social determinism that leads towards a life as a rogue. It features a reincarnation of Garrett inside the city-estate of The City who lives stealing from the rich. After a series of events, Garrett must solve the civil war of The City, result of the manipulation of the higher classes over those in need, while he is looking for his pupil, Erin. Garrett and Erin are two rogues with similar upbringings, but a different approach towards their job. Both are orphaned rogues that grew as street urchins pickpocketing and stealing, in the case of Garrett, or working as a child prostitute apart from stealing in the case of Erin. This video game features several rogues that inhabit the streets of The City, and characters such as the transexual madame Xiao-Xiao, or the Queen of Beggars, that reflect the frustration of the lower classes because of the corruption of the ruling class of the city. Unlike the previous video game, this game has not been studied from an academic perspective except for the study of Coutu et al (2020) mentioned earlier that studies players' immersion in the *Thief* series. Despite this, *Thief* is a video game starred by a rogue that shows most of the characteristics of Picaresque Literature. It has many elements that are worth to analyze from an academic point of view if we consider its literary connections.

Divinity Original Sin (Larian Studios 2014) is another game which can have a rogue avatar protagonist. This game features most of its Picaresque episodes in the inns and marketplaces of the different towns, introducing embedded stories with prostitutes or rogues that need help or try to scam the player. Apart from this, there are two avatar protagonists called the Source Hunters and both can be customized as rogues, enabling the introduction of emergent Picaresque stories. This game also includes a mute playable rogue named Wolgraff, who lost his voice as a street urchin when he was very young due to the curse of a sorcerer. This rogue follows the pattern of the funny and charismatic

⁴¹ A new instalment of a video game series that start a new storyline separated from the previous ones.

humble rogue that we can find in the Spanish Picaresque, moreover, he tells his story through written text due to its muteness, which echoes with the autobiographic element of most Picaresque novels.

At the end of the year 2014, *Dragon Age Inquisition* (BioWare 2014) continued the tradition of the previous instalments of the series of including an avatar protagonist, named the Inquisitor, that can be customized as a rogue. This game develops the story of this characters as they fight against demonic forces that are causing politic conflicts in the continent of Thedas. Along a rogue Inquisitor, the player can play with the elven rogue Sera, and Varric, who reappears as a companion of the Inquisitor. Sera is another orphaned rogue that leaders a local group of a major roguish group named The Red Jennies, who wants to end the tyranny of the nobiliary class and the corruption of the higher classes. She steals and sabotages the higher classes to protect those in need and share the stolen riches with them. In the case of Varric, he keeps managing his spy network and doing his roguish activities. Similar to what happens in *Origins* and *Dragon Age II*, this game expands the different traits of the Picaresque through secondary characters and in-game locations like slums or impoverish zones. This game has been studied from the perspective of literary and cultural medievalism by Alicia McKenzie (2018), which in some moments might remind us of the type of analysis this thesis performs. However, most of the studies about *Inquisition* are once again related to the representation of queerness through its characters, something that BioWare has mastered. This is the perspective of authors like Veit Frick (2016), Víctor Navarro-Remesal (2018) and Melissa Brown and Nichola Partridge (2021), which is useful to support the queer treatment of the rogues of this game, especially in Sera's case.

The next game in this chronological summary of CRPGs with rogue is *Pillars of Eternity* (Obsidian Entertainment, 2015). It follows the same approach than *Divinity Original Sin* or *Baldur's Gate*: an avatar protagonist that can be a rogue who is complemented by secondary roguish stories and characters that develop most of the Picaresque episodes of the video game. The most interesting part of this game for this thesis is the creation of a large and detailed city called Defiance Bay which is filled by rogues that introduce emergent or embedded Picaresque stories which are used to explain the situation of the poorer classes. Additionally, the actions of a rogue protagonist derive in emergent Picaresque stories that contribute to the creation of a general Picaresque atmosphere if the player decides to behave as a rogue. The main story of the game, which features a narrative of displacement and poverty due to a plague that is killing the

newborns from those who live in the countryside also provides more situations that can be linked to Picaresque Literature. This game can be studied from a narratological point of view since it uses several literary strategies to develop a compelling narrative such as poems, embedded stories and descriptions, and non-playable characters (NPCs) that expand the extent of its stories. As Ewa Barbara Nawrocka (2020, 133) points out, *Pillars of Eternity* include several creative literary texts that improve the overall appeal of the story. However, this author does not expand this take because she is focused on the translation of the game, leaving the argument unexplored. In general, this game has been ignored in the discipline, despite its potential. In this thesis, the analysis will focus on the elements that develop a proper Picaresque experience in the game.

The same year, *Fire Emblem: Fates* (Intelligent Systems 2015), another instalment of the *Fire Emblem* series was put on the market. This video game features, once again, a political conflict between two kingdoms populated by playable characters that can be linked to different cultural traditions. As it can be expected, it added a rogue named Niles. This character is portrayed as a cynical rogue that started his career as a child scoundrel of the streets of the slums of the capital of the kingdom of Nohr. The social determinism is patent in his characterization, since he is an orphaned rogue that was sexually abused and battered by other rogues. As an answer to this, he started stealing and killing to survive. Despite the apparition of a rogue that follows most of the traits contained in the myth, this game has been mostly studied from the point of view of its western localization since it was censored in its translation, as Derek Heemsbergen (2016) and Stephen Mandiberg (2017) point out.

Two years later we can find another video game featuring a rogue as a co-protagonist, *Dragon Quest XI*. The story develops an epic tale of a legendary knight called the Luminary against an evil demon. This protagonist is accompanied from the start of the adventure with a rogue named Erik, who introduces the knowledge of the poorer classes and the point of view of a lawless rogue. As the story progresses, Erik's role as a rogue becomes that of a hero, like the case of Zidane in *Final Fantasy IX*. Despite this, the characteristics of the Picaresque are mostly brought into the game through his influence, since he is portrayed as an orphaned ex-slave that had to steal to survive with the help of his sister, Mia, another rogue. Due to some circumstances, his sister was turned into gold and the rogue started a pilgrimage filled by crimes with the intention of forgetting about the trauma of losing his sister. This game has not been studied from an academic perspective apart from Koyama's analysis of the *Dragon Quest* series (2022).

As I have pointed out in other descriptions, this game has potential to be studied from different perspectives, including the one of this thesis.

Octopath Traveler (Square Enix 2018) is another Japanese RPG that includes a coral story that features a rogue protagonist among its eight main characters. This game proposes eight different stories that apparently have no connection until they are revealed to be linked to a group of people who want to summon an evil god. The rogue, Therion, stars an adventure where the seek of freedom and the fight against the traumas provoked by other rogues are the principal triggers to the evolution of the story. This character reflects most of the traits of classical rogues while also introducing narrative episodes that remind us of Picaresque Literature. Furthermore, this game includes cities and NPCs that introduce embedded Picaresque episodes through secondary quests or descriptions.

Unlike the previous game, that has not been studied from an academic perspective, *Fire Emblem: Three Houses* (Intelligent Systems 2019) has received some attention from different disciplines. For example, its depiction of knighthood and morality has been compared with the romance *Sir Gawain and the Green Knight* by Karen Vuong (2021), or the use of its characters in different media and spin-off games by Joleen Blom (2021). As it can be seen, this game is one of the exceptions that have been included in an analysis that connects Literature and the videoludic medium, which is related with the topics of this investigation. This game features a branched narrative that depicts the political conflicts of the continent of Fodlan. It includes a wide variety of characters where we can find a bisexual rogue named Yuri⁴² that follows most of the characteristics contained in the myth of the rogue. He is the son of a prostitute that spent his childhood living in the slums of the poorest town of the kingdom of Faerghus. Due to his androgynous beauty, he was adopted by a corrupted noble that abused sexually and used him as a saboteur and assassin in his political schemes. After years of sexual abuse by his adoptive father and other nobles, he started to use his body to get influence and riches until he became well-known in the kingdom. After a series of unfortunate events, he ended up living in the underground slums of the Garreg-Mach monastic city and became the leader of an influential group of rogues. The dialogues and background of this character introduces several opportunities to observe the persistence of the Picaresque in stories about poverty and oppression.

⁴² He is part of the *Cindered Shadows* downloadable content.

Three years later, a single developer, Matthias Linda, published *Chained Echoes* (Matthias Linda 2022) another coral video game that introduced a rogue between its main characters. In this case, we can find the female lesbian rogue Sienna, a famous scammer, thief, and seductress known as the Red Succubus. This rogue is included in the main story, that reflects the intergenerational conflict between humans and humanoids against corrupted gods. Through the eyes of Sienna, the player experiences the corruption of the Church of Merylea, a religious group that has been secretly spreading monsters around the world to increase the number of believers across the world. Sienna was an Inquisitor of this faith until she discovered the truth and started a career as a rogue to forget about her past. During the game she is involved with other rogues and visits different locations that can be considered as slums, while exploring narratives of oppression and social class warfare.

The sequel to *Octopath Traveler*, *Octopath Traveler II* (Square Enix 2023) was published a year later. Even though it does not keep almost any narrative ties with the previous game, it continued the coral format of its narrative. It includes eight protagonists among whom we can find a rogue named Throné. She is an orphaned rogue that has been trained as a professional thief and assassin by a despicable guild of rogues named the Blacksnakes. Her story depicts a tale of survival and social determinism since it is revealed that she was the daughter of another female rogue and the leader of the guild, who manipulated her to bear his child. Her mother, who wanted to protect her, was killed by her now adoptive father, who is now trying to make her the leader of the guild. As it can be seen, Throné has suffered tortures and mistreatments since she was born through the cruel methods of her adoptive father and mother, named Father and Mother respectively, who wants to make her suffer because of her ascendancy. Throné story is focused on her decision to kill Father and Mother, the leaders of the Blacksnake, and her biological father, to find the freedom that she has never experienced. This video game features several secondary rogues across different cities of the continent of Solistia where the player can observe the consequences of the corruption of the higher classes and the actions of the Blacksnakes.

The last video game featured on this analysis is the last entry of the *Baldur's Gate* series, *Baldur's Gate III* (Larian Studios 2023), which was put on the market on the 3rd of August of 2023. This video game develops the quest of an avatar protagonist and their group of companions that seek a cure for a grave illness they are suffering while uncovering a transcendent evil plot made by supernatural beings. This game is one of the

selected titles that include the biggest number of opportunities to behave as a rogue, to meet other rogues and to experience Picaresque episodes across its three-story acts. Not only the developers give tools to the player to steal, scam or trick other characters, but they also include a cast of secondary characters that introduce several Picaresque traits if the player decides to become a rogue. Apart from the rogue avatar, this video game includes a bisexual vampire rogue main character named Astarion that is featured in several Picaresque episodes. This game and the previous one, due to the proximity of the defense of this thesis with their release date, have not been studied from an academic perspective.

All the selected games have in common the introduction of rogues and Picaresque games in their stories, as well as being part of the CRPG genre; a genre where rogues are a staple. Even though it is not totally visible in these quick summaries, the depiction of the rogue in the videoludic medium has expanded across different types of stories. There has been evolution in their treatment, especially due to the improvement of the technologies used in video game production that allow the inclusion of better mechanics, more dialogues, and larger stories. It is difficult to point out if there has been an actual evolution of the videoludic Picaresque in the 30 years of its evolution. The most patent change is that nowadays, as it will be explained in section 6.7, rogues with queer sexuality are more common than before in the videoludic medium, probably because of the changes of taste of its audiences and the need of a better representation of different sexualities in these cultural products. To explain better the expansion of the Picaresque in the videoludic medium, the characteristics of the Picaresque that has been teased in this brief history of the Picaresque in video games will be explained and detailed in the following sections. This will establish a connection through time and different cultures between Picaresque Literature, starting from the Spanish Picaresque as the main pillar of its expansion, and videoludic Picaresque.

6.1. Autodiegesis and autobiography

This section will study the possible use of the autodiegesis and autobiography in the selected video games. In the case of them not existing in these video games, the analysis will explain which structure has replaced them. This characteristic shares the same shift that happened in late Picaresque Literature. The autodiegesis of the rogue character, being a protagonist or not, is not the most typical approach to Picaresque

videoludic narratives. Additionally, due to the digital, visual, and interactive nature of video games, we can find an extra layer of difficulty when approaching aspects as focalization, voice, or narrative layers. These unique features of the videoludic medium affects how a possible autodiegesis is portrayed and how the past and present of the rogue can be introduced. Since video games present a virtual world, part of the narration is made through visual elements and the interaction of the player with the game's world, which implies that the voice of the character might not be explicitly included, diluting the trait of the autodiegesis. In other occasions, the narration depends on a narrator that might be homodiegetic or heterodiegetic. This allows the introduction of the autodiegesis when the homodiegetic narration is done by a rogue. This complexity requires an explanation on the different elements that may affect a videoludic autodiegesis, being the focalization and the narrator the main ones.

The narrator is the only one that it is not strictly different from those we find in Literature. As Marie-Laure Ryan points out (2006, 185), to detect the narrator it might be necessary to observe the written text of the video game. In this way, we can detect if it's a homodiegetic or heterodiegetic, omniscient or not, narrator. If we consider Ryan's theories, the major difference between the narrator in video games and in written Literature is that, when the narration is mimetic, in Ryan words (2006, 13), meaning that it is done through performative scenes, the narration and the narrator are simultaneous to the actions that are taking place (Ryan 2006, 78). Nonetheless, there is usually written text that indicates which type of narrator is being featured in a video game⁴³. In the case of not finding an explicit narrator in the videoludic text, we must not fall in consider the playable character as the narrator. This is what Jonne Arjoranta (2015, 12) calls a confusion between the narrator and the reflector character. The reflector character experiences the story, but they do not tell it. In those cases, we are facing an heterodiegetic narrator and the playable character is a reflector one. This author (Arjoranta 2015, 12-13), in fact, links this confusion to games like those in the *Dragon Age* series, which presents its main characters as reflectors. For the autodiegetic aspect of a videoludic text, we will be interested on detecting if the narrator is homodiegetic, which it is necessary for an autodiegesis, or heterodiegetic.

In the selected games for this thesis, in terms of focalization, we may notice a subjective, semi-subjective or objective point of view, following Jan-Noël Thon's theory

⁴³ Of course, there are exceptions, but they will not be addressed in this thesis because they are not related to its topic.

(2009, 282). We find the first one in games that set the focalization, expressed through the game's camera, in the eyes of the character the player is controlling. This is something that could be interpreted as a first-person perspective. The second one sets the focalization in the shoulders of the controlled character or in a certain focal point around it. This allows the player to see their surroundings and have a better understanding of the virtual space from a third-person point of view. Both, the subjective and semi-subjective focalizations are common in RPG video games. Finally, the third one uses a focalization that is above the character's, converting the player into a god-like existence that can see the whole virtual space. Usually, this focalization can be used from a top-down perspective or an isometric perspective, the equivalent to the parallel projection in video games. This focalization is typical in strategy games or strategy RPG video games. It is important to understand that in video games the use of a certain focalization does not necessarily imply the development of a third-person or first-person story, since they are a design choice that respond to some mechanic requirement or interactive necessity. A semi-subjective game can feature an autodiegetic story without players seeing the world through the eyes of the main character. It depends on the use of a homodiegetic narrator.

However, there is no perfect correspondence between the narrative strategies we find in Literature and in video games. The videoludic focalization or the videoludic perspective are not treated in the same way as their literary counterpart. Moreover, for example, if a game features an apparent autodiegetic story, we cannot forget that the actions of the player have consequences in the development of the story of the game. This implies the manipulation of the story by the player, diluting the homodiegetic narration. Because of this, a video game story is never completely autodiegetic. The game may allow the player to experience the story in the eyes of their character and it may tell a story of that character, but the actions are done by the player, introducing a new player-dependent narrative layer that is added to the one in which the player has not an active role. Considering these problematics, Gordon Calleja (2011, 119-121) differentiates between embedded or scripted narratives, that are preestablished and objective, and emergent narratives, being the latter those that have a subjective impact in the player but also add more to the main story that the game is trying to convey. Moreover, sometimes, a game might let the player experience the world through different characters while focusing the story in one of them or in more than one protagonist. When this happens, it is impossible to talk about a videoludic text with only one main character, but a text shaped by different characters, being protagonists or secondary, and the player. In those

cases, the player experiences a coral videoludic narrative that combines the episodes narrated by other characters and those in which the player takes part directly.

In other instances, the videoludic text might try, deliberately, to imitate a literary strategy or genre. This medium is effective in reproducing narrative strategies that we find in Literature, as Ryan (2008, 12) indicates. Despite this, they are imitations, in other words, they are built in a different way using traits that are not the same as their literary counterpart. Ryan (2006, 99-101) points out that interactivity changes how traditional literary categories are used and treated in a new cultural medium as video games. This author argues that the elements that shape literary narratives are present in video games, but they are not strictly the same. To replicate a first-person story, videoludic narrative might use narrative strategies and ludic ones. This is something that Thon also takes into consideration (Thon 2009, 292; Thon 2009, 298). He explains that most of the mental development of the different characters of a video game is explained through cutscenes⁴⁴ and dialogues that use narrative strategies that are also shared by Literature and Cinema. This allows the use of traditional literary structures in a context that is closer to their original medium. However, this author (Thon 2009, 279) also considers that, since the videoludic medium features different characteristics and it is experienced differently, literary strategies cannot be the only answer to build new stories nor Literary Theory shall be the only source of theories for their analysis. For instance, a subjective focalization, as it is named by Thon (2009, 282-283), creates an intimate relationship between the videoludic text, the avatar, and the player, perceiving the game's world as if we were the main character. This pseudo-first-person experience can be enhanced by introducing narrative episodes that develop stories experienced by the avatar (and the player through it) in a similar way to those found in Literature. However, mechanics can also improve a videoludic first-person narrative by enabling meaningful actions that have direct effect on the game's world and story. Using both methods, it is possible to replicate a similar experience to that of reading a first-person novel or an autodiegetic novel with different strategies that are endemic to the medium. The same happens with videoludic texts that try to achieve an autodiegetic structure, they replicate that experience by using different strategies as homodiegetic embedded or enacted narrative episodes, the subjective or semi-subjective focalization, adding dialogues to the main character to express their

⁴⁴ Scenes in which the player has no agency.

opinions, etc. Knowing that the autodiegesis cannot be totally portrayed in video games, in these cases we can say that we are facing a pseudo-autodiegesis.

In these processes, as we have seen before, the role of the player is important. Following Calleja's concept of "incorporation"⁴⁵ (Calleja 2011, 169) we consider that the combination between scripted stories, closer to literary structures, and emergent stories helps the player to incorporate themselves in the game's world and experience a story close to the literary genre that it is based on. The emergent stories are usually impacted by the player's understanding of a character or story and the mechanics they can perform. The process of incorporation is explained as having an important narrative-dependent layer that is built in different narrative strategies, videoludic or not, as Calleja points out (2011, 170). In this fashion, it is possible for the player to experience almost the same as reading traditional literary autodiegetic Picaresque texts or third-person literary Picaresque stories⁴⁶ with a heterodiegetic narrator under the shape of specific videoludic texts. This is feasible by making the players participant of the story through the eyes of the character they are embodying or by interacting with the game's world in a mixture of storytelling and mechanics unique to the videoludic medium.

Considering these characteristics as building blocks for the videoludic Picaresque, we can confirm that it does not exist a purely autodiegetic videoludic text since it is impossible to apply the same strategies to such a different medium as video games are. In video games we find that the focalization is a key element on understanding the level of intimacy that a videoludic narration offers. It is possible to experience a narration closer to an autodiegesis or a first-person narrator by using a focalization that keeps the player close to the eyes of the playable character. Additionally, if the player can interact with the game's world with meaningful actions that have narrative consequences, the intimacy of the narration is also increased. The use of written text using the first-person or, rarely, the second person also contributes to build a videoludic text close to a literary autodiegesis as well. Knowing this, as we will see in the analysis, we may state that

⁴⁵ Incorporation implies two levels of immersion of the player within a game's world by embodying a character. One in which the player incorporates information about the virtual world and a second one in which the player starts to embody and act through a character or avatar. In terms of storytelling, we might find personal stories that are directly related to the avatar and more general stories related to the game's world itself. For example, this allows to experience autodiegetic videoludic texts despite not being constructed and executed as in Literature by embodying the main character that experiences the virtual world.

⁴⁶ We have seen that in literary Picaresque there were three predominant narration approaches: autodiegesis, using a homodiegetic narrator and the first person without executing the autodiegesis, and the use of a heterodiegetic narrator using the third person.

Skyrim or *Thief: The Dark Project* are closer to a first-person pseudo-autodiegetic Picaresque narration than, for example, *Baldur's Gate*. On the other hand, the most common type of narration that we find in the selected games is the use of a heterodiegetic narrator with a semi-subjective or objective focalization. In those cases, we are before games with a considerable number of playable characters which include some rogues. When these rogues intervene to talk about themselves as homodiegetic narrators, they usually try to justify their occupation or at least explain their present through their past using dialogues and flashbacks. This is clearly connected to the exploitation of flashbacks and the autodiegesis to deepen in the understanding of a character's circumstances that the Spanish Picaresque developed through its first century. Even though other non-roguish characters also use this type of narrative episodes to explain their present in these games, we cannot forget the important role of the Spanish Picaresque in introducing this type of narration in Europe and how it is intertwined with the nature of the rogues. The connection between rogues and the necessity of explaining their circumstances is clear, even in video games, since it is an action that every rogue in the selected video games perform sooner or later. Taking this into account, this analysis will explain first those games that use a pseudo-autodiegesis that are close to the autodiegetic texts of the analyzed novels, explaining why can be considered as such. After that, the selected video games, and their portrayal of possible autodiegetic videoludic texts featuring rogues, will be sorted depending on the focalization and type of narrator they use.

The first game that echoes with the autodiegesis we see in the Picaresque Novel is *Thief: The Dark Project* (Looking Glass Studios 1998). This game features narrative segments introduced by cutscenes in which the story is summed up by the protagonist, Garrett, as a homodiegetic narrator. The game is organized by chapters and the story starts with Garrett describing his infancy as a rogue in the streets of The City in a flashback used to explain why he is a professional rogue. As we know, this can be usually found in the Picaresque novels that have been analyzed, where the rogue explains its present through the whole text or a part of it. After describing his infancy, Garrett will describe his current situation whenever a new chapter of the story starts by doing a recount of his opinions and deeds. After each episode's epilogue and introduction of the next one, the game allows the player to experience his story through his eyes in a first-person perspective, mixing the actions of the player, which influence the progress of the game's story, and the narration of Garrett. This narrative structure allows us to see this game as an example of videoludic autodiegesis, where the player experience the autobiography

through the narrator eyes, and it is complemented by the homodiegetic introductions and epilogues of the chapters.

A different, but effective, approach is used in the reboot of the series, *Thief* (Eidos Montréal 2014). We have access to the main character's, who is Garrett's reincarnation, opinions, and views while the story is presented in a more cinematographic way, changing the camera continuously during cutscenes. The video game is once again following a chapter-organized structure in which we find a cutscene as an introduction and another one as the epilogue of the episode. We do not hear most of the character's considerations in these cutscenes as in the first instalment of the series, but while playing through his eyes we get access to his personal views. Garrett does not act as a narrator in this game, but his function is similar to a commentator of the events happening through the story. Similarly, Garrett does not want to explain his present for any reason, in contrast to the previous game. Therefore, the voice of the main character is not as important as in the first game of the series. However, the game keeps the subjective focalization, the first-person perspective, the homodiegetic narrator conveyed through the voice of Garrett and the opportunity of experiencing the game's world through Garrett's eyes. Following what we see in the first game, the game features the story of a professional rogue. In this case, the infancy of the rogue is not important, and the narration is introduced in medias res, which is something that we find with frequency in Picaresque texts as *La hija de Celestina*. Unlike *Thief: The Dark Project*, this game does not explain the current situation of the rogue through his past. It does not justify the use of the videoludic autodiegesis. Despite this, we experience the game's world through the rogue's eyes, and we have access to the interiority of the rogue character in some moment through comments or dialogues.

Another game that tries to follow this videoludic autodiegesis or pseudo-autodiegetic narrative structure is *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda Game Studios 2011). This video game features an avatar as the main character, whose personality and occupation need to be developed by the player. One of the recommended occupations that the video game suggests through its mechanics is behaving as a rogue. As the player performs meaningful Picaresque actions in the game, the story gradually becomes a Picaresque text like those we find in the literary sources. This means that the actions that the players perform willingly have a direct impact in the type of narrative that is being experienced within the game. *Skyrim* features a subjective and a semi-subjective focalization that the player might change whenever they want, even though the

recommended one is the subjective focalization. We do not hear any words coming from the avatar, but we can read them through the different answers of the avatar. However, it is used as a reflector character since they do not narrate anything. Because of this, we are before an heterodiegetic narrator and there is not an explicit autodiegetic element in *Skyrim*. At the same time, the story revolves around the avatar as the only protagonist of this story, which combined with the subjective focalization and the numerous opportunities of customizing how many side stories unfold creates a first-person experience close to reading a first-person novel. The treatment that receives the structure selected to tell the story, could be considered similar in most cases to the late Spanish Picaresque novels, since even though the subjective focalization is used, it does not carry any extra meaning or intention of constructing an autobiography. In addition to this, it is worth noting that this video game contains several readable books in which rogues have the leading role such as “Chance’s Folly”, “Thief” or “Three thieves” that follow the same approach to Picaresque as the late Picaresque novels. Those embedded books feature an omniscient heterodiegetic narrator.

The games that have been analyzed until this point in this section are those that exhibit a narrative structure that may remind us of either autodiegetic Picaresque texts or those that use the first-person and a homodiegetic narrator. The other selected video games have short narrative episodes where the rogue might talk, as a homodiegetic narrator, about their life or circumstances in a dialogue or a flashback, even though the rest of the game might exhibit a different approach towards the narrative structure. This circumstance is not limited to rogues, but it is similar to those important episodes we have seen continuously in Picaresque Literature. In those cases, secondary rogues talk about their lives as homodiegetic narrators, like the case of the escaped rogue in Luna’s *Lazarillo*, the dialogistic autodiegesis from *La desordenada codicia de los bienes ajenos* or the stories of Dorothy or Mary in *The English Rogue*. The games that feature such episodes have multiple main or secondary characters condition which is not strictly related to their focalization or narrator. The difference with the previous pseudo-diegetic video games is that these fragments are not part of the main narration and are not needed to continue the main story.

If we analyze first the games that include heterodiegetic narrators and an objective focalization, we find *Baldur’s Gate* (BioWare 1998) as the first example. In this game, the heterodiegetic narrator that refers to the player’s avatar using the second person while proposing different situations to the player and the main character. This narration tries to

imitate a session of *Dungeons & Dragons* and other TRPGs, where the master uses the second person to describe the different episodes in which the players participate. This type of narration adds more intimacy to the narrative that a third-person heterodiegetic narrator does not, since it refers directly to the player. Additionally, the game introduces secondary rogues as Safana, Eldoth or Skie, that may explain briefly their past and talk about their story as rogues through dialogues in which they are the narrator of their own stories, like the cases of the Picaresque Literature. The focalization, in this case, it is none other than an objective focalization, something that reduces the degree of closeness between the characters and the player. This is caused by the camera situated in a top-down isometric position that stablish distance between the player and the controlled characters.

The main character can be customized by choosing their class and controlling their actions. We can choose them to be rogues, under the *D&D* thief class, and behave like them to create a Picaresque story. As the player performs certain actions as a rogue, we can consider that those action can be translated to a first-person narration in which the player describes the actions they are performing. For example, when the player's character steals a wallet, the player might think "I am stealing a wallet", creating a more intimate narrative, despite not being autodiegetic. In fact, selecting the thief class is logical in the case of wanting to create a Picaresque experience since it has a clear connection with the avatar's condition as an orphan⁴⁷. We have seen, as a recurrent circumstance in Picaresque Literature, how orphaned rogues end up becoming thieves. In the case we select a thief as the class of our protagonist, we will receive a brief description of his years of infancy being a rogue:

Inspired by your foster father's colorful tales of rogues and scoundrels, you have spent your childhood yearning for intrigue. On the stage of your imagination, the ambling, preoccupied monks of the keep have often played the secret lords of Waterdeep, their purses ripe targets for your nimble fingers. On more than one occasion Gorion has asked you to very tactfully return a pen or an inkwell to the pocket from which it came. The more valuable of the keep's treasures remain impenetrable to your wiles, but you have little desire to steal from your benefactors anyway; you long for more appropriate and accessible pickings. (BioWare 1998)

⁴⁷ We must remember that the protagonist of this game is an orphaned character named Gorion's Ward

Knowing this, we can see how this game features a structure closer to those Picaresque texts that are less concerned about the autodiegesis and more about descriptions using the third or first person. The main character grows admiring the concept of roguery and their freedom, something we have seen in different novels such as those written by Cervantes. Apart from this, the narrator is creating a biography of the roguish nature of the childhood of the main character to explain their current situation as fully-fledged rogues.

Baldur's Gate II (BioWare 2000) follows the same approach, with a heterodiegetic narrator and objective perspective, and continues the story of the Gorion's ward. However, the narrative autodiegetic episodes, in which other rogues explain their lives and circumstances from the past to the present, are expanded and more detailed. The player has more opportunities to explore Picaresque stories by reading them in the dialogues with other characters or by experiencing them using those rogues or their own very rogue, since the main character can be also one. The actions of the rogue through the player, since it implies a clear interaction with the game's world, might be interpreted as some form of videoludic first-person experience, despite its objective perspective. However, as it has been pointed out before, we cannot proclaim it as a solid autodiegetic or autobiographic situation. To finish with this video game series, *Baldur's Gate III* (Larian Studios 2023) employs the same structure and narrative strategies at a bigger scale and with more details. This game increases considerably the fragments where rogues related their past as homodiegetic narrators, especially in the case of Astarion.

We find the same type of structure and approach towards narration in *Pillars of Eternity* (Obsidian Entertainment 2015) where we have an objective perspective and a heterodiegetic narrator that uses the second-person and an objective point of view, something logical if we think that this game is trying to imitate the model of *Baldur's Gate*. *Divinity Original Sin* (Larian Studios 2014) is especially interesting, despite following the same structure, because it includes a unique narration for rogue avatar as their background information and a secondary rogue that uses interesting narrative strategies. As players, we can create a rogue avatar as the main character which introduces a text describing the background of the protagonist as a rogue, following the same example of *Baldur's Gate*:

The job was supposed to be simple: Break into the vault, take the gold. The Rogue hadn't bothered to ask whose vault and whose gold it was - such questions were irrelevant.

Cold, thick steel and shining, precious gold had no human element, after all. One could be coaxed into yielding, and the other could be delivered to whomever had ordered the job in exchange for a small fee or, on particularly ill-fated occasions, the Rogue's life. [...] (Larian Studios, 2014)

This fragment is important because it works as a justification of the current situation of the rogue character, which is connected to the literary past contained in the myth of the rogue, as it happened in *Baldur's Gate*. It explains the circumstances of the rogue avatar the story starts and why they have reached that situation. Additionally, it establishes part of their abilities and personality.

It is true that the heterodiegetic narrator, the objective focalization and the absence of first-person descriptions reduce the similarity of this videoludic narrative structure to the analyzed novels that use the first-person imitating traditional Picaresque novels. Nonetheless, this game features a rogue, Wolgraff, which can be playable and introduces an interesting approach towards his personal story's narration. Wolgraff is a rogue that has become mute because of an evil spell. Due to this circumstance, this rogue can only express himself by writing his opinions in paper which causes that a framed Picaresque autodiegetic written text is introduced when Wolgraff talks about his background and his present circumstances as a mute rogue. When the player finds this rogue for the first time, he recounts his deeds with written sentences as if we were on a Picaresque novel: "Name's Wolfgraff. [...] Been mute since I was a kid. Sourcerers took my voice. [...] Get money/food where I can. Steal if I must. Not from poor folks!" (Larian Studios 2014). This situation might be an intent of introducing a literary rogue that expresses itself like in the traditional texts, by writing an autobiography, in this case, by expressing his present thoughts with quill and paper. This change in the narration style is unique to the only rogue companion of the game.

Returning to the *Final Fantasy* series, in *Final Fantasy VI* (Square 1994) repeats the use of the heterodiegetic narrator and the objective focalization. As it is a coral video game, we find more than one main character. In total, there are three rogue characters: Locke, Setzer and Shadow. There are no textual descriptions with a second-person narrator as in the previous CRPGs. However, as in the previous examples, when the rogues reveal their past in their dialogues, they take the role of a homodiegetic narrator, like in the traditional Picaresque texts. The revelations of their past, something that was introduced with the Picaresque Novel, explain their current circumstances and traumas.

The very same narration structure is used in the *Octopath Traveler* series, the *Fire Emblem* series, and *Chained Echoes* (Matthias Linda 2022). They feature a heterodiegetic narrator and an objective perspective that distance the player from the story that is being told, which denies a possible pseudo-autodiegesis as the main narrative strategy of the narration. Nonetheless, they do include homodiegetic stories in which the different rogues of these games explain their past as autodiegetic dialogistic narrations. The *Fire Emblem* series is dialogue-dependent when it comes to narrative progress and storytelling. Due to this, we may find some brief Picaresque episodes when secondary rogues are involved through dialogues and descriptions made by other characters.

If we analyze the treatment of the autodiegesis or the autobiography in video games with a heterodiegetic narrator and a semi-subjective focalization we find the *Dragon Age* series, *Final Fantasy IX* (Square 2000), *Final Fantasy XII* (Square Enix 2006), *Final Fantasy XIV* (Square Enix 2013) and *Dragon Quest XI* (Square Enix 2017). All these video games include rogue characters that talk about their past in a homodiegetic narration through flashbacks and dialogues. Among them, *Final Fantasy XII* is especially interesting since it proposes a unique situation related to the autobiographic value of the videoludic text. The game features a heterodiegetic narrator that explains the political situation of the kingdoms in dispute in the game which serves as the frame of the main story. We have seen that the use of framed narratives to describe Picaresque adventures or episodes, such as in *La desordenada codicia de los bienes ajenos* or in *Oliver Twist*, is a common method of Picaresque Literature that *Final Fantasy XII* uses once again. This adventure is lived through the eyes of the naïve young rogue Vaan. The game uses the second person to structure the narrative, which means that this “main character” is not the real protagonist but the one the narrator that tells and experiences the story of other characters. The second-person approach allow us to understand what Vaan thinks about the political events that unfold before him and, in some cases, exceed his capacities. Despite the game not proposing an autodiegesis or even an autobiography, the closeness of Vaan’s inner thoughts for the player as well as the use of a semi-subjective focalization contribute to the creation of a rather personal story. Vaan’s experiences show a heavy political plot through the eyes of a rogue and his own struggles in an oppressed country as an orphaned low born. The intimacy of this second-person videoludic text leaves this game in a middle ground between the autodiegesis of the adventures and thoughts of Vaan and the narration of the tale of the protagonists.

From the previous explanations, analyses, and examples, we can deduce that videoludic Picaresque cannot feature a pure literary autodiegesis since the player experience implies the introduction of new narrative layers and of another voice, the one of the players, that contributes to the creation of a certain story. The autodiegesis takes a pseudo-autodiegetic shape in some games, while in others it only appears in occasional flashbacks of the rogues. However, these games try to convey intimate stories that explain the rogues' condition when this type of character is involved. When the autodiegesis is not used, it is replaced by a heterodiegetic narration, and the subjective focalization disappears. This situation leads us to consider the unique narrative circumstances applied to video games. Video games are not just written text, they mix written text, with a virtual artistic space, a variable camera, music, and meaningful mechanics to develop the story. This makes difficult to have only a type of narration when multiple artistic texts are giving birth to the videoludic text. It also shows that literary categories can be only applied partially to the video games' narratological analysis. Those circumstances, combined with the clear tendency towards a heterodiegetic narrator, show that the approach to narration in video games is much closer to the third-person Sword and Sorcery Picaresque novels of the 20th century or the late classic Picaresque texts that to the original novels that shaped this type of fiction, like *Guzmán* or *Lazarillo*. This makes sense if we consider how Picaresque and the rogue were transmitted through the myth, diluting their origins and traits, and how it was adapted in different media through time.

6.2. The master or parental figure

As we saw in chapter 5, the figure of the master was taken into consideration when transferring the literary rogue to TRPGs. The idea of a master for young rogues that may lead them astray, teach them their job or, maybe, the other way around, help them in some way to have a better life was thoroughly explored and implemented within the rogue class via thieves' guilds or parental figures. This being the same characteristic that we have seen in every novel that has been analyzed in this thesis. This trait was so important for the players that they even were interested in texts exploring the past of the young Gray Mouser with his master, Glavas Roh⁴⁸. Therefore, it is but logical that in the games that

⁴⁸ As it is the case of the already mentioned short story written by Fischer and revised by Leiber (Fischer 1978, 28-31).

have been selected, the master or the parental figures take an essential role in the construction of most Picaresque videoludic experiences.

At story-level, both masters and parental figures are especially important in those games that feature young rogues or in those stories where the rogue talks about their early days. They are a key element in their videoludic characterization since, like in literary Picaresque, they have a direct influence on how they see the world and the intention with which they use their talents. As we know, the master usually becomes the rogue's mentor either by force or at the suggestion of their family, but their relationship is one of exploitation or employment. Sometimes, a rogue might have been under the wing of a master and a parental figure, that may be someone from their family or someone are their legal mentor. In videoludic Picaresque, these characters may be a good example for the rogues or the main reason of them to fall even more into immorality. This aligns well with that we have seen in Picaresque Literature, were the parental figures and the masters had different personalities and, usually, there are good ones and evil ones at the same time in the same novel. Rogues, at some point of the story, will talk about some parental figures or masters that shaped their view of the world and that are key to understand the personality they exhibit in the present of the game's story. Since videoludic rogues are usually grownups, most of the episodes where players discover the role of masters or parental figures are flashbacks. Video games tend to show the characters when they have already decided to become a rogue, so the stage of their lives where they were still undecided about it is part of their past. It is also noticeable how the amount of these characters per role is critically reduced. From rogues with two or three masters to rogues with just one that had as much influence as those of a Picaresque novel combined. This last situation makes sense since, normally, these games feature more than one important character, so it is understandable that a story where four or five characters are involved may reduce the number of masters and their details, contrary to a novel centered around only one rogue.

This last assertion is important, the masters and parental figures of rogues in video games are considerably less detailed than the ones we find in Literature. Because of this, these type of characters in video games do not include a direct social commentary through their characterization but open the door to the political unconscious⁴⁹. This would probably change if the games featured a process of evolution of the rogue since their

⁴⁹ Remember that the importance of this concept in Game Studies has already been explained through Johnson and Tulloch (2017, 244-245) in chapter 3.1.10.

childhood to their maturity, since it would be then necessary devote a part of the story to develop the relationship between the rogue character and the master or parental figure. It seems that the process of blurring explained in the theoretical frame through the myth it is clear: the myth is articulated again and again, but it may lose part of its characteristics in the process due to the change of temporal or sociocultural context.

Knowing this, the examples and analyses of this section that justify the previous arguments will be organized depending on the morality of the masters or parental figures that appear in the video games. Thus, there will be three subsections: one about games with positive masters, another one about evil masters, and a last one with games that show a mix of both types of masters. If more than a game of a series is included in those subsections, they will be group together, as game series usually share similar approaches.

If we talk about positive parental figures, we should consider *Final Fantasy VI*⁵⁰, Locke explains that he was taught by his father, a treasure hunter (a profession that, as we have seen, started to be part of the broad definition of rogue during the end of the 19th century), in most of the arts of the profession, but more importantly, this character worked as an example of the positive path this rogue follows in contraposition to some of those we find in Literature. His father works here as a good example for Locke. There are not more parental figures or even masters of rogues in this game, something that clearly differs with most of the analyzed novels. However, the social commentary that might be carried in this figure is still present, or at least gives space for the political unconscious to flourish, since his father and Locke are criticized by other characters of their hometown for their profession.

Similarly, in *Final Fantasy IX*, Zidane is adopted by Baku, the leader of the Tantalus Theatre Troupe, when he was seven years old. In fact, this troupe is the cover of a band of thieves that use their performances as a distraction to steal money and valuable items. This character act as the parental figure of Zidane. As a rogue and a theatre director, he teaches how to steal, scam, perform and other different actions to his foster child. His intention is none other than to have his adopted son follow in his footsteps. Despite his questionable job, Baku also tries to raise Zidane as someone that may embody good traits as loyalty, kindness, and responsibility. In *Final Fantasy XIV* we also find positive masters. The idea of a master is still present through the figure of guild masters. In this game, the players may customize the occupation of its avatar and select its class or job by

⁵⁰ The *Final Fantasy* series is known because of their recurrent use of the figure of the master for rogue or non-roguish characters in most of the game of the series.

listing themselves in a guild, for example the Rogues' Guild. This guild has a character that works as a master and a mentor for the rest of the rogues, his name is Jacke. He teaches the protagonist every aspect of the "dark job" of rogues. Actions as stealing or smuggling seems to be their bread and butter of the guild. Despite this, he is not a bad influence for the main character. Jacke has a positive attitude towards teaching them, even though he makes clear continuously the type of scoundrels that rogues are, himself included. There is another character, Oboro who introduces the player to the upgraded version of the rogue class: the ninja. Oboro, as Jacke, works as a mentor in the procedures of the ninja. He insists as well on the idea that occupation is not entirely legal nor a good way of spending a happy life. Both masters are examples of good influences, since in many of their quests they are shown protecting innocent people from other evil doers.

Apart from the player's avatar and the characters in the Rogues' Guild, we may find another rogue with an important role in the unfolding of the story, Thancred. He met his master, Louisoix Leveilleur, by trying to steal some money from him as a young street urchin. His master is a positive figure that took care of Thancred and became his mentor in all sorts of disciplines until he got enough knowledge to become a full-fledged researcher and informant. As it happened with Gray Mouser, a mage takes care of a rogue and teaches them not only magic, but a way of using their abilities for bigger objectives.

Outside of the narrative level, the figure of the mentor has gameplay consequences as it is part of the mechanics in this instalment of the series. If the player does not talk with their mentor, they cannot progress in their Picaresque abilities or in the story. In this way, the mentor works as a necessary step to improve our character, following the same idea that TRPGs had. In TRPGs, the figure of the class mentor or master existed, and it worked as a way of accelerating the talents of the player's character at the expense of money or in exchange of helping them in some side quest; the same happens in *Final Fantasy XIV*. The guild and master system implies the introduction of new characters, new side stories, and several upgrades mechanic-wise. In addition, this game features two type of levels that determine the progression of the character within the game's world: an experience level, that affects the performance in combat, and the job level, that can be translated as the experience of the character with a class or occupation. Guildmasters are the middleman or middlewoman used to upgrade that job level. In other words, the Rogues' Guild master is the character that establish the perception of the player about the amount of mastery that the avatar has as a rogue and enables the access to new abilities.

Because of this, the master or parental figure is especially important in *Final Fantasy XIV*.

This approach to masters, as a method to improve the performance of the player's avatar as a rogue by taking part in the learning process that implies progression mechanics is also used in *The Elder Scrolls: Skyrim*. In this game, we may find several characters that help the player's avatar improving their Picaresque abilities: lockpicking, pickpocketing, speech, and sneak. These characters are not masters nor parental figures, but trainers, because of that they will be explained in the "Learning process" section. However, there is one character that works in some way like a positive master for a rogue character: Brynjolf the second-in-command of the Thieves' Guild. This character works as a mentor for the main character as he guides him through the reasons behind the actions of the guild, the job of the rogue and their role in society. Nonetheless, the relationship it is not of an adult and a child, since the protagonist is an adult, because of that we may talk about a working relationship between a knowledgeable adult and a beginner adult. He is always testing the protagonist, but he shows that he really cares about his new pupil's education. Similarly, he never crosses the line of abuse or exploitation as in the novels. Like the Rogues' Guild in *FFXIV*, this institution allows the player to become a better rogue and unlock the access to new mechanics (black-market fences, for example) and side stories. It also enables the access to high-level trainers for the Picaresque abilities, otherwise players will not have the opportunity to learn from these character teachings. These characters are in a tavern/inn where the player might meet numerous types of rogues. Being part of this guild also give access to unlimited short quests that imply pickpocketing, stealing items or money and even slandering jobs. In this way, the Thieves' Guild works as a logical step for every rogue in *Skyrim*, since they get access to new Picaresque stories, with a proper master as in traditional Picaresque, and it improves their performance as a rogue. The guild is an open door for a better Picaresque experience, and it includes using a master even though it is used in an unorthodox way.

In *Thief: The Dark Project* we find again a positive master that introduces the main character, Garrett, to his occupation. As it happens in different examples, Garrett meets his master while trying to steal his purse. This character will notice his talent for stealing and stealth as well as his intelligence. Then, Garrett will spend the rest of his childhood and adolescence under the wing of this master until he became such an expert in his job that he decided to put his abilities in better use. In fact, what Garret wanted was improving his economic situation and abandoning the strict discipline of the keepers. It

is not known much about the identity of the keeper that acted as his master, it seems he treated Garrett respectfully as he took him out of the slums and gave a better use of his abilities.

In the reboot of 2014 of this game series, *Thief*, it is Garrett's reincarnation the one who works as a master of another rogue, the young Erin. As we know through the game and the comics that expand the past of the game (Pratchett and Baldó 2014), the black-market fence Basso introduces Garrett to a young girl that tried to pickpocket Garrett before and failed. This young rogue's name is Erin, who escaped from being a prostitute. Garrett took care of her as both a positive parental figure and a master until they break their relationship when Erin kills a person in front of him, something that he actively pointed out as out of bounds from their job as thieves. It seems that Garrett was a respectful master, even though he was strict about the objective of his teachings. He taught her about stealing, defending herself and infiltrating silently to get information or steal expensive objects. By the time the game's story starts, both characters are paired in a thieving mission several years later. In this mission Erin will be affected by a magic ritual that will cause her to be controlled by a spirit. When Garrett discovers this, he will do anything in his hands to save his protegee which shows the type of master he was. We may consider the story of this game as a Picaresque narrative that explores the relationship between a master and a pupil that have different views of the limits of a rogue's job and the nature of their actions.

We keep seeing how the videogame masters are usually good-willed and kind, regularly trying to keep in check their servants or pupils even though, sometimes, they teach them about questionable skills. They are similar to the parental figures we see in the late Picaresque novels we have analyzed, who try to change the destiny of their pupils. We also find a kind parental figure in *Baldur's Gate*. In this game, the main character (remember they could be a thief or choose a different class), the Gorion's Ward, is taken care of since their first months of life by the sage Gorion. This situation works perfectly if the player wants a Picaresque experience choosing the thief class, since we find once again a mage taking care of an orphaned young rogue, like Glavas Roh. As it is stated in the introduction of the main character if the player chooses this class:

Inspired by your foster father's colorful tales of rogues and scoundrels, you have spent your childhood yearning for intrigue. On the stage of your imagination, the ambling, preoccupied monks of the keep have often played the secret lords of Waterdeep, their purses ripe targets for your nimble fingers. On more than one

occasion Gorion has asked you to very tactfully return a pen or an inkwell to the pocket from which it came. The more valuable of the keep's treasures remain impenetrable to your wiles, but you have little desire to steal from your benefactors anyway; you long for more appropriate and accessible pickings. (BioWare 1998)

We see how it is Gorion himself the one that teaches the Gorion's Ward about the stories of rogues. It seems like the tales he tells his foster son are no other than stories of freedom and adventures, as those that inspired Tom Sawyer or Huckleberry Finn to be rogues. In the same way, this reminds us about the idea of freedom commonly linked to rogues since the dawn of the Spanish Picaresque Novel. From this introduction we may deduce that Gorion has also tried to stop the protagonist's intention of behaving like a rogue, but he never achieved it. It is also shown that he acted as a kind parental figure for the Gorion's Ward. In this game we also find several rogues, but most of them are self-learned rogues that do not explain if they had relevant masters or parental figures, this figure it is only important for the main character.

The examples of video games featuring evil masters of rogues are as common as the cases of good parental figures. For example, in *Fire Emblem Thracia 776* we find Lara, whose parents sold her as a slave to a troupe of entertainers when she was still a child. She was abused within that troupe by her masters. They employed her as a dancer, with erotic implications, despite her age to distract wealthy men. In one of her performances, she comes into the attention of the rogue Perne, that will save her from her abusive master. This rogue then, became her master and taught her about thieving and the arts of rogues. However, her new master was not as kind as she thought at the beginning since he only saved her because he liked her dances, as he looked "intently" (Intelligent Systems 2000) with clear sexual connotations. Not much it is explained about her masters, but they are the main cause of her being a rogue and a dancer depending on the choices of the player during the game. If the player lets Lara talk to Perne in chapter 12x, then Lara will become a dancer thief with the ability of dancing⁵¹ but also lockpicking and stealing, which shows that Perne was the master that introduced her into thieving. In Lara and the teachings of her masters we see once again the combination between performative arts and roguery that we have seen in most of the analyzed novels and TRPGs, like *La hija de Celestina*. *Fire Emblem: The Blazing Sword* also features a rogue which had a

⁵¹ Fire Emblem is a strategy turn-based RPG. Dance is a skill that gives a new turn to an ally that has used it before.

master that caused the moral downgrade of the character. This character is Jaffar. As an orphan, he spent many years in the street until he was found by the villain of the game, Nergal, surrounded by corpses. The reason of this killing spree is not detailed, so we can only infer that he was defending himself from the dangers of the place in which he lived. Then, Nergal decided to keep him as a slave/servant and forced him to be an assassin after brainwashing him.

In *Octopath Traveler* and *Octopath Traveler II* we find once again the case of the bad master that guide the rogue in the wrong way through life. In the first instalment of the series, we find the thief Therion. During his story it is revealed that at some point during his youth, when he was starting his career as a rogue, at around 11 or 12 years of age, he was captured and sent into prison. There he met the character that will become his parental figure, Darius. This character noticed the talent of Therion for roguery and decided to ally with him. His intention was not helping the rogue protagonist but using him to become rich and popular, so he treats him kindly just to simulate some sort of affection towards him. Years later, Therion is betrayed by Darius. After his relationship with his master, the protagonist promises not to trust anyone again and focuses on his career as a rogue. This treason is an example of the case of the baptism of the rogue and his realization of the cruelty of the world that is frequent in Picaresque Literature. In the case of the second instalment of the series, we find the female rogue Throné. She is abducted and forced to be part of the Blacksnakes since she was born, a guild of rogues that perform different violent jobs across the continent for money. She has two masters who are known as “Father” and “Mother” that treat her as a slave⁵². Throné hates both masters as she is continuously mistreated by them and forced to keep committing crimes for them. Both characters are the assassins of Throné’s mother, event though it is not revealed until the last part of the story, which adds more negative connotations to them. During the story she shows the consequences of the traumatic episodes caused by her masters as she remembers frequently her first assassination as a child after being pressured by Father or the harsh thrashings of Mother. However, she seems to consider Father a real parental figure since he was the only master that did not abuse physically of her, even though she manipulated her continuously. Throné exhibits a problematic personality due to the influence of her masters, that shows their importance in her

⁵² This is physically indicated by a black choker in Throné’s neck, indicating that she is a slave and not just a servant

characterization. These masters can be linked to negative masters of rogues like *dómine Cabra* from *El Buscón* and *Fagin* from *Oliver Twist*.

A situation of negative masters and slavery is also featured in *Dragon Quest XI* where the main rogue of the story, Erik, and his sister, Mia, are raised by a group of slavers and thieves: the Vikings. During the game's story it is revealed that at some point of the infancy of both siblings, they are abducted and forced to work for their new masters. They are heavily mistreated by not getting almost any food or through beatings, like most of the cases of negative masters of Picaresque Literature. As it can be seen, the negative masters are similar to those we find in previous analyzed novels, despite the different context of these video games.

Nonetheless, some video games might introduce more than a master or parental figure with different moralities between each other. *Octopath Traveler* introduced two negative masters, but the usual situation is that a contrast is offered between a good master and a bad master of the rogues included in the game. That is the case of *Final Fantasy XII*, for example. *Final Fantasy XII* shows how Vaan has grown up in the slums as an orphan. He and his friend Penelo are taken care of by Migelo, a humble merchant that keeps them entertained and out of trouble by giving them small errands; in the same way that rogues did in the literary Picaresque for their masters. Migelo works as a positive example for the young rogue as he is actively trying to stop his pickpocketing habits as well as his dreams of being a sky pirate. Another playable rogue in this game, Balthier, works as a mentor for Vaan. This character supports Vaan's aspirations as a sky pirate and teaches about the deeds of his desired occupation. Balthier is more cynical and less kind than Migelo, but he still tries to protect and help Vaan. Knowing this, we see how Vaan has no negative masters or parental figures. However, Balthier, as a rogue, has worse parental figures to look up into. His father lost his sanity progressively until he became a villain. He used his son influence in political plots that involved, usually, the death of innocent people, which clearly disgusted Balthier until he left to become a sky pirate. This rogue does not remember his father positively and he shows that the main cause of his cynical view of the world is linked to his traumatic experiences with him.

Similarly, in *Fire Emblem: The Binding Blade*, there are two young rogues whose profession revolves around the existence of two opposite parental figures. The first one is Chad, who lived in an orphanage managed by a kind poor cleric. This master treated him as if he was his own son. Chad was strongly attached to him and the children from the orphanage, so he started stealing from a young age to help them make ends meet.

When the orphanage was attacked by an invading army, the cleric was killed, and Chad decided to improve his abilities as a rogue to fight against the invader while trying to help the poor children as one of the older kids in the orphanage. His actions as a rogue are a result of the teachings of the cleric, who insisted on helping the poor in any way possible. Chad interprets his words as a claim for him to improve and use his abilities against the enemy. In the case of the second rogue, a female rogue named Cath, she considers her father as the main cause of her hatred towards the noble class, since he was forced to burn their own town as an order. To oppose her father's "coward" teachings, Cath decides to learn to steal and becomes an honorable rogue that steal money and valuable items from the richest people in the country. In this case, the actions of her father are the trigger point to Cath thieving spree across different cities. Indirectly she is introduced to her way of life because of the negative influence of her father.

In the *Dragon Age* series, the parental figure and the master are important for the configuration of the rogues that appear in its games. This video games series is particularly interested in showing complex characters. To achieve this, it offers varied backgrounds for their characters through flashbacks and dialogues that include different masters of parental figures, especially in the case of rogues. In the first instalment of the series, *Dragon Age Origins*⁵³, we find two rogues with important parental figures and masters. The first one is Leliana a rogue bard who lost her mother when she was four years old. She had two important masters in her life. The first one is Cecilie, the noblewoman her mother served before she died. This woman taught her to behave like a noble and started her interest in music and poetry, becoming a positive example for Leliana. During her training as a bard, she met Marjolaine, her second master and lover, a patroness from the arts that was, in fact, a widow rogue. She considered that Leliana had talent for subterfuge, stealing, manipulation and assassination, so she started to teach her about the arts of a rogue little by little. This master guide her into a negative path and cause her to see the world as a hostile place. In fact, their romantic relationship can be considered an extension of their servant-master dynamic. At some point of Leliana past, Marjolaine betrays her introducing the typical episode of the "baptism" of the rogue explained in chapters 3 and 4. Leliana meets again her past master during the character's side story as the decision of killing her or letting her be is revealed before her. Depending

⁵³ The rogues of this video game, and the series in general, have been studied before, including their relationship with their masters from a queer point of view of its characters. The authors mentioned earlier are Guyot (2012), Belmonte (2013), Greer (2013) and Lucas (2020).

on the resolution of this conflict, Leliana's personality can change towards a more pragmatic and aggressive rogue or a kind one. Another rogue with important masters or parental figures in this game is Zevran. His first parental figures are the prostitutes of the brothel where his mother worked. They taught Zevran about seduction and stealing while introducing him to the harsh world of the slums. At a young age, he was bought, as a slave and servant, by the guildmaster of the House Arainai, which was part of the Antivan Crows, an organization of rogues and assassins. This guildmaster tested Zevran's talent by exposing him to live-threatening situations. After this torture, he was trained as a professional thief and assassin while still being a servant of the guildmaster. The master-servant relationship will be broken when Zevran must kill one of his friends by a perverse order of his master.

In *Dragon Age 2* we find again important rogues which have been involved with parental figures or masters of note. That is the case of Isabela, a female pirate rogue who clearly follows the characterization of the Spanish female rogues⁵⁴. Her mother, another rogue, became her first parental figure and her teacher in thieving, scamming, and manipulating people. Both women worked together while travelling from town to town doing their business. However, her mother got tired of being a rogue and converted to a religion as the rogues of the Spanish Picaresque usually did at the end of their lives. When this happened, Isabela's mother sold her to a member of the Antivan Crows called Luis in a forced wedding arrangement. Luis became a master and not a husband for Isabela. The relationship of the couple was so bad that Luis tried to sell her to some friends with ill sexual intentions. However, Isabela had other plans for him and got her husband killed. Both her mother and later his abusive husband became the main reasons of Isabella turn into a rogue, first as mainly a scammer and thief and, after her husband, as an assassin and a pirate.

In the third installment of the series, *Dragon Age: Inquisition* we find another female rogue with an important parental figure in her story; a rogue elf named Sera. The parental figure that raised Sera can be considered as a positive one since she adopted her when she was living in the streets as a rogue, and a negative one, because she treated her as a trophy. Taraline is the name of her foster mother, a sick noblewoman who treated her as a solution to her solitary lifestyle before she died. Sera explains she was not happy with her since she made her feel insecure about her race and the opinions of others about her

⁵⁴ It is important to note that we are in a story with Spanish names and accents applied to rogues.

to prevent Sera from interacting with other people. The pride and imprisonment of Taraline made Sera develop an aversion to nobles. Therefore, Sera preferred living as a rogue, which was the only thing she learnt during her early days.

We have seen how most of the masters and parental figures of the videoludic Picaresque are shown through flashbacks, as they are part of the past of the mature rogues that populate the medium. In fact, with the data we possess we can affirm that videoludic Picaresque tend to show these figures through memories to explain the situation of the characters in the present. Similarly, as in the case of the analyzed novels, the masters can be good influences or bad influences, depending on the intentionality of the game. This important role in Picaresque Literature is still considered in the videoludic Picaresque and in most cases, it is shown as an important aspect of the configuration of the characters.

6.3. Learning process

The learning process of the rogue is really close to the figure of the master or the parental figure. As we have seen in the analyzed novels, every Picaresque text implies a process of evolution and learning of the rogue since their childhood towards their adulthood. Because of this, the Spanish Picaresque novel, as it has been pointed out, can be considered one the seeds of the Bildungsroman due to the importance of the growth of their protagonists. This process usually starts during the rogue's childhood, when they are taught mostly by their family or masters, and it ends up with a mature rogue that has been living alone for years while trying to survive. In videoludic Picaresque something similar happens, not only in the story level, but also at the level of mechanics, which affects the gameplay. Something that we have seen through the definition of progression mechanics is that these mechanics are a very important part of some video games, especially role-playing games. In the selected video games, the feeling of learning and progression is continuous. They can be considered some sort of ludic Bildungsroman by themselves. The controlled character starts with a certain level (not in the case of *Thief*, even though it has a different type of progression) and limited skills. The player will also improve their ability to play the game as rogues, in the cases of this thesis, as the game progresses. The RPG character is stronger and more skilled at the end of the game than at the beginning.

It is important to note that not every progression mechanic has to be involved with Picaresque or the myth of the rogue. The character or the player's improvement is also featured in non-Picaresque video games, so their presence is not an automatic signal of

videoludic Picaresque. Nevertheless, in video games there is indeed a tendency to include learning narratives and progression mechanics if there is a rogue included, since the idea of growth was profoundly connected to Picaresque in Literature. Also, because this type of character was introduced through TRPGs, as we have seen, it is linked to certain conventions that are important in these games, such as having access to some skills, level progression, etc. At the same time, we must remember that, in the dawn of TRPGs, the approach to skills and statistics was reformed by the introduction of the rogue to match the experience of playing them with their literary counterparts, so there will be always a debt towards Picaresque in progression mechanics and resource management mechanics. Therefore, this learning process is intrinsically part of video games with a rogue, following both, ludic and literary, conventions around this type of character, but nowadays it is not exclusive to rogues. In this section, the learning process will be analyzed grouping the video game series selected considering their mechanical and narrative level separated in two different subsections. They will be grouped along other games with similar approaches towards this concept.

Once this has been clarified, let's see how this characteristic is translated to the mechanical level of the selected video games. First, not all the selected video games handle progression through experience levels. *Thief: The Dark Project* and *Thief* are an exception. They include progression, but they do not use experience levels. They may lead to the assumption that these are not role-playing games, since growth is usually essential in these games. Nothing could be further from the truth, these games are part role-playing games, part stealth games. The role-playing aspect is reflected in the fact that players take the role of Garrett and feature a progression system that introduces new types of arrows for Garret's bow or tools that allow new mechanics as the player progress through the story. Because of this, even though there is not a level indicating the experience of the main character, the player has the feeling of growth as they access better tools, weapons, and locations as they advance. Through these improvements, new locations and more difficult goals that should be solved, players will experience the learning process of the rogue using new mechanics and deepening the gameplay. Additionally, chapter after chapter, the objectives become harder to achieve, so, once the chapter is finished the player has experienced the growth in the abilities of Garrett and in their own abilities. This progress may seem purely mechanical, but we cannot forget that mechanics have narrative consequences, and these upgrades imply that Garrett is becoming a better rogue chapter after chapter.

Outside the exceptions, in the *Final Fantasy* series, the rogue characters have a series of skills and statistics (such as speed, strength, etc.) that are improved as they level up. They also gain access to new abilities that are improved as they gather experience and level up. In *FFVI*, the rogue Locke, has access to a unique Picaresque ability: “steal” Steal⁵⁵, as the name points out, allows Locke to steal an item from the enemy. This ability success depends on Locke’s level. Another rogue, Setzer, also has access to two unique level-dependent abilities: “slot” and “gil toss”⁵⁶. They are improved, as in the case of Locke, by leveling up, making evident the learning progress⁵⁷. *FFIX* shares the same treatment of the learning process through abilities using, for example, Zidane’s “steal” or “mug” abilities. In fact, In *FFIX*, the ability “thievery” causes damage to the enemy depending on the number of times that Zidane has successfully stolen an item. In other words, it improves after stealing, which motivates the player to use that skill and, therefore, to train it. Since this skill’s results depends on the number of stealing actions performed, we can interpret that it symbolizes Zidane’s improvement as a rogue. As an exception, *FFXIII*, which include the “steal” from the start of the game for Vaan, Balthier and another roguish character named Fran, does not connect skill learning with experience level. Despite this, it is related to the abilities or skills performance (better statistics imply better performance). To unlock new skills, the player must use “license points”. Those points are obtained by defeating enemies, in other words, by fighting and improving along the way. At the end of the day, the use of license points is no different to the usual learning process of this game series.

As a unique feature of *FFXIV*, all the abilities are improved through levelling and progressing in the storyline of certain class guilds, in our case the Rogue’s Guild. To express the experience of its characters, *FFXIV* features a class promotion or upgrading system, also called specialization. When a character from a certain class reaches level 30, they can upgrade their class to an evolved version that it is, in theory, reserved for exceptional members of that class. This is the case of the rogue class, that can be upgraded to the ninja class. The ninja class works as an indication that the rogue has reached mastery in his job. Ninjas are more action-oriented and have an increased damage output if compared with rogues. Therefore, we may reach the interpretation that the final form

⁵⁵ It can be later upgraded to “mug”, which implies stealing and attacking at the same time

⁵⁶ Gil is the currency in *Final Fantasy*

⁵⁷ For example, Gil Toss depends on the amount of gil that are thrown to enemies and that amount depends on the following equation “Setzer’s level x 30”

of the rogues is the one that is focused on killing and causing pain to others, something that we have seen in *El Buscón* with Pablos becoming an assassin at the end of his text, *Rinconete y Cortadillo* with the strong assassins of the guild, *Barry Lyndon* with Barry's late homicide tendencies or in *Fafhrd and the Grey Mouser* series, where Grey Mouser is the perfect example of a rogue that is able to assassinate swiftly.

The *FF* series also express its learning process introducing new weapons and equipment for the characters as the story progresses. The best example of the importance of the weapons in this game series can be seen in *FFIX*⁵⁸. In this game weapons unlock skills as Zidane as he masters different roguish item such as daggers and different attires. These passive abilities leave no room to question the development of Zidane as a rogue. For example, he may learn the "Master Thief" support ability that improves the rate of stealing rare items and finally points out Zidane as the best in his job. Based on this and the above, we can conclude that the *Final Fantasy* series allow the players to experience the learning process in the mechanical level through experience levels and Picaresque abilities.

Chained Echoes and the *Octopath Traveler* series also include similar system to unlock skills or abilities. In the first one, players must defeat enemies to get grimoire shards, that unlock them and later solve side-quests to get skill points that upgrades them. This means that side-quests and fighting enemies work as a way of signaling the learning in *Chained Echoes*. In the *Octopath Traveler* series, there are also points, called "Job points" that can be obtained after defeating enemies and unlock the abilities and skills of a certain class. Additionally, the performance of these abilities depends exclusively on the statistics increased through leveling up. As it can be seen, this approach to show the learning process of a character through abilities is a staple in TRPGs and CRPGs. We see it in all video games selected for this research, except for the *Thief* series.

Skyrim does include this learning process, but in a slightly different ways to the games that it is grouped with. This game features a level up and learning system that works in the following way: the more you use an ability, a piece of equipment or perform an action aligned to a certain discipline (for example, pickpocketing), the more the level of that discipline increases. When a certain number of skill levels are achieved, the character levels up and the player might improve a skill or learn a new one from those disciplines with an increased level. In this way, the video game creates a leveling-up

⁵⁸ It is worth noting that one of the most detailed ability systems in the series is located in a game starred by a sole rogue protagonist.

mechanic that rewards the player's continuous use of certain disciplines while allowing them to customize their experience. If players see their discipline levels, they will understand what type of character they are embodying and what type of learning process they have immersed in. A player that is playing as a rogue will end up improving their lockpicking, pickpocketing or sneaking disciplines among others such as speech (another label for using the rogue's charisma and charm to manipulate people) or using light armor. Moreover, we can find a special type of NPC that may give a push to the character in process of learning: the trainers. Trainers are experts in certain disciplines that increases the skill level in exchange of money. They work as teachers or masters for the main character and are a recommended step for those who want to improve drastically their performance in a discipline. Trainers are a mechanic that shows the learning process that we have seen continuously in literary Picaresque, where characters are taken care by masters that teach them about their roguish actions. For example, in *Guzmán de Alfarache*, when Guzmán is taught by the band of beggars.

If we take an exhaustive look into the selected video games, the previously referred promotion or class upgrading system of *FFXIV* is also featured in two selected video game series: the *Fire Emblem* series and the *Dragon Age* series. Even though in some games like *FE: The Binding Blade* do not feature a promotion for the thief class, most of the games starting from *FE: Genealogy of Holy War* include an upgrade for rogue characters when they reach level 10 or more. The intentionality behind this upgrade is mechanical more than narrative. It expands the damage output of the rogue in battle, increasing their survival options or their utility. In *FE: Genealogy of Holy War* and *Thracia 776*, the thief promotes to the "thief fighter". This promotion implies that the rogue has learnt to defend themselves and has mastered his stealing and martial abilities. However, in *Thracia 776*, the rogue Lara can upgrade its thief class to the dancer class. With this improvement, she can sneak through the enemies and steal their valuable items like thieves and, at the same time, give more combat opportunities to their allies by dancing as it gives them an additional turn. Both the thief fighter and the dancer remind us of the different variations of the rogues that we have seen in Picaresque text, from those rogues that are prone to fight and have a considerable martial skill when they mature, to those others that are known by their love to the performing arts. However, the most common class in *Fire Emblem*, is the one called "assassin" that we find in *FE: The Blazing Sword*, *FE: The Sacred Stones*, *FE: Path of Radiance*, *FE: Radiant Dawn*, *FE:*

*Fates*⁵⁹ and *FE: Three Houses*. The assassin class triplicates the damage of the critical hits, may cause an instantaneous death of their enemy, and has a high survival rate. Assassins are rogues that have mastered their offensive skills apart from their non-combat-oriented ones and are known as “masters of the killing arts” as they are described in the video games. It is interesting how, despite their high damage output, assassins keep on featuring low attack and defense statistics connecting them with their fragile past as rogues while also controlling the balance between this class and other damage dealers, avoiding overpowering them.

As it happens with the ninja class in *Final Fantasy*, a class upgrade of a rogue implies changing the focus from a class that is not completely action-oriented nor is known by their combat power to a damage-dealing class. It seems that in CRPG the idea of rogues ultimately becoming assassins or dangerous criminals that lingered in Literature and TRPG has solidified, and it is assumed that a rogue will increase their martial skills as they mature becoming, in some cases, wanted assassins. This is a consequence of the already explained linguistic change that suffered the word rogue at the beginning of the 17th century that caused the noun “pícaro” or “rogue” to represent any type of delinquent, assimilating in the process all sort of criminals to that noun. Even though there were some differences in the dawn of Picaresque, there is not a clear difference between minor criminals and major ones inside the word rogue in video games and other forms of entertainment. This is but another example of what happened centuries ago. Additionally, we must remember that video games are also mechanically driven cultural products, in other words, they need their mechanics to be fun and useful for the players. The thief from *Fire Emblem* is usually too weak to use them in the final chapters of the story. Because of that, the inclusion of an upgrade that increases their chances to survive is needed. Thus, the assassin class, the ninja class and other upgrades are born from both the cultural assumption carried by the myth that rogues might end up being extremely aggressive and the necessity of making fun and balanced characters for the players to play.

Even though in *Fire Emblem* seems clear the assumption that a learned rogue will ultimately become an assassin or someone who is a master of the martial arts, there are some differences in the treatment of what implies a master rogue between the previously mentioned instalments. For example, *The Sacred Stones* and *FE: Radiant Dawn* offers a

⁵⁹ In *FE: Fates* the thief class is renamed as “adventurer” and the assassin class is named as “outlaw”.

different path for the thief class, it can be upgraded to the “rogue” class. Leaving aside the problems with the nouns, that are clearly redundant in CRPG, the rogue class has access to the “pick” skill that enables lockpicking chests and doors without using lockpicks, an item that is necessary for thieves in that video game. Rogues can also disable traps as opposed to what assassins do. The rogue class is less combat oriented, but it is the most useful class of the video game, since they can perform different actions that allow the player to move other characters more easily across the map and they offer a substantial money flow through stolen items without buying lockpicks. It seems that this class has taken the path of the rogue that tends to steal and scam other people, while the assassins represent the aggressive facet of rogues. In *Radiant Dawn* the rogue class has two paths, the path of the aggressive assassin, which is represented by Volke, or the path of the “whisper” class, which is the equivalent of a rogue spy and is represented by less dark rogues such as Sothe or Heather.

In general, the *Fire Emblem* series features two paths for a rogue, that starts as a weak thief, following what we have seen in Picaresque Literature. The aggressive and lethal assassin class or the resourceful and tricky rogue/whisper/trickster class. Both paths converge in the interpretation that this video game series reflects all the different paths a rogue can take in their learning process. Additionally, linking the *Fire Emblem* series with Leiber’s *Fafhrd and the Grey Mouser* series, *FE: Awakening* (Intelligent Systems, 2012), *FE: Fates* and *FE: Three Houses* include variations to these classes that allow the rogue to use elemental magic or healing magic, like Gray Mouser did in his novels.

Leaving the *Fire Emblem* series at a side, the *Dragon Age* series also feature a detailed class upgrade system that shows the learning process at both the mechanical and narrative level. First, the *Dragon Age* series uses the class “rogue” for rogue characters, solving the problem of using thief as a limiting term that does not explain the class completely. Once players have progressed enough, they can access a trainer, a manual or a side-quest that unlock the specialization we, as players, want. These three methods imply that there has been a before and an after in the learning process of the character that has increased their knowledge and experience about certain disciplines and occupations. This way, once again, a mechanic is supporting the learning process experience and the different narratives that accompany it. It creates the experience of playing with a rogue that has followed a certain criminal career. In *Dragon Age Origins* the rogue has a total of four specializations depending in how the player wants to use them. The first one is the “assassin”, a promoted class that has been previously studied and Zevran’s class.

Assassins are always considered as an evolved form of rogues that, at some point of their lives, have decided to take a more aggressive approach to their jobs, focusing on jobs related to killing or hurting their objectives. As in other games, this specialization is focused on backstabbing and dealing critical damage to enemies. Another specialization is the “bard”, Leliana’s class. Bards are rogues that work as popular performers as their cover. They work mainly as scammers or spies, trying to turn the tables to their favor. Their function is related to utility since they can manipulate enemies with their charm and trained charisma to act in the way they want. The bard class is close to the homonym class that we find in *Dungeons & Dragons*, and it is also the videoludic form of those rogues with artistic talents that we have seen in chapter 4. The third specialization is the “duelist” class, that is like the concept of the swashbuckler that we have seen in the TRPG section. Duelists are rogues who have trained their skills with swords and daggers and have become experts in their discipline. They do the typical actions of rogues, but they can also fight in duels against those that stand in their way. As we have seen, rogues ended up being skilled duelists, especially in the English Picaresque of the 18th and 19th century, even though they were not strangers in the Spanish Picaresque. Finally, the last class is the “ranger” class, that it is a rogue that works in the forests hunting, poaching, or training beasts. This class is influenced by the rogues that live in forests and mountains we see in Fantasy Literature.

The four rogue specializations are reduced to three in *Dragon Age II*: assassin, duelist and shadow. The assassin and duelist class share the same concept of the previous game. However, the shadow class represents rogues that use tricks to surprise their opponents. Shadows use decoys to distract other characters, or they can become completely invisible for them. They use stealth in a better way than assassins, since they are the class that is centered in backstabbing in this video game. On the other hand, *Dragon Age Inquisition* includes two new classes and keeps the assassin class. The assassin class is slightly different since it also takes into account that the rogue might be able to kill through poison and it recovers the stealth focus from the first game. The other two specializations are artificer and tempest. The first one is the result of a rogue that has learnt about engineering and science, resulting in a rogue that is an expert on laying traps and building artifacts that help them in their objectives. Meanwhile, a rogue from the tempest specialization is a rogue that is an expert on alchemy⁶⁰.

⁶⁰ Remember that alchemy and rogues have been connected since the Spanish Picaresque Novel.

After all these examples of ways of expressing the learning process through mechanics and all their variations in the selected video games, it seems clear that learning is a vital aspect of the characterization of their different protagonists and co-protagonists. These games show different systems of progression and specialization that lead the player to experience the learning process of the controlled character in detail, so they can see the results of their training and evolution through gameplay consequences and in the narrative world or the story in which they are immersed. The mechanical level is highly important. Because of this the progression mechanics of these games does not only seek to show an interesting learning experience for rogues and other characters but balance their performance to create a fun game for the players.

The learning process can be also developed through the main story or the side-stories a video game might feature. Nevertheless, it is important to emphasize that, even though the mechanical learning process exists in each one of the selected video games, it is not a staple in their narratives. Because of that some of them do not explore it in their story, even though they do transmit it through mechanics. In other cases, it is included, but it is briefly referred. Moreover, due to the age of most of the rogues that are featured, who are normally grown-ups or mature rogues, there are not many stories that explore the learning process of a rogue since their childhood to their adulthood, the most common situation in Picaresque Literature, without recurring to flashbacks.

When the learning process of a rogue is featured in the story level of a video game, we can see how the situations contained in the literary myth are repeated, despite being in completely different contexts. We may find rogues that start their learning process through a rogue master or a family member, but there also those who are mistreated by their guardians and start diverting from a rightful path. We also find rogues that are raised in the streets by themselves and experience the cruelty of the world in their skin. After this happens, rogues are usually confronted with situations that may reinforce or change their view of the world, usually towards a darker side of society or it may lead to them becoming honorable rogues. It is interesting to point out how rogues in these types of games usually fight magic forces that surpass their own abilities, but either way they can stand in their feet by outperforming themselves using their skills as rogues or the moral resolutions obtained through their learning processes. Rogues in these games frequently fight in situations that are far away from the literary rogues in terms of sociocultural context. However, the traditional learning process implied a prison process or the betrayal of a friend or important figure for the rogue, sometimes they are victims of their own kin,

the same happens in these video games. If we eliminate the setting's details and we observe the situations of those rogues without considering magic, airships, or other superfluous elements, we see they experience the very same situations they suffered in their literary counterparts. This way, we can say that the videoludic learning process of rogues is closer to Picaresque Literature since it is frequently developed through the story, and it is reinforced through meaningful progression mechanics and gameplay.

Apart from this, video game series usually share similar plots for the learning process of their rogue characters. Because of this, in the analysis of the examples of the narrative learning processes, a summary of the prototypical learning arc of the rogues of certain game series will be offered, when necessary, built thanks to the close playing/readings that have been performed. In the case of finding an exception or interesting piece of plot that increases the understanding of the evolution of Picaresque through video games, it will be featured and analyzed.

For example, that is the case of *Thief: The Dark Project* and *Thief*, which briefly explore the idea of the learning process in their narratives. Both games share, in broad terms, the same learning arc: a young pickpocket that learns to be a master rogue. The rogue Garrett is betrayed at some part of the story by his rogue allies and must confront supernatural forces with his cunning skills to save The City. The end of their arc does not mean that the protagonists abandon their path as rogues. They use their abilities as rogues to solve a situation that affects other people in their situation. In this process, we can observe how the rogues develop, considerably, their rogue abilities. In the first instalment, its differentiated point is that most of his learning process during his childhood depends on a master who Garrett tried to steal from. In *Thief*, Garrett learnt to be a rogue alone in the streets of The City. However, he adopts Erin in the same context of the previous Garrett when she was trying to pickpocket him. In this way, the game from 2014 includes a mature rogue whose learning process during his childhood is self-taught and a reckless rogue that has been taught by a master. If we think about the learning arc of the betrayal that share both video games. We have seen in the section about Picaresque Literature that rogues are frequently betrayed, and they must overcome the challenges that come afterwards. That is the case of Justina, Elena, Guzmán, Moll, Roderick, Barry and many more rogues.

In the *Final Fantasy* series, if the video game is starring a rogue the learning process of these type of characters is, logically, deeper than if they are secondary characters or co-protagonists. This series features learning acts that start with cynical or

vengeful rogues that end up becoming heroes that save the world thanks to their skills, since they try to stop other people from suffering the same that they have suffered. Their stories usually include episodes of infiltration and thievery which are used to sabotage the enemy and work as steppingstones in their characterization towards more thoughtful rogues. In *Final Fantasy VI*⁶¹, this learning arc is used for Locke and Setzer. The differences are that Locke's is built around the idea of vengeance and hatred towards the Empire, which end up in tolerance towards the innocent inhabitants of that country. Setzer, on the other hand, feature two moments where his dreams are broken and end up gambling or depressed as an alcoholic. Setzer's falls of grace are the cause behind his job as a gambler and his gray morality, but they lead him to the path of the honorable rogue. Similarly, Locke's conflicts with the Empire teach him about the truth behind the reality of those who cannot choose their fate.

We find the same learning process in *Final Fantasy IX*, but it is more detailed since Zidane is the protagonist. Zidane starts the story as a laid-back cynical skirt-chaser rogue that loves freedom and end up almost sacrificing himself to save the whole planet from collapse. He was taught to be a rogue by Baku and honed his skills during his travel to find out about his origins. However, there are unique features in the learning arc of the rogue in *FFIX*. Zidane is haunted by the feeling of being an outsider that had no clear identity in the world, causing him to feel lonely and becoming ostracized under his laid-back façade. After a series of events, the rogue protagonist will begin a process of identity crisis that is strengthen by the destruction of cities and uncomfortable hidden truths. This way, through an extensive and traumatic learning process, the indolent rogue Zidane ends up becoming an honorable rogue that saves the world. In *Final Fantasy XII*, Vaan's learning process is similar to the one pointed out before. He starts as an orphaned rogue of the slums of Rabanastre, filled by xenophobe hatred towards Archadians, and end up saving the world and accepting that Archadians are not different from him. This young rogue, who starts pickpocketing and fighting rats while wishing about vengeance, ends up his long learning process by accepting his role as a low-born honorable rogue that seeks freedom. Balthier also experiences a learning process close to the general structure.

⁶¹ In this game there is not a fixed protagonist, but a series of main characters that intertwine their stories together and each one of them experience an independent learning process. Due to this, it is possible to find a clear progression of the characters from the beginning to the end, but it also difficult to affirm that rogues portray a different evolution since all the characters experience it. However, their learning process of the rogues, apart from making them heroes, is also related to the consequences of living as rogues, something that is not shared by non-roguish characters.

He becomes a sky pirate seeking freedom and to run away from his past. The reasoning behind the decision, as it has been pointed out, is close to that of the rogues of *La illustre fregona*, who wanted to become rogues because they were popular and represented true freedom. The learning process of this rogue leads him from running away from the past to confront his problems and saving people his past self would not have. *Dragon Quest XI*'s learning arc is close to those we have seen in the *Final Fantasy* series. Erik is presented as an easy-going and dexterous ex-enslaved rogue that has been put into prison after being caught red-handed that ends up saving the world after confronting his past.

*Final Fantasy XIV*⁶² also features the learning process of the rogue Thancred that it is different from the prototypical arc from the *Final Fantasy* series. He is indeed a rogue who changes through the game as he learns to deal with the difficulties life has prepared for him. However, his learning arc covers his period as a young rogue with Lousieux, his period as a kind adult rogue and the present, where he is a darker and sterner rogue after a series of unfortunate events where he loses his love interest. This rogue is presented as a flirty, easy-going character that works until extenuation to fill his master's shoes. After a series of sacrifices and obstacles, he becomes a cold adult that finds a new role protecting people while exhibiting a harsh personality. Right now, since the game's story keeps expanding through upgrades of the game, the rogue has become a life savior for the poor, and it is also implied that he has abandoned part of his roguish activities.

The learning process is also featured outside of the *Final Fantasy* series. Some of the characters of the *Dragon Age* series also experiment a process of evolution in their personality and their role as a rogue as their story progresses. This game usually portrait rogues with dubious moralities that end up participating in a conflict that affects a city or country, solving it or giving other type of solutions. We can see how the *Dragon Age* series tries to show rogues from different point of views and with different occupations, sometimes closer the myth and sometimes away from it. Because of this, they do not share the same plot structure. However, in most cases, the condition of being a rogue is related to their learning processes they experience in the game, especially in the cases of Leliana, Zevran, Isabela and Sera. Those processes are connected to the ones that we see in Picaresque Literature, where we have seen rough childhoods in which the rogue stablish contact with the marginal world, have a bad experience with their masters, or are living in the street. In all those cases, the rogues endure a hardening process that ends up with

⁶² The learning process of the main protagonist, that we can customize as part of the rogue class, is not considered since it is the same indifferently from the class the player has chosen.

them confronting the world with a skeptical view of their ability to change a part of society. Therefore, they share a practical approach to problems learned through their experiences as they try to survive and surpass the obstacles that life puts on their way.

For example, in *Dragon Age: Origins*, Leliana experiences a complex learning process that may lead her, depending on the choices of the player, to two different resolutions. Leliana will open her past to the player and, depending on their answers and the resolution of Marjolaine's conflict, the rogue might end up as a more religious self, putting her rogue career aside, or she might come back to her original personality, showing her love for the life of a rogue bard across the country. Zevran, in the very same game, is also part of a long learning process that may have multiple resolutions depending on the player's choices. We have seen that he started his learning arc surrounded by prostitutes, later he became a slaved assassin and was betrayed, losing his friends, by his supposed allies. The player, depending on his decision and relationship with Zevran, he may cause him to try to avenge his friends or to continue his life as a rogue. Both Zevran and Leliana show a process of learning and reacting to their lives as rogues and the obstacles they face in life, the ending is not as important as being able to see how these rogues have been struggling with their circumstances since their childhood. We do not play with these rogues when they were children, but we are told about their past, which has consequences in their present state. These rogues experience a process of growth in the past and in the present that recreates what we see in Picaresque Literature. Leliana, specifically, follows two learning processes that we have seen frequently in Picaresque Literature: the religious or civic conversion of the rogue, trying to escape from a dangerous life, or the affirmation of their life as rogues as they continue their criminal career.

A similar situation happens in *Dragon Age II* and *Dragon Age: Inquisition*. As we have seen previously, the former introduces three rogues in total: Isabela, Varric, and Sera. Isabela explains a complex learning process in her path, meanwhile in her present she is involved in a rather static learning process due to her age. In her childhood she started as a rogue scammer and ended up getting her husband killed for the reasons listed above. When the main character of *Dragon Age II* meets her, she is a well-known pirate, seductress, scammer, smuggler, and gambler. As a rogue that has been used continuously in her childhood, she values freedom over anything. Depending on the decisions of the player, her learning arc represents the story of a freedom-seeking rogue that ends up protecting a group of slaves or a rogue that ends up accepting a bribe and forgets about

her ideals. During her side-quests, Isabela sometimes reflects ironically about her past as she understands she was naïve for seizing control of her ship (“You don’t kill a man and take his ship. That’s crude and amateurish.”) in the way she did. This phrase reflects that she acknowledges her learning process as a rogue, since she is making fun of her past actions. On the other hand, Varric is a witty and funny rogue. This character features a learning process related to his relationship with his family and his responsibility protecting them, which implies him leaving behind some of his traits as a rogue to become a rightful inheritor of his brother will. This character is featured in *Dragon Age II* and *Inquisition*, but in the second game he does not have a learning arc. He is shown once again as a rogue that is taking care of the family business. In *Dragon Age Inquisition* we find the elf Sera. She follows a learning process that it is indeed related to her condition as a rogue. As someone that moves in the margins of society, Sera decides to take the role of an honorable rogue that decides to protect the weak, as she learns more about the corruption of the world and improves her capacities as a rogue. As the rest of the cast, she will end up becoming a heroine.

Octopath Traveler I and *Octopath Traveler II* have an interesting approach towards the learning process in their stories, since they always focus them on the characters confronting their traumas or problems as they learn from them along the way. Moreover, the game’s soundtrack usually points out the main objective of these characters in the name of their tracks; for example, one of Therion’s themes is called “For freedom” while Throné’s is called “In pursuit of freedom”. This points out that the common objective of these rogues is regaining or obtaining freedom in different circumstances. In the case of Therion, he is shown as a solitary and cynical rogue that distrust anyone that interacts with him. Therion develops a learning arc that starts with a child being betrayed by Darius, continues as he grew into an untrusting rogue and end up with the protagonist surpassing the abilities of his master as a rogue, while also trusting in someone once again. Throné also follows an interesting learning process. She also starts her adventure with a shackle filled by lethal poison attached to her neck, symbolizing her lack of freedom. She is portrayed as a serious and calm rogue that has a very clear objective, abandon her life in the guild of rogues called Blacksnakes. Her learning arc features a rogue who has suffered many traumatic experiences from Mother and Father since her childhood but was able to overcome them with her own skills, killing those who enslave her. The *Octopath Traveler* series introduce a learning process that heavily blends the talents of the protagonists as rogues in different disciplines (planification, thievery, assassination, etc)

with their growth as human beings as they fight, with their own methods, for their freedom. It is a necessity for them to improve as rogues to confront their circumstances as this improvement also affects their personal opinions about life and the world, in general.

Another Japanese series of video games, *Fire Emblem*, features a great cast of rogues in their instalments, but only some of them gives them enough room to develop a proper learning process that extends outside their flashbacks. If we consider the past they express in their dialogues, every rogue of this series has a difficult childhood and decides to live as a delinquent to survive. The general structure of the short learning arcs of the rogues of this series implies the progression from a cunning or innocent rogue towards a hero of the common people after solving a political conflict with the rest of the characters. *Fire Emblem: Path of Radiance* and its sequel, *Fire Emblem: Radiant Dawn* are the only games that show a detailed learning process outside flashbacks. Sothe appears in the first video game as an inexperienced rogue whose main talent is pickpocketing and opening locks. He shows a hatred towards the noble class, derived from his situation as a pariah of the slums of Daein, similar to the case of other videoludic rogues and many rogues from the selected novels like Pablos. In his conversation with the noble Astrid, he points out that nobles spend their lives in “filthy luxuries” while the commoners die in the street. During this game it is implicit that he learns about the cruelty of war, becoming more mature as the game progresses and understanding his role as a rogue in an unequal society. The second instalment features an adult Sothe after three years have passed. In this game he appears like an expert rogue that deals with information gathering and thieving to sustain the revolutionary group that his love interest, Micaiah, leads. The learning process of Sothe across both games starts with a naïve and somewhat idealistic rogue that ends up becoming a war veteran rogue that hates war but knows that he can make a difference for those he loves if he uses his skills as a rogue. As it is stated in his epilogue, he marries Micaiah, who is now queen, and tries to become a king for the commoners of his kingdom, culminating a social ascension that reminds us of the case of Roderick in *Roderick Random*.

With these video games we have cover all the selected video games that feature a complex or noticeable learning process of their rogues through the story they propose. Some of the other games as the rest of the *Fire Emblem* series, *Chained Echoes* or *Divinity Original Sin* do not include this process because their rogues have already become master rogues, or they are not important enough in their stories to be included in a side-story

about them. However, we have seen how the learning process is featured in the mechanic level as the player experiences through the characters' skills and statistics their improvement. This helps developing an implicit narrative of progression and growth that does not require the support of the plot to understand that the rogues become stronger and skillful as the game progresses. All the games that have been analyzed through examples of the learning process they feature include situations that, despite the updated contexts and settings they have, remind us to the novels that have been analyzed in chapter 4. The myth of the rogue allows the use of a great variety of plots that have been accumulated within it through history. Additionally, the remediation of the Picaresque into videogames allow us to explore the learning process from a mechanical perspective, which creates a new way of experiencing this characteristic of the configuration of rogues and Picaresque stories.

6.4.Social Commentary

Social criticism is one of the most prolific characteristics of Picaresque Literature, it allowed to explore numerous customs or popular dubious figure across cultures through the eyes of the rogue. However, it was not always explicit, as it was the reader the one that had to let the political unconscious flourish inferring the criticism of the portrayed social classes, jobs, or cultures in an active process of understanding the text's satiric irony⁶³. In most of the late Picaresque texts, the reader had to come into the conclusion that what they were reading could have been interpreted as some sort of criticism or social commentary that they relate to real situations or characters. It is then when Jameson's political unconscious appear explaining an interpretation inferred from a text's fragment that may lead to some interesting social commentary regarding the portrayed situation or the involved characters. In fantasy Picaresque and, following the topic of this section, in videoludic Picaresque, it is certainly common finding room for the political unconscious or implicit social commentary, leaving the explicit criticism to some exceptions. This is due to the condition of the myth of the rogue and the Picaresque contained within it. As we have seen, the context that gave birth to the myth is lost as it is articulated through time. This means that the possible criticism contained within Picaresque at the beginning of this type of fiction was mostly lost when it was contained in the myth. New rogues are then introduced in social context like those found in classic Literature, but there is no

⁶³ These concepts have been explained in chapter 3.1.10.

explicit criticism supporting that setting. However, as Barthes explains with his conception of the myth, it is still possible to recover the social commentary, as everything is contained in the myth, depending on the intention behind the new Picaresque text. Therefore, new rogues do not necessarily imply the inclusion of explicit or implicit social criticism, nor it is not a trait necessary for them to become rogues, as this situation is something common in literary myths. What it is still present are the different contexts, for example the slums, they live in; these contexts are shared between rogues. Nevertheless, the political unconscious is still important within videolitic Picaresque, as every iteration of the rogue allow political interpretations about their setting, their actions, and many secondary characters related to them.

To introduce the political unconscious, players might perform an exercise of interpretation and transposition of these situations to the real world to find that there are actual connections between the dilemmas of these video games and real life. For example, the multiple social class warfare settings, the concerns about poverty or the criticism about certain professions (mainly military and law-related jobs). On most occasions, the social commentary is implicit or ironic, as it depends on the player to find possible interpretations that may lead to it. Something that already happened in some of the selected Picaresque novels like *Roderick Random*, *Barry Lyndon*, *Guitón Onofre*, *Alonso mozo de muchos amos* or *Fafhrd and the Grey Mouser* series. The selected video games, as some Picaresque novels, put entertainment above moralization or reflection, as the main objective of the developers is to make players have a good time by playing with rogues or another type of character. This reduces considerably the explicit social criticism we may find in these video games and leaves the task of interpretation on the player. This way, the players, like the readers, have the role of exposing possible social commentaries. The choices and actions of the player become one of their main tools to bring over the table certain topics that may lead to this interpretation. The player's ability to carry out actions with meaningful consequences implies a reflection on the costs of those actions and the sociocultural context that surrounds them, which entails looking for similar situations in real life. In addition to this, choosing a faction or settling a conflict in certain ways change the virtual world and the story in certain ways that may lead to political resolutions that also remind the player about real world ideologies or sociocultural contexts. For example, the different endings of games like the *Dragon Age* series or *Pillars of Eternity* usually imply that the actions of the player derived into governments of certain ideologies or characters changing their perspective of the world.

This way, we expect videoludic Picaresque to depict rogues, secondary characters, and situations similar to those found in literary Picaresque, assuming that, even though fantasy contexts and contemporary problematics are also introduced, they are essentially alike. In videoludic Picaresque the social commentary it is not always centered on rogue protagonists since the selected video games are usually starred by more than one or two characters. Nonetheless, when a video game includes playable rogues or secondary rogues, they carry out most of the traditional social context of these characters in Picaresque Literature. Those contexts consider traditional locations for rogues, characters, sociocultural conditions, etc. The most repeated place in classic Picaresque are the slums, since they introduce the customs of the low-classes and delinquents, showing how non-normative characters live in the margins of society. The slums are replicated through most of the selected video games. The life in the slums and the social oppression they include, invite the player to make political readings on the episodes or dialogues these locations feature. Even though these contexts are sometimes away from the classic literary setting, it is patent that the inclusion of this type of characters implies the articulation of the myth of the rogue since the narrative episodes, the characters and the sociocultural contexts that are contained within it are replicated, establishing a connection between the videoludic Picaresque and the Spanish and international Picaresque. The spaces and the characters that live in them are the most prolific cases of introduction of explicit or implicit social commentaries in videoludic Picaresque.

As we have seen, *Thief: The Dark Project* and *Thief* tell the story of a low-born rogue that becomes an expert thief as they face the rule class and supernatural forces. If we find the marginal neighborhoods of Madrid, Sevilla, or London in classic Picaresque, in *Thief: The Dark Project* we find marginal locations of The City such as the Old Quarter and Downtowne, while in *Thief* we may wander across the South Quarter or Raker's Ditch that include business as The House of Blossoms, a brothel filled by female rogues. In the first instalment of the series, these locations are briefly explained at the start of the chapter and, since there are not secondary characters giving insight about those places, we need to deduce what are the conditions of those living in these places by their looks. First, we know since the beginning of the game that, within The City, there are a considerable amount of people living in the slums. This is proved when we start knowing about the Wardens, a group of corrupt nobles that work as crime lords as they have bribed the guards to let them rule the city through rogues and different delinquents, oppressing the lower classes and, at the same time, inciting the apparition of new rogues as those people

lose their jobs and properties. *Thief: The Dark Project*, omitting the fight against the demon god Trickster, tells a story of a corrupted noble class that it is humiliated by Garrett skills, as he steals their valuable items while spreading his name as a professional rogue between the different levels of society. We can see Garrett's hatred towards the ruling class as part of the commoners as he calls them repeatedly "fat noblemen" and humiliate them by using ironic expressions as "their kind" or "the so-called" as he insults them.

In *Thief*, we find some locations inside the South Quarter which can be considered the slums of the city. We find the Piss Alley, that includes the Black Market; the Baron's Way, that includes the pawnbroker and Raker's Ditch, form by dark streets filled by prostitutes and shady characters. These areas are controlled by a gang of rogues called the Eelbiters, that are known because of their aggressiveness towards their objectives and as corrupt de facto rulers of that area. Since the South Quarter works as the main hub for the player, as he can traverse it rather freely, it is possible to experience the bad conditions of the people living in some parts of the location. The figure of the corrupt noble is once again featured as well. It is one of the main reasons behind Garrett's actions, since the Baron and his brother, falsely called Orion, are the source of the problems and state of The City. Ultimately, *Thief* is a game about a troubled rogue that fights against the ruling class that has caused most of the problems that affect him and his equals. It is not possible to know if the developers of the *Thief* series were trying to introduce some sort of commentary about the ruling classes, since they seem to be replicating the idea of the "corrupt nobility" that we can see in many Picaresque texts, but, for the same reason we cannot discard it. What we can say it is that this setting inspires an interpretation and leave space for the political unconscious thanks to their focus on the role of the ruling class and its relationship with those situated below them in the social ladder.

The concern about the slums and the life of those living in them is also brought up in the *Baldur's Gate* series. Both instalments of the series, especially the second one, introduce slums where the player may experience situations that are similar to those we find in Picaresque Literature. *Baldur's Gate* features the city of Baldur's Gate, formed by nine districts. In those districts some may be consider the slums of the city due to the type of people that live in them. For example, the east and northeast district feature a Thieves' Guild, a gambling house, a brothel, and several rogues in the streets. One place that is also considered the slums of the city is the Undercellar that is located in the sewers of the city, and it is populated by prostitutes, assassins, homeless rogues and different shady characters. The second instalment of the game features directly two districts of the city of

Athkatla that invite the player to experience Picaresque stories: the Slums and the Docks, which introduce brothels, thieves' guilds, dubious businesses... Other districts, like the Bridge District or the Waukeen's Promenade also introduce some Picaresque characters. It is important to point out these areas since they feature beggars, gamblers, thieves, treasure hunters, slavers, and different types of traditionally considered rogues that introduce their problematics to the player through dialogues or assaulting them in different parts of the city. In *Baldur's Gate II* we can randomly find these types of characters each time we move through the streets of the Slums, supporting the player's understanding on how the life in these parts of the city work, enabling room for the player to ask themselves how the slums ended up in that situation and interpreting possible correlations with real-life peripheric city areas.

Baldur's Gate II introduces more nuances to the rogue companions we may find in that game that may allow us to find some social commentaries within the game. That is the case of four rogues: Haer'Dalis, Jan Jansen, Nalia and Hexxat. The first one brings over the table different takes about racial discrimination due to his nature as a Tiefling, a result of a human-fiend relationship. In *Baldur's Gate* world, tieflings are considered as pariahs due to their demonic ancestors, because of this, the player understands that Haer'Dalis is not always welcomed as a tiefling. Jan Jansen, on the other hand, is a character that has been raised in Athkatla's slums, as we find him selling illegal weapons while keeping a façade as a turnip merchant. The condition of the life in the slums is superficially explored in his dialogues since he is one of the comics relieves of the game. Nalia, a noble that wants to live as a rogue, is the character that openly talks about the situation of the poor within his family's state and in the city. She looks at the lower classes through the eyes of a privileged person, feeling sorry for their situation while assuming their needs and culture, but precisely because of this she talks about the deeds of these classes. Among all the characters within the first two instalments of the series, Nalia is the one that explores deeply the conditions of rogues and the lower classes in her dialogues. Finally, the rogue vampire Hexxat also introduces some dialogues about survival and morality, as she needs to kill innocent people to survive. She is one of the main rogues that makes the player question the value of life and the role of survival when you are a pariah. Moreover, Hexxat is the only lesbian character of the game, which also leaves room to reflect on the role of non-normative sexuality from the point of view of a pariah as her. *Baldur's Gate III* explores the situation of oppressed racial minorities through the camp of tieflings that are being persecuted and killed in the first act of the

game. This situation is expanded when the main character arrives in Baldur's Gate, where players can experience various situations that introduce social commentary in the slums of the city or through the young tiefling rogues that remind us of Lazarillo.

Following similar ideas to some of the considerations we see in the slums of these games, the *Dragon Age* series introduces rogues, most of them relevant for the main story, that open the door for interpretations about social classes, oppression, corruption and different topics that are relevant in Picaresque. In *Dragon Age: Origins* we, as players, may experience some political episodes in the eyes of Leliana, Zevran or in the protagonist's prologue, if they are an urban elf rogues or fighters. Usually, elves are rogues since they have better bonuses if they are one, so we can think that this story is mainly thought for rogue urban elves. In addition, the elves of Denerim's slums, introduce insight about their situation as pariahs or slaves in a city of humans. Starting with the situation of city elves, the game features side-stories around them developing a narrative of explicit oppression of slavery based on racial differences. These elves live in a ghetto from Denerim, located in the slums of the city. In the prologue of the main character, if they are a city elf, the player experiences a situation in which the son of the governor of Denerim, Vaughan, kidnaps his fiancée in the case of a male elf, or he kidnaps the player if they made a female character. The prologue's story shows this noble taking advantage of these female pariahs while sexually abusing of them in the day of their wedding, using his authority, and trying to kill them afterwards. During this prologue, we can see that the nobles have already raped and killed several elves after humiliating them while bragging of their immunity due to their social class. The player then starts a social class revenge in which they slaughter most of the people involved in the case. The nobles that are shown in this episode are corrupted nobles that take advantage of their social class to obtain what they desire, in this case, sex. We have already seen how several characters from Picaresque Literature exhort their power in a similar way as they are used to criticize those immoral nobles that could be found in real life. Examples of this are the clerics from Luna's *Lazarillo* or *La Pícaro Justina*. This prologue, then, explores explicitly situations of social class warfare, sexual abuse, racial discrimination, apartheid, and poverty that are portrayed harshly. It is difficult not to think that there is an intention on portraying a social commentary on these topics when such a detailed episode is featured.

In addition to this, this situation of urban city elves is also explored in quests like "Unrest in the Alineage". In this episode the situation of the ghetto is taken to the extreme as it is closed because of a plague, leaving them to die as they think they are the cause of

it just because of their race. While suffering these extreme conditions, the leader of the slavers kidnaps several elves to perform a ritual of sacrifice using their blood, as they are expendable from his point of view. Once again, city elves are the focus of a Picaresque episode that is specially designed for rogues. Moreover, this ghetto is specially designed to increase the sense of oppression, as it is formed by run-down houses and dirty streets that differ considerably from the rest of the places of Denerim. Once again, this brings over the table ideas about social oppression, discrimination or poverty that were already explored in Picaresque Literature.

Leaving aside the rogues from the Denerim's ghetto, Zevran also pushes ideas on poverty, oppression, and a corrupted ruling class. In Zevran's story it is implicit that he had no other option but to become a young rogue as an orphaned elf in the slums of a human city. The story of his youth being bought as a slave to train him as an assassin creates interpretations about the corruption of the ruling class of Antiva. His story introduces ideas about oppression, poverty, corrupted occupations, or discrimination that invite the political unconscious to appear. Leliana's story is especially interesting in two aspects. One of them is the description of Orlesian politicians and its nobility. During her dialogues, Leliana explains that the Orlesian nobility use rogue bards as spies, thieves, and assassins to solve their problems in which it is called "The great game", a battle in the shadows made public between nobles for fame, influence, and money. As it is explained, this game is used by the ruling class to keep the commoners entertained and hopeful about the possibility of climbing in the social ladder, since they can also participate. However, this meritocracy is false, as the ruling class would never accept commoners to achieve any notable power or influence. Not only this, Orlais is the home of the main religion of the continent, the Chantry, which is also tainted by corruption, as they execute continuously its political and religious power to manipulate the nations of the continent. The portrayal of Orlais, as an unequal Empire ruled by decadent noble and religious classes that use rogues to obtain influence might lead to social commentaries on these topics, especially in *Dragon Age Inquisition*, a video game that explores this country extensively.

The second aspect of Leliana's story that may lead to some social commentary is the time she spent in prison. In the *Dragon Age* series prisons are usually shown as cruel places where the prisoners are mistreated, despite being declared guilty or not. These places show that the agents of justice act heartlessly towards their prisoners. Leliana's change of personality, from an adventurous rogue to a religious devotee is due to the

tortures and abuses she suffered during her brief time in prison after being betrayed by her master. As we have seen in the episodes where rogues stay in prison, the guards or staff of the prison are usually morally questionable characters, leaving room to interpretations about the author's idea about prisons and law enforcement. Leliana's story follows the same approach. If classical rogues escape by bribing the guards or being not guilty, Leliana abandons the prison in exchange to devote her life to the Chantry.

In the second video game of the series, Isabela is the rogue that introduces notable episodes that may lead to detect some sort of social commentary within her side-story. Her past lead to social commentaries about forced marriage and objectified women. Apart from this, Isabela's side-quest revolves around slavery and slavers. In *Dragon Age Inquisition* another rogue, Sera, introduces through her story, once again, the idea of the corrupt nobility and the oppressed commoners. In the quest "The Verchiel March" it is revealed that a noble was using mercenaries and military men to displace the lower classes of the countryside, taking their lands in the process. This episode reminds us of those episodes in Picaresque Literature, for example in *Estebanillo González*, in which military men and nobles that used the lands.

In these video games and previous ones, such as the *Baldur's Gate* series, the player's possibility of choice is key to understand the emergence of the political unconscious in video games. They must reflect on the pros and cons of their actions and, more importantly, in the morals that may carry out that choice. As the player thinks about it, they might transfer that situation to the real world, establishing connections to real social problems. Then, the player may interpret that videoludic story as part of a potential social commentary introduced by the developers conscious or unconsciously. If it is not the case, it is still important that there is always potential for an interpretation coming out from the player when these topics are included in the video game's narrative design. Of course, this situation depends on the player, in the same way that a reader may find social commentaries in a Picaresque novel or not. At the end of the day, the chance of considering an episode as part of a social critique rests on, mostly, the player/reader's shoulders.

A game where the importance of choice and the player's agency is key is *The Elder Scrolls V: Skyrim*. Through the rogues from the Thieves' Guild, the player is introduced to the truth of some noble or merchant families that are involved into shady schemes. These families have direct ties with the Third Empire, the ruling power in Skyrim, that is portrayed as unstable and corrupted. This, combined with the continuous

presence of beggars or orphans in many cities of Skyrim, such as Riften, Whiterun or Windhelm, develops a decadent portrayal about the institutions of Skyrim. Players may decide, in different side-quests or dialogues, to engage with different pro-Empire factions that may spread the corruption and decadence through Skyrim. If the player decides to take another path, it will ultimately lead to a revolution based on racial purity and law-enforcement. These two extreme paths allow several opportunities to reflect about social issues such as racism, delinquency, or justice, as the character needs to deal with situation which involves these topics. Choice makes *Skyrim* a political game since the player actions have consequence in the life of the characters as they position themselves in different political factions. In this video game, the social commentary is inferred partly by the choices of the player and partly by the situations presented in the game.

Pillars of Eternity also allows the choice of a roguish political faction, while also exploring the social context that enabled the apparition of rogues and corruption in the city of Defiance Bay. This city contains a district called Ondra's Gift where the slums and the docks are located. There, the player may have brief dialogues with drug addicts, refugees, rogues, and orphaned children that may make them question the sociopolitical context of the game. Player may decide to improve this situation or not by involving themselves in the political struggle inside the walls of the city, where they may side with three factions: House Doemenel, The Dozens and The Crucible Knights. Each faction proposes certain political ideas, from economical corrupted anarchism (Doemenel) to dictatorial religious states (The Dozens). Depending on the choices of the player, for example, the House Doemenel may change the destiny of the city being its rulers or being a corrupted power in the shadows that brings flows of money secretly to Defiance Bay, developing a city like Lankhmar in *Fafhrd and the Gray Mouser* series. This introduces several situations in which topics such as poverty, corruption and certain political ideologies should be considered by the players as they create their own interpretation of the social ideas that the game proposes.

Similarly, the *Final Fantasy* series is well known for some of his heavily political plots that support the characters' backstories and psychological evolution. Its story brings to the table a whole range of social problems that can be transferred to contemporary problems or conflicts. Imperialism and eco-apocalypses are the main source of social commentaries of this video game series as Sykes (2016), Youngblood (2018), Booth and Jayemmane (2021), Huber (2022) and Law (2023) indicate. Most of the rogues that we find in their stories are part of these complex plots, imbricating them and other characters

in an extensive narrative. For this analysis, we will consider only the part of the social commentary that affects the rogues that appear in these games, since there are non-roguish characters that experience different events with different interpretations. Knowing this, in *Final Fantasy VI* the main plot explores the imperialist war of world conquest of the Gestahlian Empire, a militaristic state that is based on the industrial empires from the 19th century. Locke and Setzer, the two rogues of the game, are affected by the actions of this empire as it longs to impose their technological progress over nations that were still leaving the Middle Ages in terms of technology. Locke, as a part of the revolutionary army, opposes to the imperialistic methods of the Empire, introducing a plot that we have already seen in both instalments of the *Thief* series, the one of the rogue fighting for freedom against a corrupt or merciless institution represented by the psychopath Kefka and his emperor, Gestahl. After a provoked cataclysm, Kefka imposes not only the Empire's rule over the world, but a religion based on his image. Therefore, the protagonists must face not only a genocidal empire, but a cult based on the person that caused the destruction of the world. Also, the idea of an egotistic nobility and military class is heavily explored through the Empire, especially around characters such as Gestahl or Kefka, who are differentiated from honorable Gestahlans of those social classes such as Celes. This way, religion, war, social class, and environmental extinction become some of the main social commentaries which affect rogues and other characters in this video game.

In *Final Fantasy IX* the idea of a genocidal and ecocidal imperialistic state, Alexandria, is recovered and once again explored as part of the main plot. The game is starred by the rogue Zidane, who is involved in that situation as the co-leader, with Garnet, of the team that opposes Alexandria's imperialistic ambitions. Apart from this social commentary, that can relate to modern global politics and challenges, in the story we find once again an egotistical noble, in this case a noblewoman, represented by queen Brahne, who is, in part, the cause of most of the destruction that happens during the game. Despite being starred by a rogue, the game does not rise questions around poverty or delinquency how we have seen in Picaresque Literature.

Final Fantasy XII explores once again the idea of an imperialistic invasive force with the Archadian Empire. However, at the beginning, it focuses on the situation of the lower classes of the slums and points out the imperialistic ruling class as the main cause of their suffering. Vaan, as the main character who has grown up in the slums and sewers of Rabanastre appears at the beginning of the game featuring situations of oppression and

social class warfare. During the story it is explained that the slums of Rabanastre and the situation of their people are the result of the politics of oppression of the ruling class of the Archadian Empire. The player can also explore these slums and talk with the characters that live in them to understand their circumstances. The Archadian Empire also brings over the table the possible effects that may have in the life of the people the corruption of certain institutions, like it happened in Picaresque Literature with the institutions of Justice and Administration. We see, for example, how the military power and the legal power are corrupted through the figure of the judges. The background of Balthier shows that judges are part of political plots that are neither honorable nor have the intention of being fair in their judgements. Therefore, in this game, the idea of a corrupted ruling class and its consequences is especially explored through both rogues' eyes: Vaan shows the results of ethnic oppression and unfair politics in the slums of Rabanastre, while Balthier display the truth behind the curtains of the Empire's higher classes. In a game starring two rogues we may interpret many of their situations as part of a social commentary about the corruption of justice, the military, war, and oppression, following the traditional approach of the series. This game also includes the exploration of the slums of Rabanastre, called Lowtown. In them, we can see that many of the old residents were forced to move out to this place of the city with no opportunity to keep their job or finding a new one, which caused a considerable amount of delinquency in the city and invites the player to make sociopolitical interpretations of the game.

The *Fire Emblem* series also explores already mentioned topics through some of their rogues, even though the possibility of choice is not featured in them. In *FE The Binding Sword*, two characters, Cath and Chad, became rogues after the evil deeds of the ruling classes. Cath saw her village burn after the order of some cruel nobles. Chad, on the other hand, is an orphan who has lost his orphanage after it was destroyed by the enemy military. Therefore, both rogues of this game replicate the story of a rogue being oppressed by other people that may belong to the higher classes or a state institution. As it happens in other examples, it can provoke the political unconscious to appear as they introduce episodes of social class warfare, poverty, and even racism in the case of Chad. These possible social commentaries are also implicit in the stories of Lara from *FE: Thracia 776*, Sothe from *FE: Path of Radiance* and *Radiant Dawn*, Niles from *FE: Fates* and Yuri from *FE: Three Houses*. Since they also feature a similar view on the higher classes.

Chained Echoes, on the other hand, introduce social commentaries about sexual consent around the rogue Sienna and the mercenary Kylian when she stops his intents of seduction. Afterwards, the mercenary explains to his pupil Glenn that it is important to respect each other. The game also features a superficial but effective criticism on religious groups as the Church, the main religion of the game, is shown as a corrupted power which misappropriates funds, abuse of their power and kill innocent people using monsters. It is not a coincidence that the main character that opposes this religious group is the rogue of the game, Sienna, an ex-high inquisitor that decided to leave her job after seeing the corruption of the religion she professed. We have seen how rogues, historically, are the literally characters that have revealed the true nature of some members of the Catholic or Protestant faith, fictional faiths in the case of Leiber's novels, that populated their fictional story.

Other video games also leave room to the social commentary even though it is less deep and complex than in the previous ones. For example, *Octopath Traveler II* introduces the slums and a criminal structure in Throné's story in its second instalment, but the story revolves around the idea of freedom in a retrospective way, leaving less room for exploring the situation of those living with the rogue in the thieves' guild, the social role of some of the featured secondary characters, or the role of a possible structural oppression in their life. Something similar happens in *Dragon Quest XI*. Erik's story introduces the figure of the slavers and the suffering of Erik and her sister, but it never explores the social context that enabled the kidnapping of both rogues nor explores other rogues and their context. In this game, even though there is satire or ironic satire through the game, none of it is related to rogues or characters traditionally associated to them. In the case of *Divinity Original Sin*, even though the rogue Wolgraff is one of the main companions of the protagonists and there are some quests related to rogues, there is no room for the political unconscious to appear because of them or to make a solid interpretation of the social context of the rogue since most of the game's attention is focused on stories where divine and magical powers threaten the world.

Apart from this, the reader has probably noticed that humor and satire has not been treated much in this section. This is due to the almost complete absence of humoristic satire with an intention of making a social critique strictly related to rogues. The videoludic Picaresque usually include comical moments or dialogues without introducing any hint towards social criticism, something that aligns well with the intention of entertaining without being too critical that we have seen. We may find sexual jokes or

caustic humor that do not surpass the dialogue in which they are included. For example, Isabela or Zevran may joke about performing certain sexual postures seeing another character while laughing about them, but this situation does not include any hint of social commentary, unlike Picaresque Literature. They do remind us of the pungent jokes about sex in *El Buscón*, *La Pícaro Justina* or *The English Rogue*. One example not related to erotic topics is Varric frequently interrupting dialogues from other characters. We may find, as the most typical example of humorous satire, not-so-graceful nobles being humiliated through jokes or mockery by rogues in games like *Final Fantasy IX*, the *Fire Emblem* series, or the *Dragon Age* series. It is logical since the corrupted ruling classes are the focus of criticism in videoludic Picaresque.

In some of the selected videogames, there are social commentaries that goes beyond the role of the rogue within the story, as they are part of a shared story between different characters. Those shared social criticisms cannot be considered as part of the videoludic Picaresque, since the social commentary that we can extract from those video games could exist without considering the presence of a rogue; for example, the main plot of *Final Fantasy VI* or *Final Fantasy IX*. However, rogues usually introduce their own nuances to those topics that can be traced back to Picaresque Literature and have side-stories where we experience videoludic Picaresque. For instance, in *Final Fantasy IX*, Zidane, as a rogue, brings over the table thoughts about the lower classes and the feeling of being an outsider.

The social commentaries that we find in the episodes that involve rogues, without considering those shared by all the characters of a game, are usually centered on the ruling classes. Rogues are portrayed as the representatives of the slums and the lower classes. They confront the higher classes by trying to thrive despite their oppression with the final objective of usurping their place or escaping from their influence. For example, Garrett steals the rich to become richer than them, Yuri formed a gang of rogues to overthrow corrupted nobles or Isabela wants to amass a fortune that secures her future. Their means are varied and carry different interpretations, but all of them are opposed to a disadvantageous ruling class. We may find honorable rogues as Locke, Vaan or Sera that use their talents in heroic revolutions or well-intentioned plans, but also rogues such as a rogue Dragonborn within the Thieves' Guild or the Doemenels of *Pillars of Eternity* whose objective is securing their survival and wealth by expanding their criminal network through all the strata of a society.

At the same time, this implies that the typical secondary characters that we find in Picaresque Literature always carrying satire or social criticism are different in videoludic Picaresque. One of the main reasons is that the extradiegetic context of these video games is considerably different to those we find in the previous Picaresque Novels, due to the pass of time and the change of the culture that articulates de myth of the rogue. It is difficult to represent the same corrupted occupations or characters of the classical Spanish Picaresque in a game produced by Japanese developers in the 21st century. The intradiegetic context also has something to do with this: we are in medieval fantasy settings so, with some exception, the occupations of the characters are going to be different. Despite this, other satiric characters are recovered and used once again in videoludic Picaresque as main or secondary characters: the gambler (Setzer), the corrupted merchant (the fences in *Skryim* or some merchants of *Baldur's Gate III*) or the pirate (Isabela). However, they do not usually carry their satiric implications since they are used to offer more variety in the type of rogues we may find in those games, painting a diverse society of rogues. It depends on the player if they interpret them as part of the social commentary of the game. Because of this, the social criticism of the videoludic Picaresque depends less on the secondary character's occupations and more on main characters and the general sociocultural context of their setting. Inside the institutions that were heavily criticized in Picaresque Literature, nobility and the military receive a great part of the implicit criticism in videoludic Picaresque, while the religious classes are not featured much in these video games, except for the Chantry in the *Dragon Age Series* or The Dozens in *Pillars of Eternity*.

Due to the reasons and examples listed above, we can see that the social commentary contained in the videoludic Picaresque depends mostly in the players interpretations and the emergence of the political unconscious as it is implicit in different choices and settings introduced in these games. The purpose of the selected video games is similar to those of most late Picaresque novels: entertain the player/reader with a story about rogues, without thinking much on a political message. Despite this, the amount of cultural information contained within the myth is partly carried out when it is articulated, and it may introduce settings, episodes and characters that carry an implicit social critique within them, as it happened in the late Spanish Picaresque. Nevertheless, this social criticism is mutated and brought up to date based on new sociocultural contexts, as part of the nature of the myth and the interpretations of the player. This shows how Picaresque

keeps evolving into new shapes as the myth is replicated across different media and cultures.

6.5. Delinquency, mockery, and disguise

If the social commentary characteristic mutates considerably in its transfer to video games, delinquency becomes one of the main traits of the videoludic Picaresque. Not only that, but the use of mockery and disguise is blended with their criminal schemes, something that it started to happen in the late Picaresque episodes from the 19th and 20th centuries. This was also implicit in the TRPG rogue. As we have seen, taunts and disguises were not necessarily linked to delinquency in classic literary Picaresque since there were rogues that acted like jokers or used disguises to usurp identities without being considered actual criminals. Nonetheless, this analysis will show that a videoludic rogue that commits a mockery or uses disguises with frequency ends up committing crimes and being portrayed as a delinquent. Criminality, mockery and disguise, along social determinism, are the most common traits of videoludic Picaresque. They cover most of the episodes in which a rogue might be involved and how they are portrayed. This section will show how these characteristics are expressed in video games when the myth of the rogue and the different connections within the shared encyclopedia are articulated.

While delinquency and disguise are frequently shown in both the narrative and mechanic level, mockery is usually featured in dialogues and cutscenes, but rarely in that level; even though, some may have abilities to taunt or distract their enemies. If we look into the delinquency and disguise traits, rogues have mechanics or abilities such as stealing, scamming or stabbing, but also, they have other skills that can be used to conceal their identities. These mechanics have meaningful consequences in the video game's world and in the ludonarrative experience of the player. Every time that a character performs any of them, we can infer that they are acting like criminals in the story. Because of this, despite some rogues having almost no dialogues about their job, they still perform these actions, characterizing them as delinquents. The moment mechanics like these are used, the moment they contribute to a videoludic criminal experience. Criminality or delinquency is one of the most common characteristics of videoludic rogues in videoludic Picaresque. Even though it can take different scales of seriousness, these characters are always implicated in some type of illegal activity like it happened in Picaresque Literature as it evolved. Their story also portrays the lives of delinquents from different perspectives.

On most occasions, the delinquency trait of a story is supported with the creation of a detailed city or neighborhood filled by rogue criminal NPCs that introduce dialogues or potential emergent stories. The use of these NPCs improves the experience of living in a criminal world and offers a great variety of rogues that are connected to those we find across Picaresque Literature.

At the narrative level, videoludic rogues are always connected to some criminal event and may also usurp an identity or disguise like a different person to remain unnoticed. Delinquency and disguise take so many shapes that an extensive analysis is needed to show all their variants, which, on another note, are similar to those we find in Picaresque Literature. This shows how the myth contained every example of criminal activity and disguise that was applied to rogues in the hipotexts, making them potential options for new rogues as they are created. In the case of the mockery trait, it usually takes the shape of caustic humor, jokes or witty dialogues started by the rogue with the intention of creating funny moments for the player. It rarely happens that a character that is not a rogue performs a taunt, joke, or mockery. In videoludic Picaresque, this type of actions is reserved for rogues. If the player finds a character that make witty remarks or funny comments, they will automatically associate that to a possible rogue or, at least, roguish character. In the same way, if the player finds a delinquent or a disguised character, they will be sure that they are before someone from the rogue class or archetype; especially if they are thieves or assassins. This way, mockery, but also delinquency and disguise, are traits limited to rogues and become one of the main differences between rogues and other characters in both the narrative and mechanic level.

Precisely, the combination of these traits and the rogue's personality develops two extreme types of rogues in videoludic Picaresque: the aggressive rogue and the charming or charismatic rogue. Both extremes are situated at the two endings of a sliding scale in which we may find rogues that aggressive and unsociable in one end and rogues that are seductive, funny, or witty in the other end. The sliding scale implies that rogues do not have to be totally charming or aggressive, they can be located somewhat in the middle, leaning towards an aggressive disposition, etc. A charming rogue can take many shapes, they can tell many jokes and make caustic remarks that work as a comic relief, but they can also be charismatic and seductive. They may be childish, naïve or they may have a sunny disposition. On the contrary, an aggressive rogue is usually hurtful in their words, tend to confront physically other characters and performs unjustified immoral actions as a daily basis. The purpose of this scale is throwing light on all the different approaches to

videoludic rogues that are a variation of those we find in literary Picaresque, even though some of them break the classical mold.

In video games, rogues are usually centered on being either very aggressive serious criminals or charming witty criminals. Because of this, videoludic rogues are also part of another sliding scale. It reflects whether a rogue performs serious crimes⁶⁴, numerous small crimes or not many crimes at all. Videoludic rogues might be assassins, famous thieves that plan famous robberies, scoundrels that perform a lot of small crimes, petty food thieves, or rogues that only perform crimes occasionally. This scale is needed since rogues cover a wide range of criminal actions, making it difficult to explain the delinquency trait in relation to the rogue's personality. Following just a binary approach towards rogues, some aggressive others less aggressive, or just a scale based on its personality is not enough if we want to reflect the all the different shapes that rogues take in this new medium, especially taking into account delinquency, mockery and the character's personality. On other words, explaining a rogue as one that only performs immoral actions might lead the reader to think about them just as aggressive criminals, leading to a false reading on the character. The analyses performed show that charming rogues might perform horrible crimes, and that those rogues offer higher variety in their criminal actions than aggressive non-charismatic rogues, who are usually include in assassinations. The absence of charm or charisma implies a higher chance of the rogue performing serious crimes, meanwhile a charming rogue can be an unimportant scoundrel, a wanted thief, an assassin, or a famous scammer bard.

To make the variety on criminal and charismatic rogues clearer, a subjective diagram of quadrants, that can be found below, will be used with some examples of rogues that are going to be analyzed in this segment⁶⁵. The horizontal axis X reflects their personality and the importance of mockery and charisma in their configuration and the axis Y shows their relationship with crime. This is the best way to show the variety of rogues that we may find in videoludic Picaresque. It also supports the idea of rogues not being an exclusive type of character with their Picaresque traits included as a limiting

⁶⁴ In this research, serious crimes are considered those that affect the physical integrity of other characters, for example, an assassination. Serious crimes are those that imply stealing a large amount of money or those that are judged as such in the virtual world. Quantity also imply ascending in this sliding scale since the crimes are part of a criminal career. Rogues that assassinate as their main job will be in the top of the criminal scale, while someone that pickpockets or steals unexpensive things occasionally will be located near the bottom of the scale.

⁶⁵ Of course, in the case of the delinquency trait, it can be also expressed using other resources apart from the main characters. They will be addressed through this section.

factor in their configuration, but rogues being a part of a constellation of potential variations that are contained in the literary myth. Picaresque, outside from the Picaresque Novel, is a type of fiction that can take multiples shapes, and its protagonist, the rogue, is continuously mutating to adapt different contexts and shapes. The following diagram shows this perfectly:

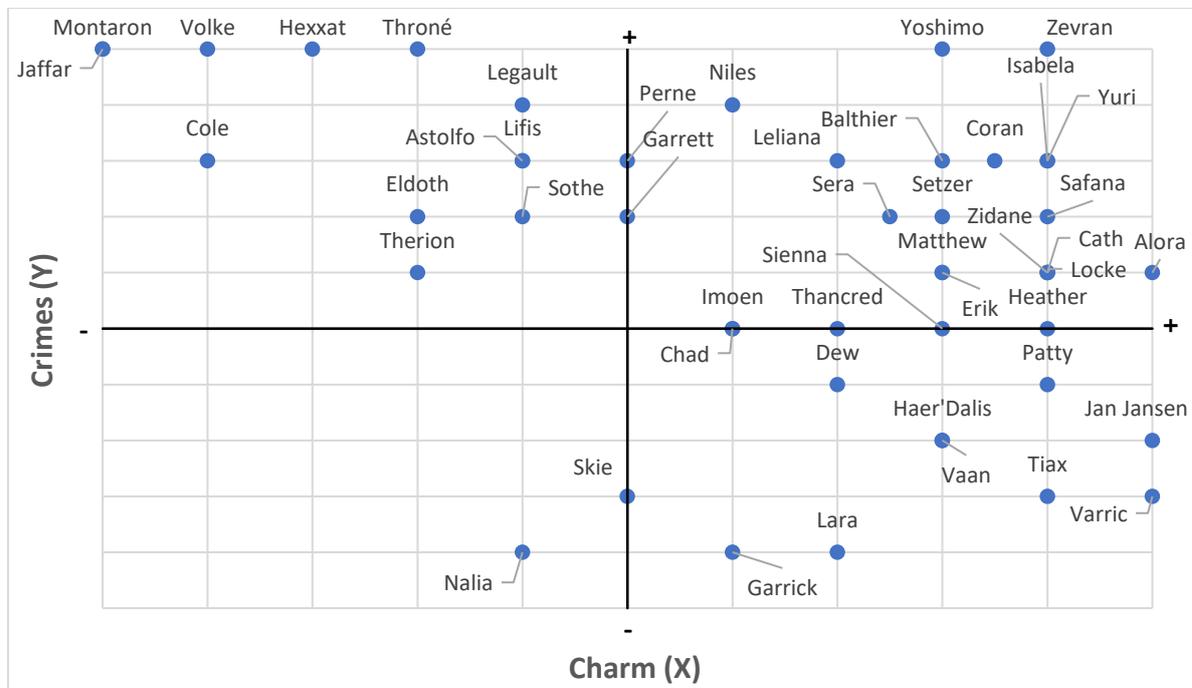


Illustration 2. Correlation between charming/charismatic videoludic rogues and their criminal activities.

As we can see, both axes follow a scale from absence, indicated by a “-”, to notorious presence, marked by a “+”. Being the central position⁶⁶ a potential neutral rogue with some charming qualities and recurrent crimes. This diagram shows that there are no irksome, wearisome or unalluring rogues that does not commit serious or numerous crimes. The exception is Nalia, an extremely serious rogue, with some naivety in her, that brings over the table the topic of the social class warfare in her dialogues frequently. Her seriousness makes her wearisome to most characters, but she is not a greedy or recurrent criminal, even though she commits some narratively and mechanically. At the same time, we can observe how most of the rogues have some charming quality and, therefore, are prone to perform some mockery at any moment. Charismatic rogues are clearly the most numerous and the ones that may be part of multiple types of crimes, from those who perform trivial ones like Garrick or Lara, to those who participate in multiple assassinations, in Zevran’s case. They were also the most common ones in Picaresque

⁶⁶ In this research, we consider that every rogue avatar starts in this point waiting for the player’s defining actions.

Literature, where every rogue had some charming or charismatic quality that helped them in their scamming schemes or their impersonating schemes. The possibility of using disguise does not depend on any scale, every rogue may disguise themselves, being by using a piece of cloth to hide in shadows, a full costume or by simply changing their name. The rogues included in this diagram are not all the rogues that will be analyzed, but they show how important the traits of this section are for their characterization and a clear trend in the relationship between certain personalities and their delinquency trait. These three traits are difficult to separate in videoludic Picaresque and are a constant in it, being by absence or presence. The absence of charming qualities entails a tendency towards serious crimes, while their presence opens the door to rogues that do not engage in immoral criminal careers.

Following these ideas, it is interesting to consider the approach that the director and lead designer of *Pillars of Eternity*, Josh Sawyer, took for the rogue class. It is not usual to have firsthand commentaries on the ideas behind the design of a class, so it is worth mentioning them through a post in the Kickstarter campaign of the game. It allows us to understand how the myth and its Picaresque characteristics have taken a concrete shape in the videoludic medium:

Contrary to what their name might imply, rogues come from many walks of life. They are cutpurses, thugs, and courtesans but also aristocrats, diplomats, and personal guards. Often separated by station in life, they are united by their reliance on wits, speed, and subterfuge to achieve their goals. The way of the rogue is not to stand toe-to-toe with the biggest brute in the room and exchange body blows, but to glance away in feigned confusion and slip an unseen blade between the brute's ribs as he turns his attention. [...] They excel at being in the one place where no one's looking, at kicking people when they're down, at taunting a foe into turning its back on the rogue's ally while he or she nimbly skips away, and at being just too damned slippery to pin down." (Josh Sawyer 2012)

We can see that the rogues are not seen simply as assassins. They are identified as characters that use their roguish abilities and criminal actions to survive. They are also portrayed as stealthy and dexterous fighters, but the use of disguise and mockery is also mentioned as an important trait in their criminal ways. This description is very important, as Josh Sawyer capsulize perfectly all the traits of this segment and good part of the elements that make a rogue a rogue in the videoludic medium. They are flexible characters

that can take many shapes but have certain staple traits that are the ones that are being explained in this chapter.

After general considerations on how these traits are treated and included in the selected video games, it is necessary an analysis of them mechanic and narrative-wise. The objective is illustrating those arguments using examples, showing how the traits are expressed in different video games. The order of the analysis is based on key similarities between video games in their use of these characteristics.

In the *Thief* series, all these characteristics are expressed in different ways. Mechanically, these games revolve around a rogue doing crime, mainly stealing and pickpocketing through great schemes and plans. The first game features thirteen missions that include, robberies with objectives such as stealing a certain amount of money or valuables, obtaining secret documents, or stealing a specific object of great value. The mechanics are stealing, pickpocketing, sneaking, and knocking down or killing enemies; the main actions that rogues do in Picaresque Literature. These missions always rely on breaking into buildings and sneaking from guards and other characters while pickpocketing them for keys or money. *Thief* also feature these mechanics, but it includes bigger areas and more objectives, for example disarming traps, a talent that we have seen since the *Fafhrd and the Gray Mouser* series. In both games, the player might knock out the guards or other enemies using a blackjack, an object that we have seen that is familiar to rogues since the 18th century or killing them using a sword. To increase the feeling of being a rogue that is part of the dark side of society, once a mission is finished, both games show how the stolen valuables are sold and converted into money that can be used to buy different objects from fences. The player might also distract enemies or conceal themselves in the shadows to confuse their enemies, that may start having erratic movements. This could be considered as a form of mockery that emanates from the mechanics.

In the narrative level, both video games situate Garrett's, a charismatic and criminal rogue following the previous chart, robberies in the center of the action, but also introduce several characters that support the creation of a Picaresque setting in which there are rogues and corrupted characters in every stratum of society. First, both Garretts are master rogues, with a clear expertise in thievery of any type, stealth and breaking into houses. Every mission of these video games proposes different reasons that may lead Garrett to steal from certain places or to perform other criminal actions while opposing the ruling powers of The City. In *Thief: The Dark Project*, Garrett steals from corrupted

noblemen, religious groups, etc. His objectives are clear: showing his talent and mocking the nobility, as he points out “Break into a guarded mansion, steal another fat nobleman’s priceless trinket, and leave quietly” (Looking Glass Studios 1998). The end of the story features Garrett’s swapping the relic from a false one, that it is a magic bomb, stealing the real one and killing the god. In Picaresque Literature we have seen how swapping objects is one of the main talents of many rogues, like Justina or Guzmán. Similarly stealing is one of their main talents and it is heavily featured in both games.

In *Thief*, the delinquency trait is treated in a similar way throughout the story. As Garrett’s point out at the beginning of the game, he lives for stealing because it is his main skill and his main tool of survival since he was a young urchin pickpocketing in the streets. Most of the story revolves around the main rogue plotting some robbery as he advances in his research about Erin while confronting the ruling class of The City. This video game also explores delinquency through different characters, introducing more secondary criminals than the first video game. For example, Garrett is a friend of the Queen of Beggars, a female rogue that, as her name indicates, is the master of the beggars of the city and the one that rescued young Garrett when he was a homeless rogue. The most twisted criminal actions that we observe are performed by the Thief-Taker General. The job of this general is capturing criminals, but he uses his influence to protect rogues and other rich criminals in exchange for “black taxes”. Harlan kills and robs those that do not pay, engage in abusive sexual relationships with minors and tries to take control of The City. Delinquency is portrayed in these games in the same way than most of the selected Picaresque novels, as something that permeate every institution. However, it is mainly shown as the main tool for survival of those living in the margin of society. Additionally, mocking is one of both Garrett’s main traits since he is proud of his abilities and tries to humiliate the corrupted nobility and other institutions.

The Elder Scrolls V: Skyrim is another game which also explores delinquency as an ever-present behavior that affects all strata of society, from beggars to the ruling class. It will receive special attention since it is a paradigmatic example of these traits of the videoludic Picaresque due to the variety of its rogues, Picaresque storylines, and criminal mechanics. Considering the characteristics of this and other segments, *Skyrim* situates delinquency as the main tool of expression of a rogue character, being the protagonist or a secondary character. This game features a detailed approach towards it in its mechanics and in the narrative level. Likewise, we must remember that *Skyrim* is starred by an avatar character, so its characterization is left to the hands of the player. If the player decides to

create a rogue, they must behave like one with the tools that the game allow them to use, but what type of rogue do they portray is up to the player.

Focusing on the possible role of the player's avatar in the articulation of the three characteristics of this segment, especially the delinquency trait, this video game allows the player to behave as a rogue consistently. There is a high number of criminal Picaresque mechanics that the player has access to. They are the following ones: performing critical hits, achieved by sneaking and attacking enemies in a surprise assault; creating poison and different concoctions with different effects, something that we have seen as an occasional trait in some novels or as a staple in fantasy Picaresque; lockpicking; pickpocketing and stealing objects; sneaking and hiding in shadows; bribing guards; intimidating other characters; manipulating other characters; tampering with accounting books, and fencing stolen goods. Apart from these mechanics, there is a tomb raiding system that allow the players to break into mausoleums or tombs to steal lost relics or valuable items that can be sold or kept later. The previous mechanics are expressed via skills that can be upgraded the more the player performs them⁶⁷. For example, the more a character pickpockets the better pickpocket they become. This way, the video game promotes criminal behavior by improving the options of stealing or bribing an NPC if the player engages more in these actions. In addition to this, being part of the Thieves Guild, one of the main factions of the game, increases the depth of the Picaresque experience. Not only it introduces several plots and episodes starred by rogues, but also allows the player to introduce fences and roguish allies in every city.

Skyrim offers many options to behave like a rogue and it is especially focused on delinquency. As a positive exception in the selected video games, *Skyrim* increases the Picaresque experience using a legal system based on law-enforcement game mechanics to punish rogues in a way that may remind the player about classical Picaresque situations. When the player's avatar participates in certain criminal actions, a bounty is created for them. The bounty is a secret number stored in the game's internal data that will increase with each crime committed by the player. When the bounty is created the guards of the area will pursue the main character and apprehend them to put them into prison or make them pay the same amount of money that was stolen. If the player has increased their talents as a rogue, they may bribe the guard to keep the stolen items and money to escape from the situation. The following actions increase the bounty of the player: any type of

⁶⁷ This is applied to any skill, not only Picaresque ones.

theft, included pickpocketing or just stealing items; lockpicking; breaking into a private house or closed building; disturbing the peace of a town by showing off a weapon or bringing death bodies before innocent people; assaulting characters; stealing horses; prison breaking; tampering with accounting books and killing people. These actions, that are part of the game's mechanics, increase the bounty continuously and open the door for Picaresque episodes such as escaping from prison, bribing guards, or even confronting them. This shows that the rogue has become a wanted individual due to their actions in the game. Thus, *Skyrim* features not only a series of criminal and non-criminal mechanics that increase the Picaresque experience, but also a legal system that support the feeling of being a rogue as you may engage with legal problems and confrontations with other rogues or NPCs that were your objectives. It shows that the developers of the game were interested on bringing an interesting criminal experience to any player that decides to play as a rogue that was conceived as inseparable from Picaresque.

The main storyline does not contain many opportunities to behave like a rogue since it is focused on, creating an epic story of magic and warfare with little room for criminal plots and Picaresque episodes. However, there are important quests starring rogues and criminal plots or subplots, especially in the Thieves' Guild's storyline and its secondary quests. First, the secondary quests are mostly those that are part of "small jobs". Small jobs imply pickpocketing, stealing valuable items from a house or defaming someone with a stolen item. Every five small jobs in a city the influence of the guild increases there and improve the situation of the fences of the area. What the player is doing is increasing the corruption of the cities to facilitate the jobs of rogues and other delinquents. For example, doing so facilitates bribing the guards of the town. On the other hand, the main plot of the Thieves' Guild introduces a Picaresque story of crime and treason. The story progresses with the protagonist learning about being a professional rogue, as he learns to intimidate people in debt, framing other characters, planning big robberies, or boycotting their business enemies. This story is finished once the player becomes the master of the guild, supported by divine supernatural powers. The main story of the Thieves' Guild brings over the table many opportunities that remind us about the different criminal episodes we find in Picaresque Literature combined with magic powers, which are also used in fantasy Picaresque, as we have seen in the *Fafhrd and the Grey Mouser* series.

Another faction that introduces several criminal Picaresque episodes and darker rogues is the Dark Brotherhood, which is the assassins' guild of this video game. During

this faction's story, the Dragonborn kill both, abusive people that exert their control over the weak, but also innocent people. They are introduced in a blood-bathed criminal fall that increases contract after contract until the main character kills the emperor of the Empire. The protagonist will be, once again, supported by magic powers which are related to the talents of a rogue and its activity. This is linked to the occasional connections between dark arts or magic in the Spanish Picaresque and derived into the figure of Gray Mouser or Cugel the Clever, as we have seen.

The Thieves' Guild and the Dark Brotherhood hold special interest since they show how the game considers the existence of two types of rogues: one that is dedicated to stealing and other crimes that do not imply necessarily killing someone, and another one, with a darker background, whose job is being an assassin. This brings over the table both extremes of the diagram previously presented, a serious non-charming assassin rogue or a more charismatic rogue that may perform any criminal action. Narratively, the Dark Brotherhood's storyline leads to think about a darker cold rogue. Meanwhile, the Thieves' Guild storyline propose a brighter rogue that commits crimes to amass a fortune and abandon poverty. Both factions introduce criminal rogues, but the seriousness of their actions change between each other. Consequently, we may think that the developers see both storylines as part of the rogue's career, implying that rogues' criminal record has no limit, covering from small pickpocketing jobs to assassinations. This makes sense, since we have seen how the rogue became a figure that contained all types of delinquents after *Guzmán de Alfarache*, and the myth of the rogue expanded their possible occupations or criminal actions every time it was articulated in new settings.

Apart from this, it should be point out that the Dark Brotherhood storyline is the only one that includes impersonations and disguises. In other quests of this faction, the protagonist must disguise as an acquaintance of the victim to obtain information about them, for example a chef. In the case of the mockery trait, *Skyrim* features rogues that are proud of their abilities as they laugh about other members of society, especially nobles or rich merchants. Moreover, in the case of upgrading the skills related to speech, the rogue might taunt and mock their objectives to start a fight against them. This way, they can assault them without being considered a crime, this is applicable to the jobs from the Thieves' Guild and the Dark Brotherhood.

In the *Dragon Age* series delinquency becomes once again a big part of the storylines of rogues, their characterization, and their mechanics. In *Dragon Age* rogues have access to mechanics limited to their class that can be considered a part of the

delinquency trait, such as backstabbing and lockpicking. Despite this, most of their traits are explored narratively through dialogues, cutscenes and events where mechanics are not involved. This is due to these games being heavily story-oriented, exploring most of the characterization of their characters using written text and cutscenes. The *Dragon Age* series keep the criminal focus in the portrayal of its rogues. The *Dragon Age* series feature rogues with the following criminal mechanics: backstabbing, which always deals extra damage to enemies when attacking from behind; lockpicking doors or chests; and, despite it not being criminal by itself, rogues are able to move silently in stealth mode, which helps them ambushing enemies and lockpicking chests to steal what they contain. Along with this, rogues have many abilities to increase their damage output, for example using poison or alchemic traps, in combat and their utility lockpicking or spotting traps. These are the main mechanics of the rogues of these games that can be related to delinquency. It is interesting to note that they follow what we have seen in the different novels that have been analyzed previously, adding the use of poison, alchemic traps, and smoke to conceal their identities, that are additions from the Picaresque episodes of fantasy novels such as Leiber's or Vance's novels.

Narratively, every rogue companion of this series of video games articulates any of the three characteristics of this segment in their dialogues and personal stories. In *Dragon Age: Origins*, Leliana is an Orlesian rogue that work as a poet and musician while working as a thief, spy, and assassin. She is an expert in using disguises and creating new identities to do her job appropriately. As it is explained, in the Orlesian court there are multiple balls and meetings where false identities are used to extract information or lure enemies to a trap. When Leliana embraces her real personality as a bard, she engages once again in criminal activities. From that moment onwards, she also mocks other characters that are excessively cautious or innocent. At this point of the story, Leliana will accept most criminal activities performed by other characters since she starts to show a pragmatic approach towards life. The connection between Picaresque Literature is clear, where the artist rogue is common in most of the novels such as *La Pícaro Justina* or *La Garduña de Sevilla*. Zevran has committed dozens of crimes, becoming one of the most prolific assassins in the Antivan Crows. Apart from this, he explains in his dialogues that he is also dexterous pickpocketing, scamming, and stealing. In fact, when the main character visits a market or a city, he seems tempted to pickpocket or rob other characters, especially nobles, who are the focus of his mockery: "A place for the wealthy noblemen to drunkenly lounge about and wait their turn to be pickpocketed? Marvelous!" (BioWare

2009). One of his main talents to manipulate people is his ability to seduce men or women for different criminal objectives using different identities.

Zevran, and Isabela in *Dragon Age II*, introduces the player to the Principality of Antiva. A nation that was founded pirates and mercenaries and now is one of the mercantile centers of the world of *Dragon Age*. The country is known by its pirate armada, called the Felicísima Armada⁶⁸, and the Antivan Crows. As it is inferred from Zevran's and Isabela's dialogues, rogues are a common sight in Antiva. The estate serves as a sanctuary for pirates and other criminal, like Lankhmar in Leiber's novels or Sanctuary in *Thieves' World*. Apart from Antiva, we should not forget about Denerim's slums that are heavily explored in the quests mentioned in the previous segment. These are filled by elven rogues from the Alineage whose main job is pickpocketing during the day or assaulting people during the night to get a bit of money to make ends meet.

In *Dragon Age II*, Isabela is the rogue that is involved in most of the criminal situations that the game introduces in its main story and side stories. She is a pirate, a famous smuggler, and a reputed gambler, known for scamming people in the different ports she visits. Moreover, she is known as a seductress scammer that sometimes uses aliases or different identities. As the game progresses, we know that she also coordinates female rogues of different ports to steal money from lustful men. Additionally, in her dialogues, Isabela produces continuous funny moments for the player through mockery and witty or sexual remarks. She introduces double meanings and mocks other companions or characters. Thus, she is not only the principal delinquent of the game, but one of the most prolific comic reliefs. We should not forget that rogues were used as this type of character in many of the classical Spanish Picaresque Novels. During *Dragon Age: Inquisition*, the rogue Sera is another rogue that introduces comic relief, in her case not through witty or childish remarks. She is known for making ridiculous effective criminal plans on a whim that lead the player to awkward situations. She does not rely in disguises in any moment of the game, but she does mocks, in a childish way, most of the noble or serious characters that she meets. However, the details of those pranks are not explained. During the game, it is implicit that Sera collaborates with her band, The Red Jennies, in several criminal plots.

⁶⁸ Antiva is an estate that has been heavily influenced by Spanish and Italian cultures. It is not a coincidence that most of the rogues of this game come from this nation: Isabela, Ignacio, Castillon, Velasco, among others like Zevran.

Varric is another rogue that works as a comic relief. He makes witty and funny remarks in almost every dialogue, making puns and play of words when talking with other companions. The dialogues between Varric and Isabela in *Dragon Age II* are usually comical segments in which they talk about their criminal record or mock other characters by talking about their flaws. The players know from his dialogues with Isabela in *Dragon Age II* that he smuggles valuable objects to sell for a better price to help his business. Additionally, Varric implies that he has been a thief at some point of his life in his dialogues with Isabela and Sera. He is involved with the Coterie, the thieves' guild of Kirkwall, as we know he is in constant dialogue with their members. Apart from the smuggling, stealing, and his involvement with the thieves' guild, his most important criminal trait is that he is the leader of a spy network, formed mainly by rogues, that he uses to ensure that he always has the upper hand in his plans. Through Varric, the player also experiences the criminal activities that occur in the city-estate of Kirkwall. This city is presented as a city that worked for many years as a slave's outpost. In the present, the city still receives many slaves through smuggling with the permission of the Coterie and other criminal organizations that have their headquarters in the city. These organizations have their headquarters located in the slums of the city. To express that this city is filled by rogues found in random encounters with gangs of assaulters during the night, enabling the opportunity of experiencing more Picaresque episodes. Kirkwall, Antiva and Orlais are cities of this series of video games that revolve around slums or delinquency of any shape, linked to the importance of urban areas in Picaresque Literature.

Besides, the avatar engages in many episodes where they can exhibit their talents as rogues like it happened in *Skyrim*, but narratively they are not as detailed as the companions that have their preestablished stories. Nonetheless, the player may create their own story roleplaying a rogue using the criminal mechanics mentioned earlier and taking many decisions in the dialogues of the main character. The player's avatar may accept bribes, hire rogues, ally with dubious characters, or obtain money immorally in many dialogues through the game. Furthermore, the game acknowledges the progression in the criminal career as a rogue of the player since they can promote to upgraded classes. In general, video games of the *Dragon Age* series include promotions that are equivalent to: rogue bards, assassins, stealthy thieves, duelists, trappers, and experts of alchemy or poisons. All of them having criminal consequences in *Dragon Age's* world and show the approach to delinquency, mockery, or disguise of this video game.

As a different example of video game franchise that focuses part of its delinquency in the portrayal of its towns, the *Baldur's Gate* series include a great number of rogues and Picaresque stories that include any of the three characteristics of this segment. First, it is important to point out that these games follow the second edition of the *D&D* rule system, with some of the names of the classes following the 3rd edition. Because of this, the name rogue is correctly used as a general class that includes both the thief and bard class. Thanks to following this rule system, *Baldur's Gate I* and *Baldur's Gate II* include a considerable number of mechanics that can be linked to a delinquent character. *Baldur's Gate III* uses a more refined system, with more opportunities to perform criminal activities, keeping a similar spirit. A rogue may use the following mechanics related to crime: pickpocketing, lockpicking, backstabbing and hiding in shadows/stealth⁶⁹, which are mostly accessible by the thief class. The bard's criminal mechanics are limited to pickpocketing⁷⁰ due to both a ludic necessity to balance the bard's utility and prowess and a way of portraying different types of rogues. The mechanics of the thief support a gameplay style oriented towards delinquency since most of its mechanics or abilities are related to it. A thief is the character that opens doors and chests that should not be opened and steals what's inside the pockets of other characters. Its gameplay also supports a combat style centered on backstabbing and assaulting enemies while hiding in the shadows continuously. One of the most interesting elements of these games is that they offer big urban areas where rogues can thrive pickpocketing other characters and lockpicking different objects. This view insists in the urbanity of the rogue and its relationship with delinquency using slums or conflictive neighborhoods as criminal playgrounds. Disguise and mockery are not considered in the mechanic level in *Baldur's Gate* and *Baldur's Gate II*, as they are expressed through certain quests and storylines. However, this vision is acknowledged mechanically in the "Arcane Trickster" specialization of the thief in *Baldur's Gate III*, which combines magical disguising and trickery with criminal activities. For example, using false projections of the character to confuse the objective of a theft.

In the narrative level, the type of criminality, mockery, or disguise that we can find is close to Picaresque Literature. We can find rogues performing scams through seduction or other types of manipulation when Eldoth, Safana and Coran in *Baldur's Gate*

⁶⁹ Even though it may not sound as a criminal mechanic, it grants bonus damage when assaulting an enemy from the stealth mode. It is equivalent to the assaults of Picaresque Literature.

⁷⁰ In *Baldur's Gate III* bards cannot pickpocket other characters.

and Astarion in *Baldur's Gate III* are involved. Safana embodies the figure of the seductive female rogue that started with *La Pícarra Justina*, since Safana is also a witty blabbermouth rogue as her. The rest of rogues are shown mostly pickpocketing or stealing someone or some object. In the case of not being portrayed during one of their plans, they do perform these actions mechanically. For example, Haer'Dalis from *Baldur's Gate II* is found imprisoned after stealing an important orb from a powerful magician and Mol⁷¹ pickpockets and steals objects continuously in *Baldur's Gate III*. Garrick from *Baldur's Gate* and Haer'Dalis from *Baldur's Gate II* are also shown as rogues from theatrical companies, which used the representations to scam or steal objects from the audience, linking these video games with novels such as *Huckleberry Finn* or *El Buscón*. Montaron from *Baldur's Gate* and Yoshimo and Hexxat from *Baldur's Gate II* also represent the most aggressive face of a rogue since they are involved in assassinations for work or survival. They are close to the evil rogues from *Oliver Twist*, such as Sykes or Fagin.

The delinquency trait can also be observed in secondary characters and other less important NPCs that can be found in the cities of both games. The *Baldur's Gate* series introduce, as it has been pointed out in the segment about the social commentary, several areas that can be considered as slums or they include places where delinquency is commonplace. Delinquency is a fundamental aspect of these video game's narrative and atmosphere, which explore it deeply through different characters, locations and storylines. In *Baldur's Gate* we find the Thieves' Guild⁷² of the city and the Shadows Thieves' Guild in *Baldur's Gate II*. These guilds and other criminal factions control the cities of Baldur's Gate and Athkatla from the shadows, showing the important role of delinquency in the game. The Thieves' Guild is connected to the Undercellar, the lawless city of Baldur's Gate that is located under the slums. As we can expect, it is filled by criminal, rogues or not, prostitutes, gamblers, and other type of shady characters that are also part of the secret powers of the city. Not only in the Undercity we also find this kind of characters in the city of Baldur's Gate, as a city, includes several locations where criminal Picaresque episodes may take place like inns and marketplaces. Furthermore, the Shadow Thieves' Guild is portrayed as one of the main powers of *Baldur's Gate II*.

⁷¹ I do not think it is a coincidence that the female young rogue Mol has a name that so close to Moll Flanders.

⁷² In addition to this, the thieves' guild features an easter egg where the name "Fafhrd" is used as a password, a clear reference to the *Fafhrd and Grey Mouser* series, which is one of the inspirations behind the Picaresque episodes of this video game.

They control the slums, which are populated by beggars, orphans, slaves, slavers, mercenaries, muggers, prostitutes, fences, and gamblers, most of them working as thieves or other roguish occupations behind their façade. In fact, as it has been explained, this part of the city features random encounters with rogues, especially muggers, to increase the feeling of living in the slums. In the slums since the player can visit the Slavers Stockade, where they might decide to support the slavers or liberating the slaves. Inside of the main tavern of the slums we may find female, male or transexual prostitutes, and different criminal quests. In general, these cities offer numerous opportunities of being part of criminal Picaresque episodes. First, featuring multiple chests, loot, or secret places all over the city only accessible by thieves using their mechanics. Secondly, introducing quests usually related to mugging and other crimes. *Baldur's Gate III* follows this approach once again in the city of Baldur's Gate during its third chapter.

Among the rogues of this game, we can also find the mockery trait combined with the delinquency trait coming from thief rogues such as Alora or Tiax from *BG*, Jan Jansen from *BG2* or Astarion and the young tiefling rogues from *BG3*. The mockery of this game series covers a wide range of mocks. From Alora's and Imoen's pranks to other characters, to Astarion sarcastic remarks. Tiax is a Quixotesque rogue gnome that thinks he can do anything he wants since he considers himself a god. His personality makes him a rather charming rogue who works as a comic relief. Jan is a character that makes continuous funny remarks related to turnips of ridiculous family stories while also talking about his experiences with the law. For instance, he mocked and scammed a secondary character by disguising himself as the false noble named Count Turnipsome. This also happens with Astarion from *Baldur's Gate III*, who is also said to be an expert of disguising himself in some dialogues and written texts found during the adventure. This character introduces witty and sarcastic observations when he has the opportunity.

This approach to delinquency, heavily connected to cities and towns, is also shared in two other video games *Divinity Original Sin* and *Pillars of Eternity*, which are inspired by the *Baldur's Gate* series. Both games feature cities or towns where rogues become the protagonists using their mechanics or taking part in different narrative episodes. *Divinity Original Sin* does not include cities, but towns. This eliminates the possibility of introducing a rogues' guild, that are usually located in cities. However, in those towns the player may find, for example, Silverglen's inn that includes a brothel inside with prostitutes that tries to scam the money of the main character. *Pillars of Eternity*, unlike *Divinity*, features the city of Defiance Bay. In Ondra's Gift we may also find an inn, the

Salty Mast⁷³, with a secondary quest related to prostitutes. In the slums we may find thugs, blackmailers, drug addicts and pickpockets. This city is also filled by secret places and loot that are only accessible using the criminal mechanics from the rogue.

Divinity Original Sin and *Pillars of Eternity* feature the following criminal mechanics: backstabbing, lockpicking, pickpocketing (only available in *Divinity*) and sneaking. They have the same effects than in the previous games. As an exception to other video games, rogues are not the only class that may have access to criminal mechanics, but rogue increase the success of using of them. Additionally, there are abilities that reference the mockery trait. The ability “trip” causes the enemy to fall into the ground, which can be seen as a form of mockery. In the same way, the use of the ability “wind-up toy” summons a ridiculous toy that ends up exploding. These abilities and mechanics are either performed by an avatar protagonist of the rogue class or by a rogue companion called Wolgraff. This companion, as many other rogues, works as the criminal comical relief of the game. In the case of mockery’s treatment, Wolgraff introduces remarks through his written texts that are rather comical, supported by the humorous voice of the narrator. In the case of *Pillars of Eternity*, it does not include a rogue companion. However, it does support using criminal mechanics through the distribution of its city and the use of the mechanics by other players. We have seen previously that the lead developer of the game had a clear idea of using the three traits of this section as defining elements of a rogue.

The *Final Fantasy* series also follows this view of the rogue and includes many examples of delinquency, mockery, or disguise in the selected video games; both in the mechanical and narrative levels. Unlike the previous games, in this series it is not common to find NPCs to pickpocket and door or chests to lockpick. This is due to this game including stealing or similar criminal mechanics as an ability that can be only used in battle, meaning that, outside of the battlefield, the criminal actions are mainly performed in cutscenes as part of a quest, or they are mentioned in dialogues. This reduces the moments where criminal mechanics are performed but increase the narrative episodes where they are used. Despite being limited in the battlefield, this series of games repeats the same skills for rogues across many games of the series. *Final Fantasy VI*, *Final Fantasy IX*, *Final Fantasy XII* and *Final Fantasy XIV* include the abilities “steal” or “mug” for their rogue characters. As the name indicates, these abilities steal objects from

⁷³ The double sexual meanings are clear in this case.

the enemy or mug them, introducing emergent episodes of criminal Picaresque within the game.

Starting from *Final Fantasy VI*, we find three criminal rogues Locke, Setzer and Shadow. The abilities to “steal” and “mug” are used by Locke. Another rogue with criminal mechanics is Setzer, who fights his enemies gambling. When he activates his exclusive ability “Slot”, a slot machine appears and causes damage depending on the result of Setzer’s pull. Also, he fights using gambling items such as dices and cards, implying that he is using them to fight, possibly distracting the enemies or using them to gamble with them. Shadow, despite having a past as a thief and being now an assassin, has no unique criminal mechanics. Additionally, during the occupation of South Figaro, a disguise mechanic is unlocked in which Locke can steal the clothes of any soldier or merchant that he fights in combat to put those clothes to infiltrate in the enemy base. This disguise mechanic also features Locke’s mockery in it, since every time Locke steals the clothes of his enemies, they receive a “Birthday Suit”, which it means that they are left naked in the middle of the town. When this happens, we can observe the enemy character being flustered while trying to hide his lower parts in a comic way. It is implicit that Locke is humiliating his enemies while using his disguise abilities and sabotaging the Empire.

Narratively, Locke’s past consists in two stages that can be considered criminal. First, he was an infamous treasure hunter, being this a euphemism for thief. The second features Locke being a spy and master thief for the Returners. Through his story, Locke disguises multiple times, steals numerous objects and perform other criminal activities. Locke might be considered the main rogue of the game and the one that explores deeply most of the themes of delinquency, disguise, and mockery. In the case of Setzer, the first time he is shown he is kidnapping another character. This first criminal contact is later reinforced as the player reaches his casino and learns that he is a famous gambler. In the case of Shadow, he was a famous thief and now he is a demanded assassin, so its criminality is clear. The use of disguise is a constant in Shadow’s story, since he is pretending to be a different person while working as an assassin.

Final Fantasy IX also dives into the three characteristics of this segment, as it is starred by a rogue, Zidane, and has several secondary rogue characters related to the Tantalus Theatre Company. In terms of mechanics, the video game is not different to the previous one. Zidane, the main playable rogue, uses the skill “Steal”. Zidane also has access to other skills that may be related to the topics of this segment. The skills “What’s

that?” and “Annoy” can be considered a type of mockery or prank as Zidane makes them turn around using a joke in the former or taunts them in the latter. Other skills are oriented to do damage, which may saw the aggressive face of Zidane’s job as a rogue. Apart from that, this game introduces a gambling minigame managed by two rogues from the Theatre Company, Zenero and Benero, who try to scam Zidane through the renowned shuffle game that gamblers use frequently in popular culture.

Nonetheless, this game explores delinquency, disguise and mockery through the story and dialogues, more than through mechanics. The game starts with the Tantalus Theatre Company planning the kidnapping of princess Garnet. During the presentation of the characters of the company, especially Zidane, we know that they use their performances as a façade to steal valuable items or money in every stop of their tour. The company is formed by the following rogues: the leader Baku; Zidane, Ruby⁷⁴, Cinna, Blank⁷⁵, Marcus⁷⁶, Zenero, Genero and Benero. Zidane is known as one of the most capable thieves of the company since he has been learning to be one since he was young. Zidane disguises in multiple occasions during the game, as well as he infiltrates using his skills in different incidents. For example, to kidnap Garnet or to infiltrate in Lindblum. Regarding the usual mockery of rogues, Zidane is not an exception, as he performs pranks on some characters during the story. Nonetheless, his pranks, usually flirty ones, are mostly oriented towards Garnet. The influence of the Spanish Picaresque is especially clear through the idea of a rogue being part of a troupe of rogue actors, something we have seen in multiple novels since the apocryphal second part of *Guzmán de Alfarache*.

Final Fantasy XII also explores these characteristics. First, it is important to point out that, at the beginning of its story, it focuses heavily on delinquency and poverty as two of the most prominent consequences of war and forced occupation. Vaan represents the struggles of the rogue orphans of the game. He pickpockets food or money to survive. In fact, when Vaan appears for the first time, he is shown pickpocketing an imperial guard. As the story progresses, we know that Vaan and Balthier are wanted criminals. In the case of Vaan it happens after stealing one of the most precious treasures of the Empire,

⁷⁴ Ruby is called Carmen and has a strong Spanish accent in the Italian version of the game, which is interesting if we consider that she is a rogue. She has Argentinian accent in the Spanish version of the game. In the English version she has a strong North American southern accent that can be linked to Twain’s Picaresque.

⁷⁵ In the theatrical sword fighting scene between Blank and Zidane at the beginning of the game, a piece of music called “Vamo’allá Flamenco” starts to sound. This is no coincidence since the game has an intense influence of the Spanish Picaresque.

⁷⁶ The rogue Marcus has Andalusian accent in the Spanish version of the game, continuing this idea of Spanish rogues in the game.

while Balthier was already a wanted criminal due to his profession as a sky pirate. After the final confrontation, Vaan starts a career as a sky pirate, showing that he has not abandoned his criminal career, but the other way around. The same happens with Balthier, who is shown starting his job as a sky pirate once again. Furthermore, the concept of disguise is one of the main traits carried by the sky pirate rogues of this game. Not only Balthier's is not a real identity, but the sky pirate Reddas is also revealed as a character with a false identity. These two rogues have been living under a disguise for years, showing the extent of this Picaresque trait in the video game.

Final Fantasy XII depicts Balthier as the most talented and established rogue, while Vaan is a young scoundrel that is starting his criminal career. Because of this, not only most of the delinquency and disguise falls into his shoulders, but also the mockery trait is mainly embodied by Balthier. This rogue is characterized by a charming and theatrical personality that is complemented with a caustic humor against those with idealistic views; especially those who are ignorant of the consequences of their actions. Because of this, at the start of the game he is rather fond of mocking Vaan, for example ridiculing his efforts to steal inside Rabanastre's palace, something that changes after he starts to travel with him and teaches him about being a sky pirate. His remarks usually try to introduce a brief comic relief between the heavy topics that this game addresses. Apart from this, Vaan seems to be fond of pranking imperial guards in Rabanastre.

In *Final Fantasy XIV*, the three traits of this segment are considerably explored through the quests of the Rogue's Guild, the headquarters for characters of the rogue class, and secondary characters as Thancred or the members of the guild. Starting with the guild, it is in Limsa Lominsa⁷⁷, a city-estate that it is introduced as a safe space for rogues, shady merchants, cutthroats, and other delinquents, following the idea of Cervantes' Seville, Lankhmar or Sanctuary. From the start, players who start their adventure as rogues experience Picaresque episodes due to this city context. For example, there are several quests about smuggling some "spices", meaning robbed objects, or helping privateers receiving orders. In this city, the Rogues' Guild has taken the responsibility of serving the main government as some sort of ministry of Intelligence and secret enforcers of the code of the city. Rogues' activities go from stealing objects that have been stolen from fellow Lominsans to killing those who break the code with serious consequences. They also work as spies since they are masters of disguise.

⁷⁷ This city is heavily influenced by Mediterranean culture, which it is not a coincidence for a hideout for rogues and other delinquents.

When the main character joins the guild, they are taught about the functions of their job but are also introduced into the criminal world of Limsa Lominsa. As the questline progresses, the main character is taught to assassinate objectives while hiding in the shadows, steal, spy, and many other actions. When the storyline ends, the main protagonist is defined as a master rogue. Similarly, almost every episode in the ninja class' storyline features new attempts of disguising. For example, we can see the ninja Tsubame disguising as a courtesan. Apart from this, the cases of smuggling, stealing, scamming and other crimes are still present in the storyline, offering a great variety of criminal episodes and Picaresque episodes; from assassination attempts to minor thievery. Apart from the previous characters and episodes, the rogue Thancred is shown as a former thief and pickpocket that performs infiltrations and espionage.

It is important to consider that rogues in this game are also shown as comic relief characters, so the storyline from the guild usually mixes heavy criminal plots as kidnappings, big robberies or assassination attempts mixed with pranks and mockery between the characters of the guilds and their enemies. This happens with characters such as Jacke, Oboro, Karasu and Thancred. Most of the rogues in this game participates in mockery, disguise, and delinquency, as the comical moments are heavily intertwined with more serious episodes and disguises are introduced as a tool for plot twists and infiltration. This show both faces of Picaresque Literature, cruel and funny at the same time. Despite its differences with the classic hipotexts, these storylines recover these Picaresque traits through the myth of the rogue and articulates them perfectly.

The *Fire Emblem* series also reflects the idea of the rogue accurately, including several rogues and many examples of the three characteristics of this segment. First, it is important to point out that most of the selected games of this series incorporate the following criminal mechanics: lockpicking doors and chests, stealing objects from the enemy and performing lethal critical hits that can be considered as backstabs. The Picaresque characteristics of the rogues from the *Fire Emblem* series are mostly developed through their background and dialogues. The mechanics, even though they have narrative consequences as they imply that those rogues are committing those crimes, are less relevant since most of the events where characters are defined happen through written text. Disguise or mockery are not contemplated in the mechanics, but they are also included in the storylines and dialogues of the rogue characters included in the selected games. Disguise is used by many rogue characters as a tool to perform their crimes, as it is an expected talent for any of them. These three traits are once again related

to the unique nature as delinquents of the rogues, since we cannot observe non-roguish characters embodying them.

The first examples are found in *Fire Emblem Generalogy of Holy War*, where we find the rogues called Dew and Patty. Dew has escaped from prison when the player meets him, so his criminal tendencies are clear. He started stealing to survive and now he enjoys the life of a rogue, living free of responsibilities while enjoying the money he gets through illegal methods. He is a character that remind us of rogues the carefree young rogues we have analyzed in Picaresque Literature, such as Onofre, Trapaza or the young Guzmán. Patty, unlike Dew, is a young rogue that resorts to delinquency, especially theft, as she is funding the orphanage where she grew up. During the game, Patty disguises as an old woman, poisons and humiliates the guards of a shrine, and steals a sacred sword with other valuable objects. Disguise, mockery, and delinquency are mixed in Patty's actions. Furthermore, she works as a comic relief when she interacts with men that she considers attractive. Likewise, Lifis, from *FE: Thracia 776*, is part of a wanted group of pirates that terrorize the coasts of Thracia. He has robbed, killed, and abused numerous people during his career, that started as a poor scoundrel. Another rogue, Perne is the leader of a famous group of rogues who work stealing the money and valuable objects of greedy nobles to distribute them between the poor. Additionally, he has multiple female dancers as slaves that he forces to dance for him and, implicitly, participate in sexual activities. Unlike Lifis and Perne, as an exception to the dark view on roguery of this game, Lara is not an aggressive delinquent, she engages in some good-willed criminal activities like working as a thief and spy for a revolutionary group for years.

In *Fire Emblem: The Binding Blade*, Chad is shown as a cunning thief and mugger that has been stealing to help the children from the orphanage where he used to live. Another young rogue of the game, Cath repeats the theme of the thief that steals from the rich to share the money with the low classes. Even though she is shown as an expert thief, her role is, primarily, being the comic relief of the main group of characters. She introduces comical moments, that offer a carefree contrast with her real activities, through failed attempts of pickpocketing her skilled comrades or failed attempts of seducing attractive male adults. On the other hand, Astolfo is portrayed as a cynical alcoholic rogue that works as a spy for a nobiliary estate. In his dialogues, it is explained that his occupation is not only spying but killing any threat to his country and boycotting the enemy nations through different methods, including defaming and stealing. *Fire Emblem: The Blazing Sword* repeats the idea of the rogue spy with Matthew and Leila. Apart from

them, the figure of the assassin rogue appears with Legault⁷⁸ and Jaffar. Legault's main job as a rogue was assassinating the traitors of the Black Fang. The Black Fang is a criminal organization that has great importance in the main story. This organization was composed by misfits and scoundrels that were victims of the nobility and had to become criminals to survive. Since he needed to disguise himself to get closer to his objectives, he is known as a talented master of trickeries. In the case of Jaffar, he kills many characters during his time as a brainwashed orphaned assassin.

In *Fire Emblem: The Sacred Stones* we find two rogues named Colm and Rennac. The first one is a sarcastic and proud rogue that has a criminal career pickpocketing small objects and money. On the other hand, Rennac is the most talented rogue in the game, as he is shown as an expert thief and spy who has mastered most of the abilities typically attributed to rogues. Rennac mocks several characters such as Colm or his master, L'Arachel, usually through cunning insults or dexterous plays of hands. Apart from this, Rennac stars numerous comical scenes in which he is being pursued by his master as he is trying to escape from her pathetically. If the rogues of *FE: The Sacred Stones* offer a rather comical approach towards delinquency, *FE: Path of Radiance* and, especially, its sequel *FE: Radiant Dawn* introduce once again some of these characters working as serious criminals. First, the main rogue of this game is Sothe, who starts as a young urchin and end up being a revolutionary spy. He engages in serious criminal activities to stop the imperialistic forces that oppress his people. Moreover, these games introduce an expert assassin called Volke that is hired for big missions such as espionage in an enemy country, sabotaging enemies or killing powerful targets. He has a long criminal record of assassinations and espionage, which makes him the rogue with one of the longest criminal careers of this video game series. In *Radiant Dawn*, Heather seduces men or women alike to scam them in exchange for money or food. Additionally, she is a rogue that is involved in funny episodes of mockery and seduction, offering a contrast with the rest of the rogues of the game.

Niles, from *Fire Emblem: Fates*, offers a detailed report of his criminal past and present deeds through numerous dialogues in the game. First, we know that he has been a pickpocket, thief, and thug when he was an orphaned child. After a series of events, Niles started working as an informant and an assassin for his master. Niles is also quite

⁷⁸ His name in the original Japanese version is Lagarto (ラガルト), lizard in Spanish. This, once again, does not seem like a coincidence when talking about rogues.

fond of mocking any character that has had an easy life with scorns that are focused on insulting and humiliating them. Similarly, in *Fire Emblem: Three Houses*, Yuri has a long criminal career since his childhood. He has worked as a thief, scammer, seducer, and assassin since his early days, following the steps of previously analyzed rogues in different video games.

As in the *Fire Emblem* series aside, in *Dragon Quest XI* the traits of this segment are mostly developed through scenes and dialogues. For example, Erik's criminal career is mostly developed through flashbacks. However, this game gives one ability to Erik that introduces the stealing mechanic: "half-inch", which allows Erik to steal items from enemies. This rogue also expresses his enthusiasm about stealing treasures every time the main group of character visits a place where there could be some. Erik is also keen on mocking the guards that pursue him and the Luminary during most of the game, as he taunts them when they are ambushed in Gondolia. The disguise trait, unlike other games, is left to another character who is not a rogue, Sylvando⁷⁹. The delinquency trait in this video game is also explored in the Downtown, the slums of the city of Heliodor. This area is filled by child and adult rogues trying to steal from those that travel alone. We can also find a diviner, who is scamming naïve people from the city.

The *Octopath Traveler* series also explore these traits, especially through its protagonists. These characters have special Picaresque mechanics designed for them. Connected to his nature as a delinquent, Therion's special mechanics are stealing and lockpicking chests. Throné keeps the stealing mechanic, but the possibility of lockpicking chests is replaced by an ambushing mechanic. She can ambush any NPC, leaving them unconscious for a while for different purposes, for example, breaking into a house without being seen. In a battle, both characters have access to the stealing ability, that is similar to the skill from the *Final Fantasy* series. Additionally, Throné has a unique skill called "Disguise" that lets her disguise as any of her allies to attack her enemies.

Focusing on the characters' story and background, Therion is an arrogant and cynical thief whose name is known all over the continent. His personality leads him to mock several characters laughing at their naivety as it is the case of his dialogues with Tressa or Cyrus. In the cases where he needs to steal something from someone, he mocks

⁷⁹ Sylvando is a character with Spanish accent that comes from a city heavily inspired by Spanish coastal towns named Puerto Valor. It does not seem like a coincidence. He is the son of don Rodrigo, who has raised him with his servant, Servantes, making clear the existence of a literary influence behind the character. He exhibits certain roguish characteristics, but he is not purely a rogue or participates in Picaresque episodes. Either way, it is important to consider him for further research in the future.

his victims as they have not noticed his actions. His thefts are admired by the commonfolk and feared by the rich, since he is known for performing rather extravagant and spectacular thefts. During the game he infiltrates in different locations and steals several objects until he is acknowledged as a master thief at the end of his story. Apart from this, we can see that Therion is a master in terms of masking himself since he disguises successfully in the four chapters of his story. This rogue's talent for his criminal disguises is linked in his dialogues with Primrose with an innate talent as an actor, which is hinted to be his future profession. Once again, this idea establishes a clear connection with certain Picaresque novels such as *La hija de Celestina* or *El Buscón*. We can also find a rogue outside Therion's story having a prominent connection with theater. He is named Simeon, a famous playwright and poet leader of a criminal organization.

Throné's story is less related to thieving, and more to assassinating or other serious crimes. She is portrayed as a master thief who has been into the criminal path since her childhood as well. As we have seen previously, she is a member of a criminal organization named the Blacksnakes which objective is to steal and kill as much as necessary to increase their influence and money. This organization introduces many Picaresque criminal episodes using Throné or through other characters. As part of her criminal actions, Throné designs meticulous plans of infiltration and disguise. She keeps the focus on disguise as one of the main criminal tools for rogues. She is depicted disguising in the first chapters of her story to reach destinations where she is not allowed, for example disguising as a prostitute in chapter one. As a side note, the *Octopath Traveler* series offers a varied exploration of the delinquency trait by portraying different conflictive areas in certain cities and using many secondary criminal rogues, from young pickpockets to expert assassins. For example, in *Octopath Traveler*, we find an NPC disguised as a typical townspeople whose background introduces us to tips about stealing since he is a thief. The same way, in *Octopath Traveler II*, we find a rogue concealed as a scholar. The idea of a rogue disguising as a scholar has been found continuously in Picaresque Literature in novels such as *El Buscón* or *Guitón Onofre*.

Chained Echoes also explores these traits through one of its protagonists, Sienna. Mechanically, she has access to an ability that allows her to steal items from enemies. Sienna can also use the ability "provoke", which taunts the enemy to attack her⁸⁰. Additionally, the class "bandit" also has access to an ability that allow to steal objects

⁸⁰ We have already seen that taunting may be considered a type of mockery, as it usually implies offending or pranking the enemy.

from enemies. The class “gambler” is mechanically based on gambling, as its skills cause certain effects depending on a low chance. Most of this combat-oriented interpretation of the occupations typically associated to rogues, such as bandits and gamblers, is due to the game being heavily battle-focused, with almost no opportunity of performing abilities or using criminal mechanics outside of combat. In fact, most of Sienna’s abilities are related to combat and causing critical damage. However, as it has been explained, we can interpret these abilities as examples of the criminal behavior of the rogue as an assassin, bandit, thief, or gambler due to the narrative consequences that an ability or mechanic might entail.

Leaving at a side the mechanics and abilities of the game, during the story, Sienna is portrayed as a con artist and thief seductive rogue that uses her beauty to lure possible victims for her scams and thefts. Due to this, she is a renowned wanted criminal. The first objective when Sienna is introduced is stealing three objects: a wallet from a drunk man, a bottle of sacred water after pranking a man and the purse of someone who is sleeping. As the story progresses, we can see also other rogues performing illegal activities. For example, Morgant is the comically portrayed leader of the biggest band of thieves of Valandis. Sienna usually confronts these characters, showing that she is the real master rogue. For instance, she switches the amulet that Morgant tries to steal from her for a rock in the middle of a discussion. An action that reminds us of the multiple episodes that we have seen in Picaresque Literature such as *Guzmán de Alfarache* or *La Pícaro Justina*. Sienna also works as the comic relief in certain moments of the story, as her pranks and witty remarks are used to make the player laugh.

To sum up, we have seen how these traits are expressed in the videoludic Picaresque. The tendency towards criminal settings and delinquency being one of the main traits of the rogues is clear. There are not rogues that have not committed at least a couple of crimes, willingly or unwillingly, in their stories. As we have seen, their criminal careers usually follow a gradation that starts with petty crimes and end up with them being assassins or infamous thieves, such is the case of Zevran or Niles. However, this gradation is done in a present where rogues are typically introduced already as adults. Their condition as expert criminals is then explained via brief flashbacks in which they explained that started as pickpockets or living in the streets. This reminds us, irremediably, of the first Spanish Picaresque novels in which the rogue described their past as thieves to justify their present. In this case, their past is also used to explain their current criminal record. Regarding this, it is important to point out that not all the

assassins are rogues. Ultimately, rogues can end up becoming assassins but the effects of social determinism or the need for survival should be the reason for their conversion, except for those noble characters that imitate the life of a rogue. In section 6.7 we will see that the assassin rogues covered here are, in fact, great examples of these characteristics.

Whether in the past or in the present of the rogue, the delinquency trait of Picaresque fiction is expressed in these games with a clear focus on serious crimes that imply many talents. This is due to the fact that these games are focused on fighting against enemies, so the necessity of justifying a rogue with martial prowess causes the inclusion of assassination or assaulting as two of their main occupations. Likewise, pickpocketing and lockpicking, the main criminal activities of classical rogues, are heavily featured in these games, the only difference, as it happens in late examples of Picaresque literature, is that there is just a part of their abilities. It is also interesting to observe how those small fragments in which rogues were portrayed listening to conversations or briefly spying someone (in novels such as *Gregorio Guadaña*, *La Pícaro Justina* or *Barry Lyndon*) have derived in espionage being one of the main underground abilities of the videoludic rogue. As we have seen, they derived into the use of rogues in fantasy Picaresque and TRPGs as sneaky explorers or spies. Depending on the game, the rogues we find in it, and the Picaresque episodes that support them, are more related to classical Spanish Picaresque or to other examples of Picaresque, even though, they all have the same Spanish origin. The articulation of the myth allows the creators to introduce rogues in different settings, and within those new settings, their relationship with the criminal world changes. It looks like, in our current cultural context, the rogue with some assassination skills is one of the most popular ones, if not the most.

Connected to this characteristic, we have seen how the existence of rogues' guilds, usually under the name of thieves' guild, is considerably increased when compared to Picaresque Literature. It makes sense if we take into account the importance of the *Fafhrd and the Grey Mouser* series in the transmission of the myth, but also of Cervantes' patio de Monipodio and other groups of rogues such as the many brotherhoods from *Guzmán de Alfarache* and *El Buscón*, or the band of Fagin in *Oliver Twist*. As it happened for the first time with Monipodio's gang, these guilds usually include all types of rogues of all ages and have a proper code of behavior, hierarchy, and educational courses. These guilds and criminal atmosphere of the stories these video games feature is supported by heavily detailed cities that introduce slums or certain zones of their urban area as lawless neighborhoods that are filled by delinquents. These urban areas work as criminal

playgrounds for rogues, where they can use their mechanics freely and meet other rogues that expand their setting.

Disguising is also featured as one of the main tools for rogues to carry on their robbery or scamming plans. Videoludic rogues usurp the identities of others or shape new ones as they need to infiltrate in different places or social circles. In fact, disguising seems to be a characteristic that it is taken for granted for the videoludic rogue since rogues, independently of their personality, are able of faking a new identity without explaining the reason of that talent. On the other hand, mockery is reserved for two types of rogues: those that work as a comic relief, since they introduce this way a series of funny events, or those who want to humiliate other characters, which are not related to humorous episodes but cruel ones. Mockery is less frequent than in the Picaresque Literature, probably because rogues are more oriented towards delinquency and darker settings than their literary counterparts. Nonetheless, when it is included, it is more usual to see it articulated in comical charismatic rogues than in serious ones. The pranks are usually described by written text as part of a dialogue or description since most of the games that have been analyzed does not take this trait into account for their mechanics or gameplay.

6.6. The honorable rogue

Despite the clear focus on delinquency that videoludic Picaresque features, following the analysis of the videoludic rogue and its Picaresque characteristics, there is a radical change in the nature of many rogues articulated through the myth. If in Picaresque Literature rogues are typically portrayed characters with gray morality that seek their own benefit and, usually, have a downfall into immorality, videoludic Picaresque changes this notion greatly as the honorable rogue⁸¹, an exception in Picaresque Literature, becomes one of the main types of rogues in video games. It is especially noticeable on those video games where rogues are the protagonists or part of the main cast of characters. The honorable videoludic rogue usually features a confrontational stance against a corrupted ruling power and shares the results of their crimes with the poor. They try to use their abilities for good purposes, at a greater scale than characters like Alonso. In other cases, they are similar to those that were more frequent in Picaresque Literature, rogues with a strict code of conduct that establish limits within their own system of beliefs and morality, usually acting in differently to any other

⁸¹ Especially in rogues from Japanese video games. This an open path for future research.

delinquent in their stories, like it happened with Gray Mouser, Luna's Lázaro or with the group of beggars and their "begging ordinances" from *Guzmán de Alfarache*. Sometimes both ideas are mixed in rogues with ambitious positive objectives that keep their own rules.

One of the video game series that features multiple honorable rogues is the *Final Fantasy* series. *Final Fantasy VI* features Locke, Setzer as honorable rogues, while Shadow's honorability is up to interpretation. Locke has been explained as an ex-thief spy that works for the Returners. As a member of an anti-imperialist faction, Locke can be considered since the beginning as a rogue of the honorable type. He proves this in certain moments of the story, for example, when he risks his life infiltrating and sabotaging South Figaro to let his comrades escape. Alternatively, Setzer seems to be non-honorable when he is presented, since he is trying to kidnap an innocent woman. However, after the cataclysm, he becomes someone who wants to stop the destruction perpetrated by Kafka to protect those around him. On the other hand, Shadow sacrifices himself to cleanse his sins. In these last moments we may consider he reaches certain degree of honorability. However, we must not forget that he is a character that kills for money, independently of the employer. The three rogues engage in the final battle to save the world without expecting anything for their efforts. Because of this, we can consider Locke and Setzer as honorable rogues without a doubt, while Shadow's case depends on the player's interpretation of the actions of the character and his past. From the point of view of this research, Shadow cannot be considered an honorable rogue until his final moments.

In the case of *Final Fantasy IX*, Zidane and the Tantalus Theatre Troupe can be considered as honorable rogues without a doubt, independently of the many thefts and scams they seem to have committed. Zidane cannot stand seeing the weak being oppressed by those with power. In fact, one of his most important phrases is "you don't need a reason to help people" which defines his attitude towards those in need. Perhaps, the clearest moment where he shows his honorability is when he risks his life and decides to save the antagonist, Kuja, as he considers that he is still able of redeem himself. The rest of the Troupe is shown in different points of the game helping others or trying to be positive examples for Zidane and other characters, despite them being delinquents. In *Final Fantasy XII* the two rogues of the game, Vaan and Balthier, are also examples of this type of rogue. The best example is that both are a fundamental part in the fight against the Empire, since they are members of the main group of opposition against. Vaan, since

the beginning, is portrayed as a rogue that has taken the role as a leader for a group of children. Due to this responsibility, most of his thefts are oriented toward the welfare of the group, as their survival is his responsibility. Balthier, on the other hand, is portrayed as a selfish sky pirate at the beginning of the game. After some events, it is revealed that this is no more than a façade as he is willing to help Ashe in her quest of defeating the Empire. Likewise, he is a character that abandoned his job as an imperial judge since he could not stand the corruption and cruelty it entails. At the end of the video game, Balthier shows a final example of honorability and altruism when he almost sacrifices himself to save the city of Rabanastre.

As we can expect after the last three analyzed instalments of the *Final Fantasy* series, most of the relevant rogues that we see in *Final Fantasy XIV* are also of the honorable type. Jacke, the guildmaster of the Rogues' Guild, is portrayed as an ex-thief that puts the welfare of Limsa Lominsa above anything, since his guild is the one that keeps the stability of the estate and protects its citizens from the shadow. During this storyline, Jacke shows that he does not care about rivalry or vengeance if he must help the city. The Rogues' Guild storyline also features the rogues enforcing the internal code of honor that has two clear rules: do not steal nor hurt your fellow Lominsan criminals and citizens and do not steal from those in need. This code can be linked to the one we find in novels such as *Guzmán de Alfarache* or the rules of Monipodio's gang. In the case of the ninja class' storyline, Oboro and Tsubame are portrayed as honor-driven characters that follow the ethical code of Doma and the ninjas, as they accept the dark part of their job as a necessary evil to protect the country, like the Rogues' Guild. This storyline features a mix between Picaresque episodes and other connected to Japanese culture. Because of this we cannot declare that the honorability we detect in this storyline is limited to a Picaresque-influenced take on ninjas.

This frequent idea of a rogue that confronts great empires or powerful antagonistic characters that wish to conquer the world of the *Final Fantasy* series is also featured in *Dragon Quest XI*. In this game, Erik helps the protagonist in his battle against the evil wizard Mordegon and the walking disaster Calasmos. This character's personality evolves from a careless rogue to a heroic one as he must overcome many twists during his adventure. Erik shows his honorability not only becoming a hero, but also saving his sister from the curse of the golden touch and helping the Luminary in different battles where he is overpowered by his enemies.

Sienna from *Chained Echoes* presents an honorability related to the one that we have seen in Balthier from *Final Fantasy XII*. These two characters represent a similar trope in Picaresque, the one of the ex-soldier or members of some type of military force that end up becoming a rogue, like the soldiers from *Estebanillo González* or the uncle of Roderick in *Roderick Random*. Sienna is an ex-high inquisitor, the highest rank in the Church of Merylea. When she witnessed the corruption of this institution, source of the monsters that kill thousands of people and many fraud cases, she fled from the country. After this, she became a scammer, thief, and seductress as she looked for an easy way to survive and forget the past after seeing the true nature of the religious institutions. During the game, Sienna shows not only that she keeps her vows of protecting people when they are in danger, but also a process of reconciling herself with the past as she becomes a fundamental actor in the destruction of the Church and in the salvation of the world. Thus, Sienna shows a strong sense of responsibility behind the cynical façade she built after becoming a rogue.

The take on rogues in the *Thief* series is slightly different. In *Thief: The Dark Project*, Garrett's objectives are not altruistic. He steals from the nobility to enrich himself, while he confronts those that are oppressing The City with their corruption and high taxes. This character does not want to overthrow any government or social structure through his actions. He wants to humiliate those in power as he secures an easy life for him. This egotistic view does not change the fact that he is confronting those that cause harm to the weak intentionally, as he does not steal from the poor, which gives him a certain degree of honorability as he is following a personal code of respect for those in need. Moreover, the video game features many tools to avoid killing characters and, in higher difficulties, asks the player not to kill anyone. This shows that the developers are trying to convey that Garrett does not engage in killing sprees to steal. He avoids killing innocent people as a fundamental part of his personal code. The reincarnated Garrett from *Thief* also follows the same strict code. He only steals from those that are affluent and he avoids killing at all costs, something that does not follow the other rogue of the game, his pupil Erin. In fact, in this video game, the rogue is used as an honorable counterpart from the criminal world that works as an opposite figure to the corrupted pedophile Thief-Taker General.

On the other hand, *The Dragon Age* series features several types of rogues, being most of the main cast of characters honorable rogues. In *Dragon Age Origins*, Leliana shows an honorable façade until her past is revealed, when she finally acknowledges her

past as a rogue. If she becomes a rogue once again during the story, she keeps part of her religious morality as she still tries to perform good deeds. She will be a rougher and wilder, but she will keep her good intentions. Leliana will partake in assassinations and thievery as a bard, but, without the influence of Marjolaine, she is not interested on being part of cruel schemes. In *Dragon Age II* both Isabela and Varric show some degree of honorability. The first one, the pirate Isabela, shows a gray morality in which she acts as thief and smuggler, but, at the same time, she frees slaves, and helps those who have lost their freedom in some way. Isabela is a rogue who has a moral code where she cannot tolerate oppression or the loss of freedom of others, as she suffered it when she was young. On the other hand, Varric shows a more straightforward personality that wants the greater good above all. He is indeed involved with the dark side of society and has even participated in smuggling activities, but he is not a character that causes harm to others in cruel ways. His actions are mainly directed towards helping his family and solving certain conflicts using information obtained through other rogues. The rogue Sera of *Inquisition* is another honorable one, despite her arbitrariness and impulsiveness. As it has been explained earlier on, she wants to help those who are oppressed by nobility in Orlais, since they steal their money and houses. Sera has a strict code of morality where there is no space for mistreatment towards those in need. She is a character inspired by the mythical figure of Robin Hood, which, as we have seen, was reinterpreted as a rogue. *Divinity Original Sin* features a rogue that also shares part of his bounty with the poor, Wolgraff. This mute rogue explains to the main character that he has become a rogue as a necessity to survive and help others in the same situation, but always having a clear moral code of conduct. Wolgraff do not steal from children or poor people, as his objectives are only people who can survive after losing some valuable objects or certain amount of money.

This idea of rogues that shares the revenues of their thefts with the poor is also heavily featured in the *Fire Emblem* series. Apart from this, each rogue of this series is part of the war against the evil antagonistic force of the story, which shows that they advocate for the greater good. *FE: Genealogy of Holy War* includes the rogue Patty, who has been supporting with her crimes the orphanage where she and her brother grew up. She has been stealing from the Loptr Church and the nobles from the Grannvale Empire since she was very young. In that game we also find the honorable rogue Dew, who protects Edaine during her escape and offer his talents to Sigurd's army in their battle against the Church. The thefts of both characters are considered in the story as heroic

deeds against evil enemies. In *Thracia 776* we have the figure of Perne, the rogue known as the “good thief”. The rogue shares the money obtained through his thefts with the villages of his area. Even though he keeps a considerable number of female slaves, the characters from this game consider him as an honorable rogue and, therefore, he falls in this category. Lara is also an honorable rogue that dedicates her talents to protect children from the child hunts ⁸²of the Church.

In *Fire Emblem: The Binding Blade* we find two rogues that follow the same modus operandi than Perne or Patty: Dew and Cath. The first one steals and mugs the invaders from Bern to help the children of his orphanage. In the case of Cath, most of the valuables or money she steals are shared with poor people of the domains of the robbed nobleman or noblewoman. On the other hand, there is a rogue that shows a different type of honorability, Astolfo. This rogue does not share his revenues with the poor and has engage in many dark activities to protect the March of Ostia. The difference is that Astolfo is treated as a knight by other knights of Ostia, independently from his labor as a spy. He has sworn a pledge of servitude and protection for the marquis of Ostia, Hector, equivalent from those from knights. Thus, Astolfo represents a different type of rogue of all those we have seen until this moment. A rogue that, despite his criminal activities, has the honorability of a knight in the strictest sense of the word. This very same type of honorability appears in the prequel of this game, *FE: The Blazing Sword* with the rogues Matthew and Leyla. Unlike, Matthew, Legault is a rogue that features an honorability based in a code of honor between the rogues from the Dark Fang. This type of criminal honorability is based on the similar code that features the many groups of rogues in Picaresque Literature: do not betray the group; do not steal or hurt from those in need, and do not attack or steal from your allies. His criminal honorability is shown in his ending scene, where it is explained that he dedicated his life after the war looking for Black Fang’s refugees and helping them to find a new path in life.

In *Fire Emblem: Path of Radiance* and *Fire Emblem: Radiant Dawn*, Sothe commits different crimes to survive and for those he wishes to protect. He states that he fights to protect his “family” and defeat any type of tyranny in both games, especially *Radiant Dawn*. In this game, the rogue Heather only reveals in her ending scene and in a possible death quote that she is stealing and scamming to get money for her ill mother. All her criminal actions have the only objective of getting enough money to cure her

⁸² Raids performed by the Grannvale Empire and the Loptr Church to kidnap children and use them as sacrifices or as slaves for the corrupted nobility of the Empire.

mother's illness. Thus, Heather can be considered an honorable rogue since her deeds are oriented towards helping someone that is in need, despite her greedy actions in some moments. *Fire Emblem: The Sacred Stones* also introduces Colm, a rogue that is defined in the game as a good-natured and chivalrous thief whose objective is securing the financial stability of his childhood friend and romantic interest. His ending scene assure that he dedicated his life helping those in need from the shadows as a rogue. Once again, we find a rogue whose job is dedicated to the lower classes and not to his personal enrichment. One of the last instalments of this series, *Fire Emblem: Three Houses* features another rogue that commits crimes to help poor people, Yuri. During his dialogues with the protagonist of the game, he reveals that the only purpose of his gang of rogues is securing the financial future of the children that he has taken into his care. The ending scenes of Yuri shows him as the Underground Lord, a powerful force leading the lower classes, that opens orphanages and public clinics or hospitals where they are needed, while also controlling black markets and the criminal world. Therefore, Yuri is also an honorable rogue that, following his own ideals, tries to make the world a better place.

In the *Baldur's Gate* series finding honorable rogues is less common than in the previous games, where they were majority, but they are still present in many shapes. First, a rogue avatar can behave honorably depending on the choices of the player. Among the three games, *Baldur's Gate III* is the one that introduces more opportunities for a rogue to behave honorably thanks to its better system of customization. Leaving this aside, in the first instalment, we find Garrick, a bard that regrets being part of a troupe of rogues that stole from the audience when they were performing. In the case of Imoen, Alora and Skie, the three rogues have a rather particular relationship with their occupation. They do not take seriously their actions, as they consider them as part of their ways to have fun, especially in the case of Alora. They do not have bad intentions, but they are not shown having strong opinions about helping others. These three rogues do not engage in evil actions nor are interested in them. However, in the case of Alora and Skie, there are not enough interactions and dialogues to consider them as fully-fledged honorable rogues. This changes for Imoen, since she is one of the coprotagonists of the second game, Imoen develops a positive compromise to help those that are being abused or mistreated since she has been tortured and abused for some time in the prison of the antagonist. In *Baldur's Gate II* there is another honorable rogue, Nalia. This character has a noble upbringing, but she has spent most of her youth learning from other rogues their abilities, even though they never considered her part of them. After living so many experiences with them, she

has decided to make all she can to help the poorer classes using her status as the daughter of the lord of the region. She has a strict moral code which does not allow mistreating anyone that is in need, especially if they are commoners involved. Most of her actions are oriented towards helping other people and has a solid good-natured code of conduct.

The Elder Scrolls V: Skyrim, in the Thieves' Guild faction, introduces a storyline with rogues that also follow a strict code of conduct between them. This type of criminal honorability is the same that we have observed in previous examples. The rogues from this guild does not allow attacks or robberies between members of the guild while they protect their members and give them the opportunity of finding a roof and a way to survive. This type of actions is what the members of the guild consider that differentiates them from common delinquents. In fact, honor between thieves and the lower classes is one of the main topics in the storyline of this faction, since the main objective is bringing back the honor and influence it had in the past. In the same way, the Dark Brotherhood's, that works as an assassin's guild, storyline introduce a similar criminal code called the "five tenets". The first one is associated with showing respect to their goddess, but the other four are related to not betraying the brotherhood, follow the orders of their masters and the prohibition of stealing or hurting a member of the group. Even though there are not many characters that follow these rules, we can consider that this group of cruel assassins show some type of criminal honorability that is similar to others we have seen before. Thus, *Skyrim* introduce honorable rogues through both factions. Apart from this, as it happened with other games, a rogue avatar of *Skyrim* can behave honorably depending on the actions of the player.

Unlike the previous example, the guild of assassins and thieves we find in *Octopath Traveler II*, the Blacksnakes, do not share this type of code of conduct. Despite being part of this evil guild, Throné features a sense of what is right that makes her an example of an honorable rogue. She tries to evade killing people as much as possible during her thefts or missions with the guild. During the game, she is portrayed as a character whose greatest ambition is ending the cycle of violence and death in which she and her fellow Blacksnakes are imprisoned since they were children. In *Octopath Traveler* Therion is not a member of a group of cruel criminals, and he does not steal from innocent people in his story unless it is necessary. Therion shows a type of honorability based in the respect for his allies and a relationship of trust between friends and fellow rogues. He is portrayed as the opposite of the antagonist, Darius. If the antagonist is cruel, attacks innocent people and betrays his allies, Therion do not use his

weapons unless it is necessary, is never shown performing cruel actions and, after recovering his trust on people, believes blindly in his allies. The honorability of these rogues is, once again, closely related to a personal code of beliefs.

To sum up, we can see how the honorable rogue takes many shapes in videoludic Picaresque, but they are connected by the notion of a rogue pursuing certain codes that are considered as honorable within their game's world. Most of their honorability is also understood as such if we consider our moral compass, except for those criminal codes of honor that are not different to those we have observed in novels such as *Guzmán de Alfarache*, *El Buscón*, *Roderick Random* or *Fafhrd and the Grey Mouser* series. The criminal honorability of the rogue is usually associated to some sort of guild that imposes certain rules of respect and control over their rogues to stop them from hurting those with a similar occupation or those that are in the same social class. In case of not being involved with a guild or group, rogues follow a personal code of beliefs based on the respect towards those that are in need. These rogues and the rest of them, usually show their honorability confronting corrupted institutions or public figures that are the cause of some sort of oppression or decadence within a certain region. As a way to offer some kind of resistance against these enemies, they use their criminal talents to sabotage or humiliate them through thievery or scams, sometimes confronting them through actual battle like in the case of Sera or Locke. These rogues are usually good-willed and resort to crimes or dubious actions as a necessary evil to confront certain enemies. Many of these rogues take the shape of a thief or scammer that shares their bounty with the poor or protect them since it is a prolific trope. This trope and the codes of honorability that the analyzed videoludic rogues carry that bring over the table the topic of the social class warfare that we have examined in Picaresque Literature and will also be examined in the next segment.

Sometimes it is also possible to find rogues whose behavior is similar to that of knights. They swear a pledge to a certain master and offer their services as spies, thieves, or assassins to them to protect an institution or a family. When this happens, despite their criminal actions, their ideals are comparable to their legal counterparts. In other cases, rogues might be ex-knights or members of an institution that ceased their jobs as they lost faith in the ideals they represented, like Balthier or Sienna. It is common for the rogue, independently of their background, to participate in battles that imply a turning point for a country, a continent or a planet depending on the sociopolitical context of the video game's world. The Picaresque episodes in those cases are only a part of a greater plot that unveils an evil conspiracy that should be defeated by any means; situating the rogues as

important members of a resistance that seeks peace or changing the political dynamics of that world. Thus, honor, in many shapes under many contexts, become a recurrent topic in the characterization of rogues as the seeds planted in Literature bloom wildly in the videoludic medium. Honor between criminals, the knight-like rogue, the good-willed rogue, the rogue that follows a code of conduct... All these examples have can be linked to the honorable rogues we have seen in Picaresque Literature, starting from the Spanish Picaresque and, specifically, *Guzmán de Alfarache*.

6.7.Social determinism, hunger, and survival

Following the strong implications that the social class have in the last two segments, there is a characteristic, fundamental in the Spanish and international Picaresque, that can be considered as the one that defines when a rogue can be considered as such: social determinism. This characteristic may be defined, as it was indicated in previous chapters, as the incapacity of the rogue to ascend in the social ladder or thrive in their society depending on their social class, religion, gender, or ethnicity. Due to the impossibility of the rogue to thrive in their social context, as we have seen in Picaresque Literature, social determinism usually derives into hunger and the need for survival of rogues, as they live in situations of extreme poverty in certain moments of their lives. Throughout this segment it will be patent that, in the videoludic Picaresque, we must add sexuality as an additional social factor for rogues since most of them are used as representatives of non-normative sexualities or they perform sexual activities that are perceived as immoral in their societies, like it happened in many classic Picaresque texts.

In general, most of the rogues of the selected video games experience the effects of social determinism and its consequences, like hunger, ethnic discrimination, necessity of survival, sexual abuse, etc. In these cases, poverty because of social exclusion or familiar inheritance is the most common case between them. These rogues, at some point of their life, must live in the streets and lose the possibility of sustaining themselves without starting a criminal career. Their parents usually die when they are young or newborns, leaving them alone in the world in the hands of some dubious masters or living in the streets. When their parents are also rogues or immoral characters, the children inherit their job and talents since, following a social deterministic approach, they are as skillful as their parents, for example Throné, or because it is the only type of life they have experienced since they were born, Yuri being an instance of that. They also inherit

the pariah status that suffer their parents, like we will see in the case of Locke or Isabela. In video games like the *Dragon Age* series, ethnicity is another important trait that is involved with inheriting a certain low class and stigma; like we have seen in Picaresque Literature. Even though it is not common to feature children or very young rogues, these video games explore the critical events of their childhood through flashbacks to show the triggers that led them to the life they now live. Some rogues come from wealthy families, like it is the case of Balthier, that cover most of their basic need during their lives, but there is always a moment in which the character decides to abandon their previous life and start a life as rogues due to certain circumstances they have experienced that disturb or oppress them. Thus, videoludic rogues usually have an oppressive past that takes many shapes, from common situations we have seen in the selected Picaresque novels to modifications of those ideas, as it is the case of the inheritance of Zidane or the downfall of Sienna. These circumstances are the ones that cause their career as rogues.

Their experiences usually lead into a hatred toward the higher classes, that are the ones that enforce their control over them or that they consider as the main cause of their situation. This enables the apparition of narratives about open conflicts between social classes that may take the shape of individual thefts and pranks, in the case of Cath and Therion; organized groups of rogues, like Sera's Red Jennies or the Black Fang; or become a fully-fledged social revolution, as it happens in *Thief* or in *FE: Radiant Dawn*. Sometimes, rogues do not start the revolution and become part of an already established army, as it is the case of *FF VI*, *FF XII* or *FE: Thracia 776*. Thus, videoludic rogues, as literary ones, are continuously aspiring to overthrow the dominant classes or usurp their places using their talents. They are the antagonistic force that opposes those in power.

In videoludic Picaresque there is also an increased number of rogues that represent some non-normative sexuality. In novels like the *Fafhrd and the Grey Mouser* series, *Moll Flanders*, *El Buscón* or *The English Rogue*, we have seen that there are rogues or other criminals related to them that engage in homosexual episodes, the same happens in video games. This idea of rogues being involved in peripheric sensual intercourses, such as crossdressing and seducing characters of the same sex while cross-dressed or having atypical relationships with their masters or pupils, is contained in the myth, available as a possible characteristic of rogues when they are created. There are transexual rogues such as Madam Xiao-Xiao, and many other rogues that engage in homosexual interactions like Zevran or Leliana. It makes sense that, if this information was contained in the myth due to the different sexual ambiguous passages of classical Picaresque

hipotexts, it can be upgraded and modified when creating new rogues nowadays. Thus, is not a coincidence that a great part of these rogues exerts these types of non-normative sexualities. Apart from this, there are other sexualities in which they are involved that are not necessarily homosexual, like it is the case of orgies, that can be seen with Astarion or Isabela; a utilitarian use of their body to achieve their objectives, like Yuri or Sienna; sadistic relationships, in the case of Eldoth with Skie or Niles, or polyamoristic relationships, which are shared by most of the rogues. On many occasions, the use of their body as a tool for their objectives is connected to traumatic episodes or it is part of the teachings of some character. Rogues might have been taught to be seductive, like Zevran, Sienna or Throné, or they have learnt through abuses that they can use their body for those purposes, in the cases of Yuri or Niles.

In other words, most of the videoludic rogue's *raison d'être* is connected to situations in which they have experienced the impossibility to ascend in the social ladders due to their sociocultural context, inherited or not, that led them to experience situations of extreme poverty, abuse or social class struggle which triggered the beginning of their career as rogues. Part of the social characterization of the videoludic rogue is also related to non-normative sexualities that has been transferred thanks to the myth of the rogue and that are indirectly inspired by the episodes that we have seen in hipotexts from Picaresque Literature.

As a side note, it is important to take into account that some of the minorities that may represent rogues are related to the creatures we have seen as evil or naughty, being part of tricks and jokes, in the Picaresque Novel such as the hobgoblins or goblins, that we find in *Guitón Onofre* or *La desordenada codicia de los bienes ajenos*. They are portrayed in video games with rogues such as *Styx: Master of Shadows* (2014, Cyanide), *Styx: Shards of Darkness* (2017, Cyanide) or in TRPGs like *D&D* or *Tunnels and Trolls*. In other cases, the race is associated to the hobbits from Tolkien's fantasy world, that were adapted as halflings in most TRPGs. *Skyrim* also adds the Khajiit (anthropomorphic cats), Argonians (anthropomorphic lizards) and Dunmer (dark elves) as races that inspire many rogues. As we have seen in *The Hobbit*, the hobbits have perfect traits for thievery, which was transmitted in TRPGs as advantages for the rogue halflings depending on the edition and game. Similarly, games that follow systems that reflect this idea, like the *Baldur's Gate* series, which use *D&D's* system, or *Skyrim's*, which use its own system, include mechanical advantages for rogues if the player chooses those races in their character creation. Because of that it is not strange to find Halfling or Khajiit rogues in

those games. Gnomes is a fantasy race that is also used to portray rogues on some occasion, as we have seen with Jan Jansen in *Baldur's Gate II* and in Gygax's comic shorts, *The Gnome Cache*. The purpose of mentioning this is showing how brief episodes in which certain creatures traditionally associated with mockery and tricks are mentioned as roguish in Picaresque Literature, might have led to the creation of ludic and videoludic rogues that are part of those races or other fictional races derived from similar ideas. This can be also considered as a type of social determinism since being born as a member of this racial groups facilitate the access of the character to the career of a rogue mechanically and narratively.

Knowing all of this, it is necessary to show these considerations through different examples across the selected video games. These examples will show that social determinism and its consequences are the main trait of the videoludic rogues that we find in them since their whole story depends on this trait. Even though most of the examples are related to the stories that these video games propose, there are cases where the social determinism is expressed in the mechanical level.

The *Thief* series portrays Garrett as an orphaned rogue from the streets of The City that has become a mature professional rogue. In *Thief: The Dark Project*, the introduction scenes of the prologue show a very young Garrett with scruffy clothes trying to pickpocket people and running errands to survive. Nothing it is stated about the effects of his religion or ethnicity in his situation. Even though it is not the central conflict of the video game's story, social class warfare is one of its main problematics since Garrett is characterized by a deep hatred towards the Wardens and nobility due to his past. The different treatment depending on the social class is clear since we never see Garrett trying to steal those who are in need, while he enjoys stealing from nobility. The situation of his reincarnation in *Thief* is the same, Garrett is an orphaned rogue who lived in the streets. Nothing is known about this Garrett's ethnicity, we are only aware that he is part of the lower classes and that he does not follow any religion, only his social class is relevant. Like his past self, Garrett is only interest on stealing from the rich, humiliating them in the process. This can be seen, for example in missions such as "Dust to dust" or "Dirty Secrets". He is part of a social class struggle that is being brewed as a revolution in the slums and other poor quarters of the city. The rogue sees the revolution with skepticism, but he is not going to stop it from happen, since he acknowledges that the tyranny of the ruling class should come to an end. This social revolution is one of the main topics of this video game and it is starred by Garrett.

Likewise, Erin, his pupil, is an orphaned immigrant rogue who came to The City after stowing aboard a ship from an unknown country. As an orphaned immigrant, Erin had to steal to survive and accept living in a brothel until she was ready to become a prostitute. In these circumstances, the female rogue kills her first client and becomes a thief once again. Erin and Garret are not the only rogues that have been influenced by social determinism, as it is a recurrent theme in the video game. When the player explores The City, they may find several poor people, beggars or pickpockets that talk about their situation or the situation of the city. These characters are hungry and suffer many illnesses derived from their lives in the streets. The player might also meet male and female prostitutes in the city, especially those who work in The House of Blossoms, which is directed by a transsexual madam who wants to give a decent life to those who are in extreme situations of poverty and hunger. Prostitution is portrayed in the game as one of the only opportunities for the poor of The City to thrive. The player is introduced to several adult prostitutes, but also children with the same job that are being sexually abused by the ruling class. Additionally, the fact that the only transsexual character of the game is portrayed as a roguish character that leads other rogues can be considered an evolution of those characters of the Spanish and international Picaresque that engaged in non-normative sexual intercourses that were rogues or were connected to them, such as the male prostitute of *El Buscón* or Meriton's allies. It can also be linked to those passages of hinted cross-dressed, or not, homoerotic episodes in *Guzmán de Alfarache* or *The English Rogue*. With all this information, we can say that the *Thief* series situates social determinism, hunger, and survival as the main problematics of their rogues and poor characters, but also explores social class struggles through a plot that includes a social revolution coming from the slums and a protagonist that battles the ruling class through thefts or armed combat.

The *Final Fantasy* series also focus part of the characterization and storyline of their rogues in the consequences of social determinism in their lives, even though its depth increases or decreases depending on the video game's setting. *Final Fantasy VI* features Locke as a rogue that has been a victim of this situation. He is the son of a thief⁸³, and because of that he was ostracized by the inhabitants of the town where he grew up. However, this game does not explore further these topics for its rogues. *Final Fantasy IX*

⁸³ Even though Locke refers to him and himself through the euphemism "treasure hunter", the reactions of the character when he is defined as a thief, for example getting offended or angry, show that those words are true.

situates social determinism as one the main problematics that its protagonist, the rogue Zidane, must confront during the story. It is also one of the central themes for the rest of the main characters. He learns the criminal and acting techniques of his adoptive father Baku, inheriting his job and talents as the classical rogues inherited the criminal nature of their parent like other classical rogues such as Justina, Guzmán or Meriton. This rogue is especially obsessed about his origins. Due to his unknown roots, Zidane has felt as an outsider all his life, leading him to construct a conformist façade when, in fact, he is suffering because of his estrangement. In this game, the consequences of social determinism are not expressed by hunger or physical needs. They take the shape of mental illnesses such as self-deprecation, depression, or suicidal thoughts, in the case of Zidane or Vivi. At the end of the game, it is revealed that he was artificially created as a weapon to bring destruction to the planet. Zidane embodies the ultimate form of social determinism as a weaponized rogue made to kill and be killed. If we consider all the negative ideas that rogues have embodied in all their different shapes in every literary text with a rogue, it makes sense that this kind of curse falls into the rogue character and no other.

Final Fantasy XII recover the classical approach to the characteristics of this segment. Vaan, the main character of the game, is a rogue that has been living in the slums of Rabanastre since his parents died in a plague years ago. His situation worsened when his brother was killed in the war against the Empire, leaving him without a stable source of income. Since he had no family to help him, we can deduce that he suffered a situation of extreme necessity before becoming a pickpocket and thief. Vaan's living conditions are so extreme that he kills rats as part of his "training" to avenge the death of his brother. His situation as a rogue and a pariah is also caused by his Rabanastrian ethnicity since the original inhabitants of the city, unless they were rich, were displaced by the conquerors of the Empire and their colonization politics. Rabanastrian commoners are mistreated and oppressed by the imperial minorities that steal their possession and force them to live in the sewers of the capital. Because of this, Vaan develops a hatred towards imperials based, mainly, in social class reasons, but also in racial prejudices. He wants to take the money and objects that have been stolen from the lower Rabanastrian classes and give them back, while also fighting the ruling class and the enemy colonizer. Through the eyes of Vaan, the player can observe how the life of the lower classes of Rabanastre is and how being a Rabanastrian, since the conquest of the Empire, causes suffering from oppression and poverty. All these characters express a generalized hatred towards the ruling imperial

class and the enforcers of their laws since they consider them the main cause of their suffering. On the other hand, we can observe the contempt of the richer classes and the imperial guards towards the old inhabitants of the city in the richest areas of the capital. Thus, an atmosphere of social class warfare and ethnic tension is developed in the game, especially in the first steps of the story.

The other protagonist rogue of the game, Balthier, has not suffered situations of extreme necessity and hunger since he has nobiliary origins. Nevertheless, he has experienced the effects of social determinism in a different way. As the son of one of the most important houses of the Empire, he has been involved in political schemes since his youth. Precisely, because of his origins, Balthier experienced the corruption of the Empire, the mistreatment of the lower classes and the genocidal experiments of his father. After acquiring this knowledge, Balthier abandoned his position as a judge and vows to become a rogue sky pirate, stealing from his former allies and trying to find a new place to fit in. Therefore, Balthier's personal story shows a different type of social determinism that, at the end of the day, also led to the character becoming a rogue.

If *Final Fantasy XII* explores these characteristics considerably through its NPCs, *Final Fantasy XIV* does the same. As it has been explained before, this game expands the live of delinquents and rogues in Limsa Lominsa. However, Ul'dah, another region and city of the game, has most of the examples of social determinism of the game in the shape of the Ala Mhigan refugees. These characters inhabit the street named Pearl Lane, which is full of beggars and rogues of that nationality that are looking for victims or someone that may offer a decent job for them. As it can be seen in the main story of the game, the refugees are mistreated by the rich merchants of Ul'dah. In the fields outside of the capital, it is possible to find refugee camps where the player may talk with NPCs that explain the situation of their fellow Ala Mhigan and the reasons of why they end up being rogues. The cause of this displacement is, once again, an imperialistic conquest and colonization that started years before the story of the game. Apart from these NPCs, other rogues with more importance in the game's story can also be connected to social determinism and other characteristics of this segment. Thancred's nature as a rogue is explained through his past as an orphaned street urchin of Limsa Lominsa. This past is not deeply explained and much of it is left to the imagination of the player, but once again we see that becoming a rogue is explained as a consequence of poverty, like it happened in Picaresque Literature.

The cities of *Baldur's Gate*, *Baldur's Gate II* and *Baldur's Gate III*, *Baldur's Gate* and Athkatla, also present a similar approach towards their non-playable rogues. In the cities from both games, we may find different areas that might be considered the slums of the city. In these locations we may find rogues whose occupation is explained due to their necessity of surviving in that city. The types of rogues we find go from pickpockets or prostitutes to assassins. This idea is also implicit in some of the dialogues of the rogues of the Thieves' Guild. Athkatla, from *Baldur's Gate II*, presents detailed NPCs and areas where rogues live in. In the slums of this game, we may find beggars desperately asking for money or slaves being led to the headquarters of the slavers. We may also find thieves that are looking for new victims as they try to ensure some money every day. This district also features a quest where we can liberate some slaves and understand their situation as pariahs. In general, from the dialogues of all these characters we may deduce that, except for the members of the Shadow Thieves' Guild, they are unable to thrive in Athkatla for different reasons, the main ones are that they are homeless, malnourished, orphaned in the case of being children, and do not have access to job opportunities. Their only way to survive is by performing crimes or asking for money. On the other hand, the members of the guild can thrive by stealing money from their objectives and collecting the taxes of protection and extortion of the guild. This happens across the series, delinquency, social determinism, and poverty are intertwined in a cause-consequence cycle that never ends.

Other relevant rogues, being companions or secondary characters, show these traits with more detail. In *Baldur's Gate* we may find Coran, a rogue that resorted to thievery to earn some money until he could find a proper job. Another example, Eldoth, seduces women as a way of ensuring his financial stability as a rogue. The same happens with Safana, a female rogue that ensures part of her sustenance by seducing men. It is not clear if these characters have become rogues because of some social deterministic reason, but their survival is sustained in using their body in questionable sexual relationships, like it happened in many of the analyzed novels such as *Las harpías en Madrid* or *Moll Flanders*.

Baldur's Gate II shows a special interest for the social determinism around its main characters. Imoen is a rogue in which social determinism has an important role. She is a Bhaalspawn, the daughter of a dark god whose blood seduce her to commit bad actions. It is not a coincidence that one of the main Bhaalspawns of the game is a rogue, since it may lead the players to think that the thefts and other roguish tendencies that Imoen has featured during her story might have something to do with her father's

inheritance. Similarly, Haer'Dalis' inheritance is related to his nature as a rogue. This character is a tiefling, a race that it is heavily oppressed in the setting of the game. Haer'Dalis has spent all his life travelling, acting, and stealing to survive since he could not thrive in a different way. Jan Jansen is also influenced by his condition as a gnome that was born in the slums of Athkatla. First, this character is referred by most of the characters as "gnome", sometimes with a hint of disdain, which can be considered as a way of showing that gnomes are not respected. He explains that his family has been working selling turnips for generations, situating him between the poorest companions of the game. This is supported by the looks of his home in the slums, that is considerably rundown if compared to other buildings of the district. The player can deduce that Jan Jansen has been smuggling and selling illegal self-made weapons to improve his life, even though, due to the nature as a comic relief of the rogue, it is not explicitly explained. On the other hand, Nalia represents a social class situated in the complete opposite from Jan's, she is the daughter of a duke. Despite this, social determinism has an important role in her characterization. This rogue is considerably influenced by her social context since she has a rather paternalistic and romantic opinion about the necessities of the lower classes and the occupation of rogues using the view of the privileged. Most of her opinions and actions as a rogue are, therefore, derived from her view as a noblewoman of what a low-born is. Thus, in this case, social determinism is express through the shape of the opinions and actions of a rogue of noble upbringing that tries to behave as a commoner.

Hexxat is also affected for her race, in this case being a vampire. Due to this reason almost all the characters she talks with, being companions or not, insult her or, at least, are disrespectful towards her. She is a pariah due to her race, but in her profile, we learn that she was also one before turning into a vampire because of her job as a thief and treasure hunter. Additionally, she was an orphaned child when she was taken into custody by her aunts, who taught her about being a treasure hunter or thief, inheriting the same job as them. As we can see across her interactions, she is tormented both for being an undead and for being excluded of society. In her dialogues with Viconia and Dorn, she reveals that she is a lesbian, which causes problems with the latter, who does not accept that she may be not interested in him. It seems that her sexual condition, mixed with her undead condition, is another problem for her social exclusion as she is not able of finding a suitable romantic partner. The need of survival is a constant in Hexxat since most of her actions at the beginning of her story revolve around finding a suitable prey to drink their

blood to cover her basic needs. It is an atypical example of social determinism and hunger within what we have seen until now, but Hexxat commits crimes to ensure her survival in the same way that other rogues steal or scam to get money and food. For all the above, Hexxat is a character that suffers the consequences of different aspects of social determinism, but also situates hunger and survival as key elements of her characterization.

The *Dragon Age* series situates in its main rogues most of the examples contained within the myth across centuries. At the same time, situates it as the main cause behind the actions of a rogue. It is a much more important characteristic than any other one that we have seen until now in its characters, as it is the cause of their criminal traits. First, this video game series features the urban spaces that have been described previously, filled by rogues and poor characters that situate the player in a context of social oppression caused by nobility and of hunger and desperate acts for survival. Denerim and Kirkwall are cities that introduce several NPCs and secondary quests where we can observe the decadent way of living of the poor people that live in the slums and the bad treatment they receive from the higher classes. These urban spaces show a social struggle based on social determinism due to ethnicity or social class. Similarly, the traits of this segment are fundamental in the configuration of the main rogue characters of the *Dragon Age* series. As we have seen in other segments, in *Dragon Age Origins*, Zevran's condition as a master rogue and assassin is heavily tied to his origins as the son of elves. As it has been explained in other segments, in the world of *Dragon Age* elves are heavily oppressed. Zevran's parents died before he was born and worked as a poor woodcutter and a prostitute. His racial inheritance caused him to experience a context of social oppression as a low class of an oppressed minority. Since he was a child, this rogue has only established contact with the margins of society, being unable to thrive in any other way because of his circumstances. He was raised by prostitutes in the brothel where his mother worked and then taught by assassins, which were circumstances that were imposed to him as he had no other choice. It is important to point out that his learning period with the prostitutes made him perceive sex as a tool to get his objectives. Due to this, necessity developed Zevran's main abilities: utilitarian seduction, theft, and assassination.

Leliana, the other main rogue of *Dragon Age: Origins*, is also heavily influenced by social determinism. This rogue is the daughter of a Fereldan servant of an Orlesian noblewoman. Their ethnicity is important, since Leliana explains in her dialogues with the protagonist, that she felt like an outsider during her life as an Orlesian bard. As we have seen with other rogues, her mother died when she was young and was raised as a

noblewoman and an Orlesian rogue at the same time. Social determinism is expressed in this character through her condition as the daughter of a servant and the consequences of her life as a rogue after being abused and tortured within prison. In the case of her opinions about nobility and the ruling classes, she considers them as bad representatives of the concept of honor and nobility, which, in her opinion, is usually found in the commoners and servants. This repeats the idea behind social classes expressed by rogues in *El Buscón* or *La desordenada codicia de los bienes ajenos*.

Dragon Age II introduces Isabela as another rogue that experiences the effects of social determinism in her life, being the main cause of her present situation as rogue. She inherited the abilities and social prestige of her mother, an infamous scammer. She lived in poverty as a rogue until she was bought as a sexual trophy for a noble much older than her and experienced a life of mistreatments. After the death of her husband, she kept living as a rogue trying to keep her life afloat. Due to her past, Isabela treats disrespectfully any member of the nobility, especially men. She considers herself as part of the lower classes and she is proud of it, as she wants to thrive following her own criminal path at the expenses of the rich. In *Dragon Age II* and *Dragon Age: Inquisition*, Varric also carries the consequences of social determinism, but differently. He suffers the effects of being born in an expelled decadent noble family. As a result, he focused on helping his family through his network of spies and rogues. To obtain information and ensure that no ill attention is directed towards his family, he keeps a façade of being a lazy good-for-nothing that only frequents shady taverns. In other words, he becomes a rogue to get access to the information that is shared in the underworld to solve his inherited situation. Similarly, social determinism affects the rogue Sera. She exhibits a considerable hatred towards nobility based on her past living in the streets of Denerim and under her master's wing. In the first case, she experienced extreme poverty and oppression coming from Denerim's nobles, while in the second one, she feels like she was treated as an exotic doll and not a human being by her adoptive noble mother. Due to these reasons, Sera is a rogue that declares a commoner's rebellion against the ruling class through her thefts, pranks, assaults, and killings. She is the only rogue in the *Dragon Age* series that features an open conflict against those in power representing the lower classes, being aware of the objective of her actions. Thus, the social class warfare, that is key in many of the literary and ludic rogues, reaches the same level we have seen in *Thief*.

If we have seen that the *Dragon Age* and *Baldur's Gate* series explores social determinism, hunger and survival through different locations and NPCs, *The Elder*

Scrolls V: Skyrim include a similar approach towards these characteristics. This video game focuses heavily on this approach due to the inexistence of co-protagonists and the absence of background information and explicit characterization of the avatar protagonist. Therefore, the developers of this game have created non-playable characters that introduces nuances about the life of the lower classes, mainly, or some ethnicities. First, it is important to explain that there are races that carry the effects of social determinism. They have been introduced before, the Khajiit, the Argonians and the Dunmer. These races are oppressed in the setting of *Skyrim* and are attributed to rogues, especially Khajiit and Argonians. This game expresses this relationship through different dialogues, but also introducing bonuses for rogue skills in case of playing with a character of these races. When talking with members of these races we know that they feel oppressed and displaced by the normative members of the game's society. Additionally, in cities such as Whiterun or Windhelm we may find sober or drunk beggars that ask for money and can be found sleeping in the streets or in temporal refuges. We may also find poor orphaned children living in the streets, not as rogues, that the player might adopt to secure them a house and education. The city that features the biggest number of characters that can be connected to these characteristics is Riften, the city that houses the Thieves' Guild. Not only this, but this city also features the biggest slums, the only orphanage for children of *Skyrim* and it is the city with that have the highest number of beggars. These beggars insist on the idea that they are mistreated and have no opportunity of improving their quality of life after being abandoned by the authorities. Most of the beggars and other outcasted characters named as "lowlifes" are located in the slums of the city. The lowlifes are decadent rogues that might attack players if they are noticed. Their name indicates how they are treated in Riften's society, as well.

In the Thieves' Guild we find several rogues that had to become members of the guild out of necessity due to several reasons. The rogue Sapphire, for example, is the illegitimate daughter of a low-class woman and another member of the guild. She was raised in a farm with her mother and a man that thought she was his daughter. When she was a young child, a group of bandits attacked the farm, killed her parents, and kidnapped her. She was sexually abused repeatedly after that, despite her age, and was treated as a slave. However, after gaining the trust of the bandits for years, she killed them while they were sleeping and became a rogue. Her story features many situations that have been observed in Picaresque Literature such as the delinquent father that abandon the mother, the father that thinks that his daughter is legitimate, the kidnapping and abuse of the young

rogue, etc. As it can be seen, *Skyrim* uses its characters and locations to develop the Picaresque characteristics of this segment, especially through the members of the Thieves' Guild and the inhabitants of Riften. Social determinism is one of the key elements of the characterization of its rogues, while poverty and survival are shown as its consequences.

A similar, though less detailed, approach is used in *Divinity Original Sin* and *Pillars of Eternity*. These games include cities or towns where we can find different rogues or other types of characters that are affected by social determinism, poverty and their consequences. In *Divinity Original Sin*, for example, the marketplace of Cyseal include a rogue that is stealing food from one of the market stalls. This rogue starts a quest called "The fish thief" where we must let him steal the fish, going against the law but doing a good action for someone in need, or stop him in exchange of more prestige. In the town of Silverglen, we find rogues that introduce us to Picaresque episodes linked to these characteristics. First, we find Rosa and Ramón⁸⁴ two prostitutes that try to scam the player. In the dialogues we can deduce that they had no more option that using their bodies to survive. Rosa scams the player by reading a book to the player instead of having sex with them, while Ramón strips the main character and assault them afterwards to steal all their valuables and money. It is noticeable that a non-normative use of sexuality is used again through rogues and no other type of character. *Pillars of Eternity* include similar characters in the slums. In this district is divided in different decadent areas where we can experience the effects of poverty, oppression or ethnic exclusion talking with NPCs. The streets and houses are inhabited by immigrant refugees that are running from the plague that is devastating the zone. In a different part of the slums, we can find Odda's house, a rundown residence inhabited by Odda and her alcoholic and abusive husband. She introduces the player to the quest "Brave Derrin" in which we discover that their son, a young rogue, has been killed by an assaulter named Bragan after trying to stop him from raping a woman. This quest shows the effects that have poverty in people and in their moral or criminal downfall. In the eastern area of the slums, we can find an inn and brothel called The Salty Mast. As it happens in *Divinity*, spending a night with a prostitute named Aldwyn implies some scam, since the player loses more money with him than with anyone. In case of playing as a rogue, the player might get back their money after paying any prostitute in case of a high dexterity statistic. One of the prostitutes of the brothel,

⁸⁴ Once again, it is not a coincidence that the rogues usually receive Spanish names.

Serel, is the protagonist of the secondary quest “Far from homme” where we can know more about her situation. We discover that she has become a prostitute out of necessity after being a life of poverty and crime. She is allied with a rogue pimp called Thristwin who sends drunk nobles to her. These nobles are their victims, Serel seduces them and takes advantage of them stealing their money while being drunk. This interaction between nobility and the rogues show that the social class warfare is present, even though superficially, in the Picaresque episodes that start this type of characters since they only steal from noblemen. Apart from this, in *Divinity Original Sin*, Wolgraff briefly specifies the reasons that led him to become a rogue ultimately. This rogue is an orphan that got his voice stolen when he was a child, becoming ostracized by his community since they considered a disabled person. As a result, he explains that he steals food and money to survive since he was a kid, but only from the rich. From the examples of the previous two games, we can see that they also intertwine social determinism, poverty, and delinquency.

Dragon Quest XI also introduces a story of social exclusion and poverty as the main reasons of becoming a rogue through Erik, the already mentioned rogue companion of the protagonist. This character and his sister, Mia, were kidnapped by The Vikings when they were children and became their slaves. They spent years malnourished, abused, and working to exhaustion. Their malnourishment might remind us of the episode of *dómine Cabra* in *El Buscón*. In some of the dialogues we can observe in Erik’s flashbacks, the young rogue talks about eating pigeons to survive, as they were the only animal that could reach the hideout of the gang. Erik started stealing from The Vikings’ food out of necessity, developing his roguish skills in a situation that is similar to the one lived by Lázaro de Tormes. After Erik loses his sister the rogue leaves the hideout and become a full-fledged rogue as he had not experienced any other way of living. In this game we can also see other young or adult rogues that act out of necessity in the town of Heliodor. In this city, as it has been pointed out before, we find the slums in the Downtown. As we have seen in other video games, the slums are located below the city center, close to the sewers, since their inhabitants are outcasts. To show that people that live in the normative Heliodor are different from those living in the non-normative Downtown, developers assigned a neutral British accent to those living in the city center and a strong cockney accent to the rogues of the Downtown. This follows the English Picaresque, where we have seen that those characters where members of a non-normative ethnicity were considered as candidates for being rogues, like Roderick or Barry.

The *Octopath Traveler* series also explores the concept of social determinism and its consequences through its characters, especially in *Octopath Traveler II*. This video game features a genealogy of rogues inside the Blacksnakes. Most of their members, Throné included, are half-siblings of Claude, the immortal master rogue behind the guild. Their father, following a social deterministic approach, considers that the children of a talented rogue are destined to follow the same path as criminals and become even better than him. Because of this, Throné has been tested as an assassin and thief since she was a child after being kidnapped as a baby. The main rogue of the game, and best member of the Blacksnakes, is the descendant of the best criminals that are featured in the game, which recovers the idea that the children of rogues are destined to be rogues. In other words, the social determinism behind Throné and other Blacksnakes' characterization is heavily supported in the idea of children being inheritors of their parents' talents and personality. She has also experienced poverty and other extreme conditions that risked her lives, but the trigger of her becoming a rogue lies behind the ideology of her father, that caused him to train her as one since she was a child.

The *Fire Emblem* series also insists in consequences of social determinism as the root of the career of most of the rogues from the selected games. It is important to point out that this game series does not include explorable cities or a high number of NPCs, which causes that the opportunities to develop these characteristics are limited to dialogues and scenes featuring the playable rogues of the video games. In *Fire Emblem: Genealogy of the Holy War* we find Patty as the rogue that is influenced by these characteristics. She was raised in an orphanage with her brother, where there was not enough food or money to cover basic expenses, leading Patty to start a criminal career as a rogue. It is implied that there was no option for her apart from delinquency due to her circumstances since she was too young to work as a mercenary or in the military. In *FE: Thracia 776*, the rogue Lara was sold as a slave to a troupe of entertainers that used her as an erotic dancer. Nothing is said clearly about her basic needs with this troupe, but due to her context, we may deduce that she was not living in good conditions. After that, she was bought by Perne and his band of rogues, becoming one of his female slaves. At some point, during her stay with Perne's gang or, probably, soon after being expelled from them, she initiated a career as a rogue to secure her survival. Due to her circumstances she had to survive as a slave or a rogue.

FE: The Binding Blade features Chad and Cath act out of necessity and revenge to improve their lives and those at their same situation. Chad experienced a hard life as

an orphan since his early days, despite the efforts of the cleric that administered the orphanage. His “siblings” and him experienced shortage of food and other basic needs all their life, but it became unsustainable after the invasion and death of the cleric. Chad’s thefts are directed towards those in power, who are indolent about the pain of the lower classes. Cath also shares a similar idea. Apart from this, she is close to Sera due to her extreme aversion towards nobility. She started a career as a rogue to share the profits to those which were homeless or suffered the mistreatment of the higher classes like her.

Legault from *FE: The Blazing Sword* started his career out of necessity. Legault, and the Black Fang as a group, embodies those from the lower classes that were unable to ascend in the social ladder and became rogues as a way of ensuring their survival. Even inside his own organization, Legault was considered a pariah due to his main job as the assassin of those who have betrayed by the organization. He was respected, but also ostracized by most of the other rogues because of his job. Thus, in this game’s world, Legault is considered as one of the lowest examples of rogues. *FE: The Sacred Stones* features an interesting case of social determinism contained partly in the ethnic representation of both of its rogues’ artworks and pixelated portraits. Rennac and Colm are represented with typical accessories and facial features stereotypically attributed to the Romani ethnic group through history. They both feature aquiline noses and sharp facial lines. Rennac is shown with a hairband with a jeweled pendant that might remind us of a stereotypical Romani pendant with sequins for females. On the other hand, Colm is shown using golden ringed earrings that can be attributed to the stereotypical perception of this ethnic group. This may be a coincidence or may be an indirect reference to the frequent rogues from this ethnic group that we have seen in Picaresque Literature. Apart from this, Colm is portrayed as a character affected by poverty and his condition as an orphan after his father’s death, since he must learn to steal from a young age to survive. This converts him into a pariah inside his village, as he is considered a bad influence for other kids, even though the adults of the village are aware of his situation. On the other hand, Rennac is the son of a famous merchant, which brings another type of social determinism over the table. The main reason that caused his criminal path is that his father was greedy and abusive parent. In his dialogues with Colm, it is explained that his father was obsessed with money to the point of not covering the basic needs of his children unless they paid with their own money. The only way of getting money with their age was, either working in abusive conditions with his father or turning the attention to criminal acts. Thus, this situation, combined with the pressure of being part of the higher classes, provoked his

transformation into a rogue. He decided to live the free life of a rogue, obtaining money through his own methods and intellect. This way Rennac, seems to be confronting the idea of wealth of his family combined with an idealistic vision about the life of the rogue, which may remind us of Carriazo and Avendaño in *La ilustre fregona*.

In *FE: Path of Radiance* and its sequel *FE: Radiant Dawn* we observe how social determinism affects the possibility of ascending in the social ladder of the rogue Sothe. We know that he lived as a rogue in the streets during his childhood. He lived in a country where the ruling class was only interested in those who were powerful, abandoning children like Sothe that ended up recurring to delinquency to survive. In the second game, we know that a mature Sothe experienced the oppression another abusive estate. Due to these reasons, this rogue, as many other videoludic rogues, hates the higher classes. Sothe, after seeing and suffering the mistreatment of different tyrants and participating in a total of three wars provoked by nobility between the two games, express a social class hatred that is conveyed through his occupation as a rogue and his dialogues with different characters that belong to the higher classes. The rogue Niles from *FE: Fates* also reflects the relationship between social determinism, survival and becoming a rogue. We know that he was an orphan that raised himself as a rogue in the streets while being malnourished and abused. As it is implicitly stated in the dialogues other characters and the main protagonist, we may deduce that he was also sexually abused. This situation led Niles to become a rogue, pickpocketing and assaulting other people from the slums or with a better economic situation. He also took revenge of those who messed with him, implying that he also killed to survive. His nature as a rogue is the result of the years suffering extreme conditions in the streets and his incapacity to ascend in the social ladder if it is not using criminal methods.

Yuri, from *FE: Fates*, is also a bisexual rogue that shares some similarities with other videoludic rogues, repeating all the ideas we have been seeing around social determinism and survival. He was also raised in the streets as the son of a poor prostitute, where he learns to survive acting as a rogue. For what he states in his dialogues with the protagonist, he lived in the poorest town of the kingdom of Faerghus, which was filled by delinquents and people who had no food in their tables. Afterwards, he has adopted by a nobleman that considered Yuri as a talented assassin and thief. This nobleman was obsessed by his “beauty”, with clear sexual connotations. From the words of the rogue, it is implicit that he was sexually abused from his foster father and other nobles. Yuri, who was still a child, used his beauty to gain influence between the pedophile nobles from the

Kingdom, while also performing personal jobs as an assassin for them. Years later, he quickly took control of underworld and became the “Lord of the Underground”, founding a band of rogues with the objective of sharing their bounties with those in need. At the same time, he kept using his body to regain his influence between nobility to secure protection and more money for the children he was taken care of. During the game we can observe that he is not fond of nobility due to what he has experienced in his childhood, but he still interacts with them to manipulate them with his beauty to access certain information or solving problems in his favor. Yuri is another example of a rogue who suffered extreme situations that led him to follow a criminal career as the only way to ascend in the social ladder.

Following the models of those rogues that used their bodies to survive, *Chained Echoes* introduces a rogue who had an “easy” life with Sienna, but also falls into despair and decadence after leaving his job as a high inquisitor for moral reasons. To achieve her objectives, she seduces women and men alike, robbing them when they are distracted or making them pay for her expenses. Because of this, she is referred as the “red succubus”, even though people do not know her identity. As the game progresses, we discover that she hates the Church of Merylea because of their corruption and genocidal intents, a hatred that extends towards corrupted nobility.

Furthermore, in these video games, sexuality is included as one of the main traits carried over by rogues. Even though it is not expressed in a negative way as most of the selected classic Picaresque Novels, it is included as a characteristic that is mainly embodied by rogues, not any other character. Videoludic Picaresque is indissoluble from the idea of rogues embodying non-normative sexualities. This way, we can observe that in the *Dragon Age* series Zevran, Leliana and Isabela are bisexual characters, while Sera is a lesbian. They engage in open relationships, threesomes and other sexual interactions that are perceived as non-normative by the rest of the characters due to their past experiences linked to their context as rogues. Legault from *FE: The Blazing Sword*, Niles from *FE: Fates*, Yuri from *FE: Three Houses*, Sienna from *Chained Echoes* and Astarion from *Baldur’s Gate III* are also bisexual characters that are involved in this type of relationship. Hexxat from *Baldur’s Gate II* and Heather from *FE: Radiant Dawn* are lesbian rogues as well. Additionally, the sexuality of videoludic rogues also includes other non-normative sexual fetishes such as sadism or masochism. The sexuality of these rogues is flexible, and it is used for seduction and scams. For them, sex is another tool for survival that can be used to enrich themselves or solve a risky situation derived from their

sociocultural context. For example, in the first interactions with Isabela we find her using her seduction arts to cheat in a game of cards or Yuri used his body to take advantage of the nobleman that abused him. Niles also uses sex in this way, but it has a slightly different approach that is linked to the social class struggle he embodies. For this rogue, sex is his weapon to exert control over the higher classes, as we can see in his dialogues with Camilla or Felicia. Niles exhibits an abusive behavior because of his past experiences in the streets as an oppressed orphaned child. The idea of sex as a tool of survival and a method of humiliating the higher classes has clear ties with Picaresque Novels such as *La hija de Celestina*, *La Garduña de Sevilla* or *Moll Flanders*. Every roguish character in Picaresque Literature that exhibited a non-normative sexuality contributed to the construction of the image of rogues as character that embodied queerness within the myth of the rogue that is now articulated in the videoludic medium this way.

To summarize, the videoludic Picaresque includes social determinism as the main traits of rogues besides delinquency. Every rogue is affected by their sociocultural context and their heritage in different ways, but they always imply the impossibility to thrive in their situation. The consequences of social determinism (hunger and survival) are the trigger of their criminal career and characterization as rogues. Despite the different settings of the story of these video games, the social circumstances that affect them are, essentially, similar to those experienced from the different rogues of Picaresque Literature in the selected novels. The different takes on social determinism in these hipotexts are reflected in video games that include rogues, introducing the context of those from the lower classes and their social struggle when they are oppressed.

6.8. Travel

As a characteristic that is also linked to the rogue's sociocultural circumstances, we have seen that in Picaresque Literature rogues are usually nomadic characters; even though it is not one of their principal traits. They do not settle in one place too much time as they do not want to get the unrequited attention of the authorities, they may look for a better "job" in other city, or they need to escape after a failed criminal attempt. Sometimes they may spend more time than the expected if they get to seduce a rich man or woman or if they are part an effective network, guild, or band of rogues that protects them from possible problems and secures their sustenance for some time. Apart from this, videoludic rogues are usually inspired by the freedom that they experience while travelling without

responsibilities or by the idealistic image they have created about the lives of rogues. In other cases, rogues travel because they feel constricted in a certain place, or they miss the freedom they have experienced previously or have seen others experiencing. This longing feeling for freedom sometimes inspired characters that have not experienced the effects of the previous segment and wants to live like rogues, like the case of Carriazo or Avendaño in *La ilustre fregona*. This trait is still present in the videoludic Picaresque.

In many examples within Picaresque Literature, travelling also works as narrative strategy that allows the inclusion of diverse adventures for the rogue, apart from the urban ones, or the introduction of other characters that may introduce different narrative episodes. As it has been pointed out previously, the travelling focus of the Picaresque Novel has been considered as one of the main inspirations behind the nomadic structure of Adventure Novels and the Bildungsroman. These three types of novels have important ties with the High-Fantasy Novels and Sword and Sorcery Novels from the 20th century, which are also key to understand the itinerant structure of video game narratives such as those we find in RPGs or in Adventure games. In fact, the travelling focus of video games as cultural products that tell a story situating exploration and the traverse of a space as the most important factor of their narrative strategies, over the depiction of the characters or written texts, has been already studied by Jenkins and Fuller (1995), who connect classic travel literary genres to video games. In other paper by Jenkins, he arguments that video games' stories are spatial stories that are focused on exploration and world-building more than in telling a compelling and complex story (2004, 4-6)⁸⁵. The same notion is shared by Ryan and her previously explained epic wandering, a narrative architecture typical in video game that puts the traversing and exploration of the virtual space as the main source of narratives and videoludic experiences (Ryan 2000, 255-256).

Therefore, the connection between video games and novels centered on travelling or other travel texts it is not new. These papers might mislead us to think that the nomadic nature of video ludic rogues it is exclusively related to the spatial storytelling that most of these games feature, as they include exploration elements and the story advances as the player traverse the game's world with or without rogues. This cannot be entirely dismissed. These rogues traverse the space and can interact with its elements in the same way as non-roguish characters. The player can always advance between cities or talk with NPCs, for example. The video games in which rogues and Picaresque episodes are

⁸⁵ This can be refuted, as video games have expanded their scope considerably through multiple genres since these articles were published.

included, already acknowledge the potential and the indirect influence of travelling texts, in which the Picaresque Novel has an important role⁸⁶, without considering those characters. Also, if the rogues participate in the main story of the video game, their travels might be framed in a series of events that is not related to their condition as rogues. Thus, videoludic rogues are not the main cause for the introduction of travelling episodes in most cases.

However, even if these personal narratives might be framed in the main plot, as we will see with *FF VI*, they can also be independent to what happens in the main story, for example in *Skyrim*. There are also stories and games that are starred by a rogue as the main character where the travels are, in fact, dependent on the rogue, as it is the case of the *Thief* series or *Octopath Traveler*. In these stories, the reasons of their travel might remind us of the Picaresque novel. Videoludic rogues feature narratives with stories that may insist in the travels of the rogue around different places, they still have nomadic traits in the videoludic or ludic medium. As an example, Isabela's story insists on her life and travels as a rogue as part of her longing for freedom. Furthermore, we have seen how important exploration is for the mechanical and narrative characterization of the rogues in TRPGs and CRPGs, which is tied to the ability to move between different places quickly and skillfully. Rogues were initially created as a character class used for traversing spaces, gather information in different locations and moving silently. Because of this, they might have mechanics or abilities that make them traverse the game's world faster or easily.

We must consider that not all the games that contain rogues will use travelling narratives because of them. They will not necessarily include special travel mechanics for rogues nor will restrict traversing the space to them either. Travelling in video games is not limited to rogues or roguish characters. Nevertheless, rogues might feature specific travel episodes or might develop a different relationship with travel during the story as they exert their Picaresque nomadic nature contained in the myth. They can also have an easier time traversing the game's world, using traversing mechanics or abilities limited to them. In other words, travelling in video games is not exclusive to rogues or roguish characters, but they may develop a different travelling experience in their narrative episodes or in their mechanics. Knowing this, we must dismiss arguments that consider

⁸⁶ A discussion about the whole nomadic structures and strategies of video games having their origin in the Spanish Picaresque Novel and its ancestors could be an interesting topic of research in the future, but it will not be heavily expanded in this thesis.

that the importance of travel in video games is limited to rogues, but also those that consider that rogues do not have an especial relationship with it.

If we look to the mechanics and the abilities of the selected video games, we might find some of them related to travel and traversing spaces. However, as we will see, this trait is explored more in the narrative level. In *Final Fantasy XIV* the rogue class is the only one that unlocks an ability called “fleet of foot”, which increases the movement speed of the player, reducing considerably the time spent traveling between cities or other locations. Additionally, the ninja class, the upgrade for rogues, have access to the ability “shukuchi” which allows the player to teleport themselves from one point to another, enabling the access to some inaccessible location such as roofs, but also reducing the time spent by the player traversing the space between two locations. Hence, in this video game, the rogue and ninja classes are the only ones that include abilities that may reduce the amount of time moving from a place to another. In the first two instalments of the *Baldur’s Gate* series, the player may find a pair of boots called “The paws of the Cheetah” that increase a 200% the movement speed of the character that is wearing them. In the description of this item, it is specified that the boots belonged to an assassin, connecting movement speed and a usual job for a videoludic rogue. Movement speed is also one of the increased statistics in *Divinity Original Sin*. It is increased as the “speed” attribute is increased. Speed is, with dexterity, the main attribute of rogues, it should be increased to increase the effectivity of the character. As it is increased, the movement speed of the character is also increased, which reduces considerably the amount of time used for travelling and how much can the character move during combat. The rest of the selected games do not include mechanics affecting the ability to travel or traverse space of their rogues outside of combat. As it has been pointed out, most of the focus in this characteristic is not included in mechanics, but in the stories that feature rogues and their characterization.

Apart from mechanics, the *Thief* series includes protagonists that focus their attention on the city-estate⁸⁷ of The City. They are effective in providing an extensive urban area that is big enough to offer a good variety of settings and characters, while easing the necessity of portraying several cities or countries since these novels does not work as a travel journal showing different real cultures, like it happened in the Picaresque Novel. In the case of the videoludic medium, a city-estate eases the amount of work that

⁸⁷ These microstates are common for Picaresque settings since novels like Leiber’s or Vance’s.

the design teams need to dedicate to different locations. Therefore, the situation with *Thief* is similar to what we find in Picaresque Novels such as *Las harpías en Madrid* or *Oliver Twist*, where the characters live most of their adventures inside a city. The *Thief* series shows a vast variety of settings for Garrett thanks to the configuration of the city-estate, from huge manors surrounded by forests to secret tombs or underground civilizations. Garrett is not a typical nomadic character from Picaresque Literature. However, he engages in adventures that may last days in different parts of the city estate, being constantly in the move from one point to another while performing his deeds.

The concept of the city-estate is reused in the *Dragon Age* series with Kirkwall, but the approach of this series to the nomadic features of the rogue is different from the *Thief* series. Isabela is a rogue that has been travelling all her life. As it has been explained before, she initiated her career as a rogue with her mother, who was a travelling scammer and thief that travelled across their country. Isabela accompanied her mother during her travels until she finally settled. She had to travel once again after being sold by her mother, but, more importantly, Isabela became a pirate and smuggler that travelled all around the continent in search of job opportunities or escaping from the authorities of different ports. From her dialogues, we know that there is no country in the continent that she has not visited, since travelling is engraved in her personality. This rogue is obsessed about freedom that is tied to a nomadic way of living. The concept of freedom and travelling associated to rogues that we have seen frequently in Picaresque Literature, is once again used for rogues such as Isabela. This idea about the life of rogues and freedom can also be observed in *Dragon Age: Origins* through Leliana. She exhibits a positive view about the nomadic life of the rogue. Once Leliana tasted the “almíbar picaresco” she could not back down. Her characterization as a rogue is clearly tied to travelling and freedom, since those are the main ideas that she expresses when she talks about her life as a bard. Sera offers a similar approach to travel to Leliana, since she insists on being free through travelling. She has been travelling across Orlais solving the problems of the lower classes stealing from abusive nobles or killing them. In the same fashion, she explains that she does not like to settle for much time as she needs to keep helping those in need. During the game, in the secondary quests related to this character, we can observe that she is moving across the country investigating different targets.

On the other hand, *Skyrim* features rogues that travel long distances as a necessity. First, it is important to clarify that the main character travels all around the vast extension of the country of Skyrim exploring and solving different problems, independently of them

being a rogue or not. Travelling and exploration are the most prominent features of this video game, that invites the player to visit any place that may look interesting for them. Moreover, when the player moves from a place to another, they might experience new adventures or find new characters to talk with. Some of these adventures we find while travelling might remind us of some Picaresque episode that we have seen previously. For example, we might find some merchant that we may talk with or steal from them, some fence from the black market, crazy characters like Cicero, or poor people being enslaved by the Empire. However, this is not a trait limited to rogues. What it is limited to them are the different quests and narrative episodes that the player experiences through the storylines of the Thieves' Guild and the Dark Brotherhood. These two groups of rogues of different nature are formed by nomadic characters that travel all around Skyrim fulfilling their contracts. In both storylines, the player frequently travels between different locations to participate in these episodes. In this game, characters from these groups do not talk about the reasons behind travelling in a positive or negative way since it is treated as an obvious tool for their job. They travel in the same way that the rogues from many analyzed Picaresque Novels, who used it to find new opportunities to steal or scam and did not stay in the area after performing their plan, successfully or unsuccessfully. These continuous comings and goings are both related to the gameplay proposed by the game, heavily focused on exploring and moving, and to the common episodes we find in Picaresque Literature and derived genres, since it is not possible to detach rogues and travelling.

The *Final Fantasy* series also feature long travels of the main characters independently of their characterization. However, those who are rogues keep on using their journey for different reasons, apart from the one that share with the rest of the characters. Locke, from *Final Fantasy VI*, is a spy a thief that is constantly in the move exploring, stealing, or getting information. This video game features fragmented simultaneous stories that form the main plot, the episodes starring Locke show him fulfilling missions that usually imply travelling to an enemy outpost and sabotaging it using his skills as a rogue. Other non-roguish characters may support him, but the reasons and use of Locke travels are connected to his condition of being a skillful rogue. Setzer offers a slightly different approach to this characteristic in this video game since his house and workplace travels with him as a world-wandering gambler that owns a mobile casino. For Setzer, travelling in his airship is one of his reasons to live and he is fond of his nomadic way of living since they are part of his dream as a gambler and pilot.

Travelling is one of the main elements of Zidane's characterization in *Final Fantasy IX*. He is portrayed as a vagabond and an outsider from the beginning of the game. We know from his dialogues with different characters, that he embarked in a journey around the world when he was thirteen looking for his parents or information about his origin while performing his different deeds as a rogue. Before and after this, he also travelled around the world with the Tantalus Theatre Troupe, stealing and performing from place to place without a place where he could settle in. Travelling is a method of self-exploration and learning for Zidane, but also a reason of regret since it implies that he does not have a homeland. In this case, travelling is not perceived as something completely positive, despite the façade that the rogue wears trying to show that he enjoys the freedom that his situation implies. Travelling is intertwined with Zidane's characterization, being one of the reasons that makes him an open and cultured character, but also a sad and regretful one when he loses his mask. In *Final Fantasy XII*, the most important rogues of the game are also directly connected with a nomadic style of life. Balthier is a sky pirate, he is moving from one place to another looking for some treasure that they can steal or some fleet they can raid. At the same time, Vaan dreams of becoming one. Sky pirates does not have a place to come back nor a homeland since their airship becomes their moving residence like it happens with Setzer. Sky pirating is considered by Vaan and other characters as one of the most prominent examples of freedom and independency. From different dialogues with these characters and other such as Ashe or Penelo, we know that once someone performs once as a sky pirate it is difficult to them to abandon their new life, as they are drawn to living without responsibilities and in the margins of society and legality. It is similar to what happens to rogues once they experience their first theft and live one placid night without a roof, the concept known as the "almíbar picaresco".

The importance of travelling as a source of freedom is explored once again in the *Octopath Traveler* series, where the rogues always follow this idea. This is shown explicitly in the personal soundtrack themes of the rogues: "For freedom" in the case of Therion and "In pursuit of freedom" in Throné's case. As we have seen, the association of rogues to freedom cannot be a coincidence since they have been representing this idea for centuries. For these rogues, achieving freedom have a different connotation, but it can be sum up as being free to take any decision they want and travel wherever they want without responsibilities. Therion's story shows him as a traveler thief. During the story he is physically shackled until he achieves his objectives, but also mentally trapped in a

paranoid rush of distrust. At the end of his story, a more open-minded Therion decides to keep on being a traveler since his freedom and independency is what he values the most. On the other hand, Throné's freedom implies killing those who enslave her and the rest of the Blacksnakes. She is also visibly shackled. The freedom she obtains at the end of the game differs from the one of Therion's, as she is not as fond as him to travelling, but she is finally able to take steps after being free of her slavery. It is implied that she will travel around the continent after she is freed.

While the *Final Fantasy* series and the *Octopath Traveler* series feature rogues travelling to achieve freedom or finding themselves, in the case of Erik from *Dragon Quest XI* or Sienna from *Chained Echoes* travel is used as a way of running away from their past, apart from finding new victims or treasure. Erik decides to travel around the world as a rogue after his sister becomes a golden statue. In the same way, Sienna travels to run away from the authorities of her Church and her past. In both cases, the rogues become criminals to survive, but also because it implies a life of constant displacement and distractions that allow them to forget about their past.

The *Baldur's Gate* series also displays some cases in which travelling is used by rogues trying to achieve something with it. In *Baldur's Gate*, in Coran biography is specified that he is a rogue that must flee constantly from the city of Baldur's Gate as he needs to hide from the authorities or his ex-lovers. The bard rogues of this first instalment, Eldoth and Garrick, are characters that are defined as travelers in their biography. They cannot be detached from the act of travelling since they have to share their music and find new victims. Another female rogue, Imoen, who is playable in both instalments of the series, reflects the contrary situation, she has never left the fortress where she was raised. Due to her imprisonment, she has her head filled by the adventures of skillful rogues that risk their lives with their crimes and make a spectacular escapade afterwards. For Imoen, travelling represents the freedom of the rogue and the start of new adventures, like it happened for Tom Sawyer. Haer'Dalis from *Baldur's Gate II* can be considered a fully-fledged traveler within this game. He has been travelling all his life since he was always treated as a pariah in different places due to him being a tiefling. As it is stated in his biography and his personal quest, he is not from that world, but from a different plane. He has been travelling between worlds, and not alone cities, with a troupe of performers while also stealing valuable objects if needed. As the game progresses, we learn that he ended up in that plane when he was escaping with his troupe after performing a spectacular robbery. This rogue does not aspire to settle in, on the contrary, he is portrayed

as the character that enjoys the freedom of being a person from a different plane, which means that he is not tied to any place. The group of rogue children from *Baldur's Gate III* are also in the move between the acts of this video game's story, looking for better places to find victims.

Additionally, the *Fire Emblem* series portrays some rogues in which travel have similar functions in their characterization as we have seen in some previous examples. For example, Patty from *FE: Genealogy of Holy War* travels around the Grannvale Empire looking for corrupted nobles or members of the Loptr Church to steal from. Similarly, Chad and Cath from *FE: The Binding Blade* travel with similar. Astolfo from this game, and the rogues from *FE: The Blazing Sword* are also travelers that have visited many countries in their travels looking for information and fulfilling missions. We find another example of a traveler rogue in *FE: Path of Radiance*, which shows Sothe as a rogue that is travelling around the continent looking for the woman, he considers his family.

To sum up, travelling is present as an additional element of the characterization of most of the rogues that we have analyzed in this thesis. Sometimes it can take a significant spot for the character as it happens in *FF IX* or it can be a minor addition to make the character more complete. Sometimes rogues embody the concept of freedom thanks to their nomadic and carefree attitude towards life, attracting other characters to their profession, as it is the case of *FF XII*, the *Octopath Traveler* series or the *Dragon Age* series. Travel is shown in those cases as a method to live without shackles in the margins of society, without taking into the account the opinion of other characters. Sometimes, the nomadic life of the rogue causes negative feelings of estrangement in the character, as they do not have a place to come back. If the rogue is forced to travel due to their sociocultural circumstances, it also causes a negative response from the rogue. However, in most cases, travelling is used as a tool to escape and find new adventures. These cases were the most common ones in Picaresque Literature. Following their debt with their literary past through the myth, it is worth noting that many rogues are part of wandering troupes of performers, being themselves talented artists, actors, and musicians. This can be observed in the Picaresque Novel, for example *La Pícaro Justina* or *Huckleberry Finn*.

Most of the videoludic rogues does not offer strong opinions about travelling, since it is just part of their job and their life. In the different video games that have been analyzed, travelling is taking for granted in the case of the rogues. This leads to situations

in which their travels are not detailed since it is assumed that rogues travel constantly while performing their different activities. The name and date of their journeys are not detailed either, they can cover small distances within a city-estate in a matter of days, or they may traverse a whole continent for years. Most of their travels are not expressed mechanically, but through the progression of their story or through dialogues talking about their past. Rarely, this is reflected using mechanics that enhanced the movement capacity of rogues, showing that they are agile travelers.

6.9. Abilities

In the videoludic Picaresque it is possible to find those talented rogue performers that have been mentioned in the previous segment, due to the prevalence of an almost unlimited variety of abilities and talents contained in the myth of the rogue. Most of the talents that rogues had in the selected novels crystallized in the myth as potential capabilities for future rogues. As we are going to see, many physical abilities are translated in video games as mechanics, of the types mentioned earlier, or skills that the character can perform because they are rogues. Other abilities are transferred as personality traits that are used to increase the depth of the character offering a round character with many layers in their configuration. In the cases in which the abilities are not used as personality traits they are usually shown in dialogues and scenes, having special consequences in them. It is interesting to see how the focus on the action of the late Picaresque Novel facilitated the inclusion of many talents and actions that the rogue could perform, to the detriment of the long passages of psychological evolution of the characters, has been key to offer multilayered rogue characters in the ludic and videoludic media since they are action focused. However, many of these rogues also keep a good part of the weight of their psyche in their characterization.

Starting with the most popular of the physical abilities of the rogue, it is possible to observe that videoludic rogues use the same weapons than literary ones, with some interesting addition. Rogues find their access to certain weapons restricted as they can only use some of them or they are only dexterous with them. The weapons used by the videoludic rogue are tied to the influence of the *D&D* rogue, who was strongly influenced by Picaresque Literature or texts derived from it. The most common weapons we find are the following ones: daggers, one-handed light swords, rapiers, cutlasses, bows, cudgels, pistols, crossbows, staves, and slings. Other less common non-literary weapons such as

katanas and boomerangs can also be used by certain rogues. From all these weapons, daggers, light swords, and bows are the ones that are used with more frequency, which aligns well with what we have seen in their literary counterparts. In many cases, rogues can dually wield daggers or swords since it is an indicative of their dexterity and speed while fighting. It is also a reminiscence of their style of combat in the Spanish Picaresque carrying a light sword and a dagger.

The *Final Fantasy* series emphasizes daggers as the main weapon for rogue characters. These weapons might fall in their own category, or they can be treated as swords for gameplay purposes. Locke, Setzer and Shadow from *Final Fantasy VI* wield daggers. Zidane from *Final Fantasy IX* and rogues and ninjas from *Final Fantasy XIV* also use them. The *Dragon Age* series also portrays rogues carrying daggers as their preferable weapon for most of its classes and characters. Daggers are also the weapon of choice for rogues in the *Baldur's Gate* series, *Divinity Original Sin*, the *Fire Emblem* series, *Skyrim*, *Pillars of Eternity* the *Octopath Traveler* series and *Dragon Quest XI*. Swords and bows are other two weapons that were included as typical for rogues. Swords are included as typical roguish weapons in the previously mentioned games with the addition of the *Thief* series. It is the *Thief* series the one that portrays bows as the main weapon for rogues, influenced by the idea of the Picaresque reinterpretation of Robin Hood that has been explained in other chapters. Apart from being the weapon of choice for the rogues of this game series, it is also a common weapon for rogues in the *Baldur's Gate* series, the *Fire Emblem* series and the *Dragon Age* series. This way, it is clear that the main weapons of rogues in the videoludic Picaresque are daggers as the first choice, then swords and finally bows. Since most of these video games allow the use of more than one weapon for each character, we can observe rogues that can use more than one of them. For example, Zidane can use daggers and short blades and Therion can use daggers and swords. Additionally, daggers or swords can be dually wielded in some of these games, like *Skyrim* or the *Baldur's Gate* series, to increase the damage output of rogues and as an example of their historical dexterity. These weapons, especially daggers and swords, have a deep connection with classic Picaresque Literature, as they were used frequently by rogues such as Pablos, Marcos, Roderick, or Barry. A common weapon in the literary examples such as the pistol can only be found as a weapon for rogues in *Final Fantasy XII*, where Balthier is depicted with one, or *Pillars of Eternity*. The *Thief* series and the *Baldur's Gate* series also include the use of blackjacks by their rogues, which remind us of one of the favorite weapons of Roderick, Sikes, and Barry.

Nonetheless, there are other weapons that are included as specific for rogues in certain video games that can be linked to the analyzed novels for different reasons. The strangest case of all of them is Setzer from *Final Fantasy VI*, who can use dices and other gambling items as weapons to represent his professional roguish career as a gambler. Another strange weapon for rogues is the use of boomerangs, darts or other throwing weapons in *Final Fantasy VI* and *Dragon Quest XI*, which addition can be linked to the throwing weapons rogues could use in *D&D*. Based in that TRPG, and as an example of the flexibility of the videoludic rogues, the *Baldur's Gate* series introduce many uncommon weapons that rogues can wield in the first two instalments of the series: staves, throwing daggers, darts, and slings. *Baldur's Gate II* amplifies this list of unusual weapons a little bit more, offering the chance of wielding katanas, wakizashis, ninjatôs, clubs, quarterstaves, crossbows, darts, and slings. These weapons can be linked to what we see in Picaresque Literature. The use of Japanese swords and Japanese daggers is an extension of the western ones used to offer more variety of weapons and cultural fantasies. Katanas are also the preferred weapon of Sienna in *Chained Echoes*. The clubs and staves are connected to the novels we have seen in the English Picaresque of the 18th and 19th century, where the rogues wield these non-lethal weapons. The use of the sling is connected to the thieves that are described in *The Hobbit*, while the use of the crossbow is connected to some of the assaulters we have seen in the analyzed novels. Finally, darts are low-cost weapons that can be connected to the idea of the throwing daggers and similar weapons used in *Sword and Sorcery* novels. Thus, in terms of the choice of weapons of the videoludic rogue, we observe that daggers, swords (any type of light sword of any cultural origin) and bows are the most representative weapons for them. Other weapons such as staves or throwing weapons are not strange for them, following the literary and ludic inspiration behind them.

Apart from these weapons, rogues are usually depicted wearing leather armor or light clothes combined with capes, kerchiefs, or hoods that may help them to hide from the eyes of other characters. In the case in which the rogue is a charlatan or is disguising as a rich person, they will wear clothes that are related to the upper classes. Rogue bards or actors may wear clothes related to their professions. In general, their apparel is connected to the setting and characterization of the character, but they are never portrayed wearing proper armor or carrying heavy equipment. As we have seen in novels such as *Guzmán de Alfarache* or *The English Rogue*, rogues usually wear clothes that were connected to their time and were traditionally associated to suspicious individuals such

as capes, which were their main and preferred piece of equipment, as we have seen in *Guzmán de Alfarache* and *The English Rogue*. These capes were also connected to duelists and people who participated with frequency in them, combined with swords and daggers, as it can be seen in those novels or *El Buscón*. The characters that did not wear these clothes, such as Andrés in *La codicia de los bienes ajenos* or Cervantes's rogues, were usually portrayed with simple clothes according to their social class. In the 20th we have seen how Grey Mouser wears this apparel combined with the hood and the cape for his stealthy missions. The clothes we see in Literature will be inherited, though slightly upgraded depending on the context, by most of the videoludic rogues independently of their setting, making it possible to see a rogue wearing this type of clothes in a steampunk society, like Garrett, or in a fantasy setting, like Zidane. Because of this, we can see armor or clothes restrictions in video games such as the *Baldur's Gate* series, *Final Fantasy XIV* or *Dragon Age* series where rogues can only wear light armor and are usually depicted with simple clothes and headwear that help them in their missions. It works both as an accurate depiction of traditional rogues, but also as a way of balancing the rogue's performance as a character gameplaywise, since these clothes can make them fragile in an open combat. Additionally, they are a good option to portray the agility and nimbleness of rogues in their designs.

One of the most interesting characteristics of the videoludic rogue, that is also featured in the ludic one, is the ability of using magic or skills influenced by magic. The interest for this ability comes from the origin of it. We have seen that, since the Spanish Picaresque, rogues or roguish characters have been connected to magic or dark magic. We can remember the role of Pablos' mother as a necromancer in *El Buscón*, the witch from *La Pícaro Justina*, the mother of Lazarillo in *Lazarillo de Manzanares* or the false magicians, alchemists, and astrologists from *Marcos de Obregón*, *Guzmán de Alfarache* or *La desordenada codicia de los bienes ajenos*. This idea is later used in the English Picaresque with the witch from *Roderick Random*, for example. We have also seen how rogues are usually connected to creatures such as imps, goblins, and different dark magical creatures. Because of these reasons it is not strange that the Sword and Sorcery novels depicted rogues using magic or, at least, trying to use it, in Leiber's *Fafhrd and the Grey Mouser* series or in *The Dying Earth* series from Vance, where Grey Mouser and Cugel use different types of white positive magic and dark destructive magic. In other cases, *Baldur's Gate III* as an instance, the magic used by rogues is related to invisibility or creating shadows or distractions to perform their job easily. This idea, recovered by

games like *D&D* and *Tunnels and Trolls*, influenced greatly the consideration about the magical skills of the videoludic rogue. Thus, it is logical to find several rogues using magical skills or being influenced by magic.

Some classes for rogues from the *Fire Emblem* series, from games such as *Fates* or *Three Houses* allow these characters to use magic in combat, either white magic or black magic⁸⁸, such as healing, using fire or electricity, dark magic, etc. In the *Final Fantasy* series, we can also observe rogues using magic or magic-related items. Locke, Setzer and Shadow from *Final Fantasy VI* have access to magical weapons that use elemental magic⁸⁹. Apart from this, Setzer gambling abilities can result in him using magic or summoning magical beasts like the dragon Bahamut. Shadow can use skills like “shadow fang” that is a dark magic attack or ninja scrolls to summon the power of the elements. Zidane from *Final Fantasy IX*, Vaan and Balthier from *Final Fantasy XII* and the rogues of the ninja class from *Final Fantasy XIV* can also use magical abilities. The *Octopath Traveler* series also connects rogues with magical powers since the thief class of both games have access to the use of magic. In *Octopath Traveler*, Therion can attack the enemy with magical fire, while Throné in *Octopath Traveler II* can use dark magic against her enemies. These characters can also steal the magic points and life points of their enemies, with subtractive magic, expanding their fantasy as thieves that not only subtract objects, but the life of their enemies with abilities such as “Life thief” or “SP thief”. *Dragon Quest XI* also gives Erik earth, light and fire-related magic.

In the *Baldur's Gate* series, rogues from the bard and thief class can use the “scribe scrolls” skill to create any type of magical scroll to use from a previous selection of spells. This is similar to Cugel's ability to read from magical scrolls or to the magical abilities of Grey Mouser. It indicates that a master rogue can achieve the potential to understand and create magic, even though it may be limited. Rogues from the *Dragon Age* series may also perform magical abilities. The “Shadow” specialization from *Origins* features a rogue that can summon copies of himself to act as a decoy for enemies during combat using the “decoy” ability or they can cast shadows around them to conceal themselves with the “shadow form” skill. Similar abilities are also used in *Baldur's Gate III*'s rogues from the “Arcane trickster” specialization and *Divinity Original Sin*. As it can be seen,

⁸⁸ In the videoludic medium, white magic is usually used to classify healing, divine and supportive magic; while black magic is used to classify elemental magic, destructive magic, and dark magic. Sometimes these categories can be split into several types of magic such as arcane magic, time magic, evocative magic, etc.

⁸⁹ This magic implies the manipulation of the powers of nature, such as fire.

most of the magical abilities used by rogues are either related to their subterfuge abilities or to make a bigger damage output.

Knowing all these offensive abilities, either magical or physical, dually wielding daggers or using a bow, videoludic rogues have inherited the idea of them being skillful duelists and witty fighters or assassins. Many of their abilities in the selected video games are oriented to the different approach to combat that the rogues have had across centuries. One of the most prominent types of rogue fighter is the one who uses dirty fighting tactics and surprise assaults to defeat their opponent. In the videoludic medium, rogues that follow this approach focus their abilities on a series of effects and strategies. For example, rogues from the *Baldur's Gate* series, *Divinity Original Sin*, the *Dragon Age* series, *Skyrim*, the *Thief* series, *Final Fantasy XIV* or *Pillars of Eternity* might use the ability of rogues to conceal from the enemies' eyes using their stealth to appear at their back and perform a backstab against them, producing critical damage. In these games there are several abilities that introduce the rogue into "stealth mode" that allow them to strike like this. Abilities such as *Divinity's* "walk in shadows" or "shadow step"; *Dragon Age: Origin's* "combat stealth"; *Dragon Age: Inquisition* "ambush" or "shadow strike"; *Final Fantasy XIV's* "hide" and "trick attack", and *Skyrim's* "shadow warrior" allow this type of gameplay and Picaresque experience in which the rogue is concealed constantly while striking their enemies using their agility and wits. Apart from this, we may find abilities that increase the fantasy of playing a witty and tricky rogue that use dirty or confusing tactics to defeat their opponent, such as making the enemy blind temporarily, making them trip or increasing the possibility of evading attacks. Some examples of these abilities are *Pillars of Eternity's* "dirty fighting"; *Divinity's* "trip"; *Dragon Quest XI's* "divide"; *Chained Echoes's* "blade reflection"; *Final Fantasy IX's* "annoy"; *Dragon Age II's* "rush" or *Dragon Age: Inquisition* "hook and tackle".

Sometimes, this style might not be oriented to confusion and wits, but to quick assassinations. On those cases, the game includes the possibility of behaving as a rogue murderer that end the life of its enemies quickly through critical attacks and cruel tactics. These abilities rely heavily in the sort of experience that characters such as Grey Mouser developed in their books. The previously mentioned video games also allow to experience rogues as assassins using those skills complemented with other abilities that increase the damage output of the rogues such as *Dragon Age: Origins'* "lacerate"; *Dragon Age: Inquisition's* "throatcutter"; *Final Fantasy XIV's* "assassinate"; *Dragon Quest XI's* "critical claim"; *Skyrim's* "assassin's blade"; *Pillars of Eternity's* "finishing blow", or

Octopath Traveler's "Aeber's reckoning". Apart from this, playing as an assassin rogue is enabled using critical attacks, that can be tied to backstabbing or not. The *Baldur's Gate* series includes both, critical attacks and backstabbing as possible ways of playing a rogue focused on damage output. The *Fire Emblem* series, for example, include an ability called "silencer" or "lethality" depending on the game that converts some attacks in instant killing blows in the case of using an assassin, the promotion of the thief class. In general, most of the selected video games allow the player to experience a rogue that has skills oriented towards assassination.

On other cases, we might find rogues that are considered expert duelist and experimented sword masters, which is the most common example of the fighting style of the rogue in classical Picaresque. That Picaresque experience is obtained using different abilities or weapons. For example, subclasses such as the thief's "swashbuckler" kit from *Baldur's Gate* or the bard's "blade" kit in *Baldur's Gate II* remind us of the rogue duelists of novels such as *El Buscón* or *Roderick Random*. These kits are based on the same we find in *D&D*, where the swashbuckler was defined as refined classical cloak and dagger duelists or pirates. The same happens in *Divinity* and *Pillars of Eternity*, in which certain weapons combined with certain skills change considerably the gameplay of the rogue class. It is not the same a rogue centered in causing confusion with skills such as "Escape" or "Blinding strike", that one that centers the combat in the use of "Riposte", countering and blocking the attacks of the enemy skillfully with their rapier or sword. The *Dragon Age* series is also known for featuring the duelist specialization for the rogue class in *Origins* and *Dragon Age II*. Fighting in these series of games is not only related to duelists but also to pirates and sea-focused rogues, which can also use guns, as it is the case of the sky pirate "Balthier" or Isabela. Sienna's style of fighting in *Chained Echoes* provoking enemies while also counterattacking their attacks can be considered another type of duelist approach towards the rogue's combat abilities, even though Sienna also use dirty and confusing tactics.

Sometimes, the assassin or tricky style of combat approach are supported using poisons and traps, which are important abilities of the videoludic rogues, outside and inside of combat. We have already seen how many rogues and roguish characters are related to the use of poisons or witty traps to achieve their objectives related to harming a person or not; for example, we see the use of poison in *La hija de Celestina*, *Lazarillo de Manzanares* or *Oliver Twist*, while the use of traps has been seen in novels such as *La codicia de los bienes ajenos* or *Fafhrd and the Grey Mouser* series. The application of

these strategies in combat it is nothing more than an expansion of their uses and follows the use of poison and traps during a combat that *Grey Mouser* use, as an instance, in Leiber's novels.

We can see these abilities in many of the selected video games. *Final Fantasy IX*'s Zidane can use the thief sword "Rune Tooth" to apply poison⁹⁰ to his enemies, or other detrimental effects with other swords. In *Baldur's Gate II* and *Baldur's Gate III*, those who are part of the thief class can set traps for their enemies and disarm those that have been set against them in the area. At the same time, the "assassin" kit for thieves allows the player to poison their weapon to inflict this status ailment to its enemies, which, combined with the backstabs of the thief and the traps, encourages a fighting style based on witty strategies and dirty fighting. The *Dragon Age* series also insists on enabling the access to this type of combat style to different types of rogues articulated to the specializations of the rogue class. Not only poison and traps, but bleeding is also used as one of the main ailments they cause during a battle. *Dragon Age: Inquisition* is the instalment of this series that explores with more detail this type of combat style in their rogues. For instance, the skill "spike trap" uses, as its name indicates, spikes for the trap, causing damage to the enemies and sabotaging their capacity to move. The "assassin" specialization use "dream of pain" to affect enemies with sleep and bleeding status. Moreover, the "tempest" specialization uses alchemic and natural concoctions as elixirs or drugs for the rogue that improve their performance in combat. Generally, *Dragon Age: Inquisition* supports a rogue whose combat style is centered on using traps, tricks, or poison. Likewise, *Divinity Original Sin*'s rogues follow this type of combat style using skills like "lacerate" or "venomous strike" and the *Fire Emblem* series include poisoned weapons for enemy rogues in *FE: Thracia 776*, *The Binding Blade*, *The Blazing Sword*, or *The Sacred Stones*. Another example is *Dragon Quest XI*, where Erik can use the skills "cobra strike" which may poison the enemy and "victimiser" increases the damage output of the rogue if the enemy is poisoned. One of the combat styles of Erik revolves around inflicting illnesses to his enemies and, after this, striking them with increased damage.

In *The Elder Scrolls: Skyrim* poison is featured as an ability of the rogue in the Dark Borthorhood questline, where the player must poison the emperor. Apart from this,

⁹⁰ Poison and bleeding are status effects in video games that make enemies lose health progressively during a certain time span.

the thief standing stone⁹¹ improves the “alchemy” skill along other Picaresque skills. This skill enables the production of poison and other concoctions that can be applied to the character’s weapon to attack their enemies and cause different effects on them. Even though the alchemy skill is improved in other standing stones that are not related to rogues, it cannot be left unnoticed that the game includes this skill as part of the rogue’s set of abilities. It seems that a style of combat based on stealth, backstabs and the using of different poisons is encouraged if we take this guiding stone into consideration. This creates the option of behaving as a rogue whose combat style relies in the use of substances to defeat their enemies. The use of alchemy has been already seen in literary rogues in novels such as *Guzmán de Alfarache*, *La desordenada codicia de los bienes ajenos*, *Don Gregorio Guadaña*, *The English Rogue* o *Fafhrd and the Grey Mouser* series, where false or real alchemic recipes could be use. In the case of this game, other games such as *Dragon Age: Inquisition*, recover the idea of the connection of rogues and alchemy and make them knowledgeable of the hidden details of this pseudoscience.

Thus, for the previous examples, we can see that the abilities of the videoludic rogue support the idea of three styles of combat that are derived from what we have seen in their literary counterpart. One in which the rogue is a skillful duelist, based in those rogues that engaged in duels and follow the image of the Spanish swordsman or swordswoman. Another one in which the rogue is full of witty tricks and dirty strategies to defeat their enemies, causing different ailments and stealthy attacks. And another one, in which the myth of the rogue and its most violent potential examples are combined with the historical figure of the assassin to reveal a videoludic rogue that also use stealthy backstabs, but they are experts on quick assassination based, mainly, in critical hits. The three of them can also use magic for their purposes if needed, following the rogue characters from the fantasy novels from the 20th century. The three combat styles can be traced back into literature and we can find examples of them of the different selected Picaresque novels, as it was pointed out in their analysis.

Another ability that has been transferred from Picaresque Literature to videoludic rogues is the talent of rogues to move silently and behave stealthily hiding in the shadows. There is no video game featuring a rogue which does not mention or use this ability as a mechanic. It is the most prominent and representative ability of the videoludic rogue along the capacity of pickpocketing and lockpicking. As we have seen in the literary

⁹¹ We must remember that this standing stone works as a guide for players that want to play as a rogue

examples, rogues exhibit this trait continuously during their adventures, especially those that involve stealing or breaking into houses. The first rogue, Lazarillo, shown his ability extensively in some of the characters of the anonymous books, such as the episodes with the blind master or the cleric. Stealth is the main ability of Garrett in *Thief: The Dark Project* and *Thief*, it is also the main mechanic in the game. This video game series is one of the best examples of the evolution of the subtle stealth of rogues in Picaresque Literature to a more spectacular and complex ability in videoludic Picaresque. In these games, the player should hide in the shadows of objects and buildings, like literary rogues, to progress through the different zones of the game's world, pickpocket some characters or stealing valuable objects. When the player moves stealthily, they need to think and act as a rogue from the analyzed novels, converting this mechanic in one of the main providers of Picaresque experiences of the game. But not only this, stealth is heavily developed through the game's narrative, supported by the already mentioned mechanics.

Apart from the *Thief* series, where stealth is the main ability of the rogue, the *Baldur's Gate* series, *Dragon Age* series, *Skyrim*, *Divinity Original Sin* and *Pillars of Eternity* feature stealth mechanics. In those games, one of the most important utilities of the rogues is being able to enter in "stealth mode" to infiltrate in different locations only accessible following this stealthy approach, pickpocket characters, defeat enemies silently or lockpicking chests without being noticed. Stealth goes hand in hand with critical attacks and backstabbing in combat or in assassinations, but it also is necessary to gather information and steal useful objects. Thus, stealth is required for most of the main actions a rogue can perform in those videogames. Some games, like *Dragon Age: Inquisition*, and the rest of the instalments of the series, might add skills that improve the success of the actions while in stealth mode or introduce new actions that can be performed in this mode. For example, the skill "shadow step" allows the rogue to attack from the shadows and hide afterwards without getting noticed despite the use of violence. In the same style, *Divinity's* "shadow step" works almost like its homonym in the other video game, which is also featured in *Pillars of Eternity*, since this skill is popular between representations of rogues. In these video games, being in stealth mode also increases the chance of being undetected by other characters while lockpicking and pickpocketing, being almost mandatory in case of being surrounded by other characters. *Skyrim* and the rest of the mentioned games only let the player pickpocket other characters if they are in stealth mode. These games also represent narratively that rogues are stealthy characters. For instance, in the Thieves' Guild questline of *Skyrim*, the idea of being silent

is repeated by most of the rogues that work as mentors for the main character, becoming a necessity as the story progresses.

The *Fire Emblem* series, *Octopath Traveler* series, *Chained Echoes* and *Dragon Quest XI* also features several narrative episodes in which the rogue shows its stealthy abilities. In *FE: Genealogy of Holy War*, *The Binding Blade*, *The Blazing Sword*, *The Sacred Stones*, *Path of Radiance* and *Radiant Dawn*, rogues are generally found by the player while performing stealthy robberies in different zones of the map. For example, we find Cath from *The Binding Blade* or Heather from *Radiant Dawn* when they are in the middle of their robberies. Additionally, they also explain these abilities through flashbacks and dialogues. Characters such as Sothe, Rennac or Matthew explain many of their exploits in their conversations. Something similar happens with Erik from *Dragon Quest XI*, where most of his stealthy deeds are shown in flashbacks or in dialogues. Sienna from *Chained Echoes* is portrayed in a similar way. As it can be seen, videoludic stealth is represented identically, having the same utility purpose for the rogues, to the one that appears in literary Picaresque, focused on performing many actions that reminds us of the different episodes that we find in the selected novels. The objectives of the representation of rogue's stealth in video games are not only including a fun mechanic, but also recreate a proper Picaresque experience that it is linked to the general idea of what a rogue is and what they can do that people may have based in the myth of the rogue and their shared encyclopedia.

Stealth is usually connected to espionage, an ability that is considerably explored in *Final Fantasy VI* around the figure of Locke, *Final Fantasy XIV* throughout the Rogues' Guild, and the *Fire Emblem* series with characters such as Astolfo, Matthew, Leila or Sothe. Espionage is an ability by itself, which implies that the rogue knows how to lower their profile to listen to the conversation of other characters or see secret meetings. We have analyzed that in novels like *La pícaro Justina*, *La Codicia de los bienes ajenos*, *Oliver Twist*, or Leiber's novels, espionage is part of their potential abilities, as we see in Justina's ancestors or the different activities that the rogues of the other novels perform. This ability requires the use of the previous one, stealth, as we can see in the different infiltrations of Locke in *Final Fantasy VI* where he uses a stealthy approach, a disguise and, thanks to this, is able to spy and sabotage his enemies in South Figaro. Astolfo, Matthew and Sothe, from *FE: The Binding Blade*, *The Blazing Sword*, and *Radiant Dawn* respectively, are rogues whose occupation is mainly being spies, as Locke. In the *Dragon Age* series, we can also see how Orlesian rogues are usually hired

as spies by nobility for their intrigues. Leliana explains in her dialogues in *Dragon Age: Origins* that her master's training was oriented toward abilities that could be useful in Orlais, being espionage one of the main ones. Other games such as the *Octopath Traveler* series or the *Baldur's Gate* series show rogues as effective spies, despite them not being professional ones. For example, we can see Therion or Throné listening to the conversations of other characters in the tavern, being informed of the latest rumors or infiltrating in different buildings. The same happens with Yoshimo in *Baldur's Gate II*, who is acting as a double agent against the main character.

The abilities of pickpocketing, or stealing in general, and lockpicking are also connected to the ability of the rogue to move silently, but they can also be performed outside of these situations, being important skills for the characterization of the videoludic and literary rogue. They have been explored deeply, with multiple mechanic and narrative examples, in the delinquency segment but insisting briefly in them as key parts of the rogues' abilities is necessary. The different criminal abilities and episodes that we have seen in the rogues from literary Picaresque are upgraded and reused in the videoludic Picaresque, as we can see in the different episodes where a rogue switches the objects of their victim, for example, in *Chained Echoes* with the case of the keys switch in Rockbottom, or pickpocketing someone after a distraction, as we can do in the *Thief* series or the *Baldur's Gate* series. Lockpicking is such an important ability for rogues, that it usually works as a necessary ability to access some important location or item, making this type of character necessary for most of the selected games, like in the *Dragon Age* series or the *Fire Emblem* series.

Along with these criminal abilities, gambling is also portrayed, influenced by literary Picaresque and the myth of the rogue, as an important skill of rogues. For example, we find the rogue Setzer from *Final Fantasy VI* as a professional gambler. Narratively, he is characterized as a dexterous cheater who can win in any game of luck. His profession is also portrayed mechanically through his "slot" skill, which includes a gambling game during combat that may cause different effects in the enemy or the player. Isabela, the rogue from *Dragon Age II* is also presented as a gambler and cheater specialized in card games. The same happens with Sienna in *Chained Echoes*, that can be seen gambling during some dialogues in the inns that can be visited during the story. This video game also features the "gambler" class which has powerful skills subjected to percentages, simulating a game of luck. Thus, combining this brief explanation and the segment about delinquency, the criminal actions that the rogue committed in the selected

novels have been introduced and upgraded as important abilities in videoludic Picaresque, continuing the legacy of the literary rogue.

Rogues have two abilities that are necessary to perform any of the previous abilities and actions: dexterity and agility. Since their conception, rogues have been represented as agile characters with skillful hands and quick feet. We can see these characteristics in every rogue since Lazarillo, like Guzmán, Justina, Pablos, Elena, Estebanillo, Moll, Roderick, etc. To portray these abilities, the selected videogames develop different strategies. Usually, the weapons that rogues can carry increase their effectiveness with statistics that reflect dexterity, precision, and speed. Those characteristics, at the same time, are the ones in which rogues outperform other characters. That is the case of the *Baldur's Gate* series or the *Dragon Age* series, for example, where the weapons used by rogues are affected by the statistics in which they are proficient. Those statistics are called “dexterity” in the case of the first series, and “dexterity” and “cunning” in the *Dragon Age* series. In these games, a high dexterity can be used during dialogues to achieve some objective during the interaction, such as switching items or performing some other dexterous action. The speed is also reflected with stats that represent this ability, like “speed” in *Divinity Original Sin*, that increases the movement speed of the rogue in combat, or a homonym statistic in the *Final Fantasy* series which affects the turn order during combat and the amount of hits that the character can perform with an attack. The *Fire Emblem* series use the “speed” and “skill” statistics to reflect the same idea, but they increase the number of attacks per assault of the rogue, the precision of their hits, and the critical hit rate of the character. In *Pillars of Eternity*, dexterity and speed are both represented through the “dexterity” statistic, which is the main statistic of the rogue. It affects the speed in which the rogue attacks and the possibility of evading attacks from enemies. *Dragon Quest XI's* Erik reflects these abilities with increased “deftness”, which denotes his dexterity and increases the critical rate chance, and “agility”, which represents the homonym trait. On the other hand, Sienna from *Chained Echoes* is portrayed as the most agile character represented by a high “agility” statistic. Some of the skills of the rogue characters from these video games such as *Pillars of Eternity* “escape” or *Divinity's* “fast track” and “riposte” also show visually and in combat the speed and dexterity of rogues having effects that enable better escapes or dexterous movements.

Skyrim represent these abilities through the improvements that can be obtained developing the skill trees associated to different abilities. This way, lockpicking or

pickpocketing frequently, improves the dexterity of the rogue performing those actions, while fighting using daggers improves the speed of the character using this type of weapons. Despite this exception, in general, these abilities are portrayed mechanically through statistics that improve the critical hit rate, precision, damage from weapons typically associated to rogues, attack or movement speed and the effectiveness of certain roguish actions such as hand tricks.

Dexterity and speed are also heavily developed in the narrative characterization of the rogues of the selected video games. For example, in the games from the *Final Fantasy* series, rogues are usually portrayed as dexterous and nimble characters. Locke and Setzer from *Final Fantasy VI* are shown as dexterous rogues in different episodes of infiltration, thievery, and gambling. Zidane from *Final Fantasy IX* is shown as a skilled thief and fast fighter in different moments of the story, for example when he kidnaps Garnet, where he employs most of his talents as a letter of introduction. *Final Fantasy XII*'s Vaan is portrayed as a dexterous and fast pickpocket and Balthier as a dexterous thief. The *Thief* series portrays both versions of Garrett with these abilities. The most noticeable episodes where we can observe are the final confrontation with the evil god in *The Dark Project* and the mission against the Thief-Taker General in *Thief*. In *Dragon Age: Origins*, Zevran and Leliana are portrayed as dexterous and fast rogues, especially the first one during his introduction as an enemy assassin. Both Varric and Isabela are presented in *Dragon Age 2* as dexterous fighters and rogues, the first one uses his crossbow against another rogue with precision in front of the main character, while Isabela is shown tricking a man in a game of cards in her first scene. Similarly, Sera is presented in *Dragon Age: Inquisition* shooting an arrow against the neck of a corrupted noble. The *Baldur's Gate* series also show these abilities narratively in the different backgrounds of its characters. For example, Alora is presented as a dexterous rogue with nimble-fingers, Safana is introduced with similar abilities in her profile, Imoen is described as an agile rogue in her dialogues, Haer'Dalis is portrayed as an expert that embody both qualities in his personal quests, etc. The *Octopath Traveler* series introduce both Therion and Throné as dexterous and agile rogues since the beginning, in their introductory text, but also in their stories. We can see how Therion is able of stealing the documents from the merchant of the first chapter with a quick move of his hands, while Throné is able of knocking unconscious other characters being unnoticed.

The examples of different episodes or moments in which the rogues from the selected video games exert their dexterity and agility are unlimited. As the criminal and

stealth traits, these two abilities cannot be separated from the rogues' characterization. Every videoludic rogue is dexterous and agile, following the example of most of the literary rogues contained within the myth. Their statistics reflect the same abilities than the rogues of the past, as well as the different episodes they star or are part of. These abilities are applied to different actions, such as pickpocketing, cheating in a game of luck or fighting an enemy, that are not different from those we find in the past, showing the great variety of opportunities that videoludic rogues can potentially articulate thanks to the heritage of Picaresque Literature and the myth of the rogue.

Among these actions, we might find another ability that became common in late Picaresque Novels, but specially in Sword and Sorcery novels with rogues and TRPGs: acrobatic and spectacular movement. These rogues are featured climbing walls spectacularly, using ropes to move between buildings, fighting while performing acrobatic or spectacular actions, jumping between roofs...even their stealthy moves can be considered as spectacular in some cases. These actions are translated into video games following the influence TRPG classes such *D&D's* acrobat, which insists on performing jumps or spectacular movements in or out of combat. The main examples of acrobatic movements of the rogues are, therefore, featured as part of skills, mechanics or are shown in a cinematic in which the player might observe these actions. The *Thief* series tries to build a Picaresque experience where spectacularism is in harmony with stealth. For that, the player might perform long jumps between buildings or structures, but also use rope arrows to climb walls stealthily. The different maps we find in these games include well-thought environment that allow several emergent acrobatic episodes.

The acrobatic movements are also featured in games like *Pillars of Eternity* or *Divinity Original Sin*, where skills like "Shadow step" or "Cloak and Dagger" allow the player to experience acrobatic movements that are limited to rogues. *The Dragon Age* series follow a similar approach to rogues combined with cutscenes that show their acrobatic movements. In those games, skills such as *Dragon Age 2's* "twin fangs", that makes the rogue perform an spectacular double slash, or *Inquisition's* "shadow strike", that shows the rogue performing attacks from the shadows, support this experience of rogues being experts of acrobatic movements. *Dragon Quest XI*, in the additional scenes of its revised version named *Dragon Quest XI S*, Erik is portrayed in a battle as an acrobatic fighter as he defends himself jumping, performing spectacular slashes, and awakening a powerful magic within him. In comparison to the rest of the cast of characters, except for the roguish Servando, Erik is the only character that moves like

this. In the *Final Fantasy* series, we can also see rogues performing this type of actions. For example, in the episode of the opera of *Final Fantasy VI*, Locke moves acrobatically through the rafters of the theatre. Zidane from *Final Fantasy IX* can be seen jumping through different levels of Alexandria's palace during the kidnapping of. *Final Fantasy XIV*'s rogue and ninja class storylines feature several moments where acrobatics take place, but also showcases a rather acrobatic gameplay style due to the skills attributed to rogues and ninjas. The rogue class focus its offensive skills in attacks based on acrobatic movements such as throwing daggers to their enemies. Once the rogue class is upgraded into the ninja class, the rogue can teleport themselves to different places or use flashy magics and movements. Additionally, *Octopath Traveler*'s introduction to Therion states that his name is known across the continent due to the extravagant thefts he performs. We can experience these heists during the different theatrical infiltrations of Therion in the four episodes of his storyline. In general, the selected video games insist in the idea of rogues being theatrical characters that allow the introduction of flashy entrances and extravagant movements. In the analysis of the different novels, we saw how the idea of rogues using ropes to move through the roofs of buildings, climbing houses until reaching a balcony or fighting with movements that may belong to a circus, was not strange in the early and late examples of Picaresque such as *Guitón Onofre*, *The English Rogue* or *Oliver Twist*. The ludic and videoludic sources have upgraded these abilities contained in the myth and now they have created a trend in which rogue characters are expected to be proficient in the use of these actions.

Until now we have seen a good number of athletic abilities or abilities that required the use of the body of the rogue, but this does not mean that the witty and intelligent rogue has been lost. In fact, the importance of these traits in videoludic rogues is as important as it was in the literary past. Most videoludic rogues are intelligent and witty, with the addition of a chaotic arbitrary behavior that we could observe in rogues such as Meriton, Estebanillo or Barry. Their wits and intelligence are fundamental for the success of their robberies, pranks or ironic remarks in different games and the resolution of the conflicts that they find in their adventures. To achieve this success, they need to outwit their opponents through their pure instinct and intellect. They acquire their intelligence and wits after being born and train them through the different obstacles they find in life. These traits are usually conveyed through the characterization of the rogues, in the dialogues and scenes, even though it is possible to find skills that support this idea of rogues being witty and intelligent. For example, the *Dragon Age* series features a

statistic, one of the main stats of rogues, that convey these traits: “cunning”. This stat affects the critical hit ratio of the character and their success lockpicking or disarming traps⁹². A high cunning stat also opens dialogue options in which rogues can show their intelligence. In fact it is in dialogues, in most cases independent of the cunning stat, where rogues shine. Zevran and Leliana from *Origins* show this in their dialogues with the main character and other members of the cast, where they have the upper hand when it comes to make plans or solve problems in a practical way. Isabela and Varric from the second instalment of the series also show these traits. The female rogue exhibits a talent to elaborate plans spontaneously. Moreover, Isabela, as a seductress, has been outwitting other men and women to scam or steal from them. Furthermore, she is able of making witty and fun remarks easily during her dialogues too. Varric is also able of managing a web of spies and create different plans to increase his influence through it. Apart from this, Varric is a prolific and famous writer.

In *Final Fantasy VI*, Locke shows his intelligence during his infiltration in South Figaro or the plan to bait Setzer in the opera. Locke is a character that comes up with a plan rather quickly thanks to his experience and his quick mind. Furthermore, Setzer is portrayed as an intelligent gambler that creates schemes everywhere he goes. During *Final Fantasy IX* we can see how Zidane comes up with solutions quickly, especially when he is cornered in episodes such as the invasion of Lindblum. In *Final Fantasy XII* we find the contrast between the intelligent Balthier, that makes complex plans, as we can see in his infiltration in Rabanastre’s palace, and the spontaneous rogue, Vaan, who prefers to follow his instincts, even though he creates successful plans. *Final Fantasy XIV* portrays the guildmaster of the Rogues’ Guild, Jacke, as an especially intelligent rogue. The last three quests from the rogue class storyline show that this rogue make plans considering different variables and is able of discerning the truth of the information other rogues gather.

Garrett from the *Thief* series is another rogue that shows his intelligence making calculated plans or outwitting the victims of his thefts. In *Thief: The Dark Project* we can see him creating the plan to humiliate the Trickster god. Apart from this, from the idea his master had of him, it seems clear that he is considered as an intelligent rogue that sometimes falls into being too proud of his own wits. The reincarnated Garrett in *Thief* exhibits similar traits than in his past life, when the game starts, we see that he plans every

⁹² This last effect of the stat was change in *Inquisition*.

step he makes during his robberies, as he explains his action while the character progresses through the prologue. He also makes witty remarks frequently in which he brags about outsmarting his objectives. The *Baldur's Gate* series include a large cast of rogues with different personalities and abilities. For example, *Baldur's Gate* includes Safana, a female rogue that has been outwitting and seducing several captains and noblemen to scam them. Similarly, from the different dialogues about Imoen in the first and second instalments of the series we can see that she tricked the sages of Candlekeep with her cunning personality for years. In *Baldur's Gate II* we find the rogue Haer'Dalis, who shows wisdom in his dialogues continuously. From these dialogues with Yoshimo, we know that he selects his victims and robberies after a long process of thought pondering his necessities. He also finds out that Yoshimo is a double agent from their first conversation, as he seems to find holes in the false story the other rogue has created to be part of the main cast of characters. Astarion from *Baldur's Gate III* is also portrayed as an intelligent rogue that has been eluding being discovered as a vampire for a long time.

Another video game series that include many characters, and rogues among them, is the *Fire Emblem* series who show rogues that can outwit other characters. Astolfo, Matthew and Legault from *FE: The Binding Blade* and *The Blazing Sword* rely heavily in their intelligence to achieve their objectives. Astolfo and Matthew are spies, while Legault is an assassin. Thus, they need to act intelligently to fulfill their missions. The most intelligent rogue from the selected games of this series is Yuri from *Fire Emblem: Three Houses*. This character manipulated his abusive foster father and the nobles that surrounded him to give him what he desired. Once he accepted, he had to use his body and wits to survive in the environment he was confined, he started outwitting them, using the information he obtained from them in his favor. Additionally, after being imprisoned in Garreg Mach's slums, he got to become the leader of the people living there and establish a stable status quo with the only help of his wits. In *Octopath Traveler*, Therion is also portrayed as a character that outwits his foes continuously during his different robberies. Throné from *Octopath Traveler II* is also shown outwitting her enemies, going one step ahead of them. Both Therion and Throné use the knowledge acquired in the streets as a tool to increase the efficiency of their plans and gather information without being noticed. As it can be seen, intelligence, wits and instinct are traits that are intertwined with rogues, independently of their age, profession, or origin. As we have

seen in the analyzed novels, outwitting the victim is a mandatory step in their plans which can only be achieved by using their natural intellect.

With the previous characteristics, other abilities such as the patent charisma and seductive predisposition of rogues can be understood. We can see charismatic or seductive rogues in most of the selected video games, as it is common but not mandatory in the characterization. It is important to point out that most of the charismatic rogues are seductive and exhibit non-normative sexual interests. For example, Zevran and Isabela, bisexual rogues from the *Dragon Age* series, are characters that have charismatic personalities since both seduce to obtain their objectives and attract the characters that surround them. From the stories of both characters, we know that the assassin has used seduction to attract his victims, while Isabela seduced the objectives of her scams and gambling schemes. Similarly, three queer rogues from the *Fire Emblem* series, Yuri, Legault and Heather display seductive charismatic personalities. In the *Baldur's Gate* series, Safana, Haer'Dalis and Astarion also follow the same type of seductive charisma.

Matthew from *FE: The Blazing Sword* and Varric from *Dragon Age II* and *Inquisition* feature a different type of charisma centered on humor and not seduction. They are characters that make others laugh and have always a friendly disposition. Similarly, *Divinity Original Sin* features a charismatic rogue that follows a more relaxed and funny approach, Wolgraff. Erik from *Dragon Quest XI* also features a charming personality. This rogue makes positive and ironic remarks in his dialogues, which aligns with what we can expect of a rogue when they do not follow the seduction aspect of this trait. This approach to the charismatic personality of rogues follows the same that we find in *Lazarillo de Tormes* or *Guzmán de Alfarache*, before the seductive turn in the adaptations of the Spanish Picaresque Novel, where the rogue is not seductive but humble and fun. Apart from this, as a sidenote, the charisma of a rogue as well as other personality traits, can be expressed through their artistic design. For example, a character that is represented with a serious or angry face can be considered as a non-charismatic character in the world they lived in. That is the case of Garrett, from the *Thief* series or adult Sothe from the *Fire Emblem* series.

In the *Dragon Age* series, the charisma of a character is also expressed through their cunning statistic, previously explained. Because of this, if a player created a rogue as a main character and gives them a high cunning stat, as it is recommended for rogues, the player will have the option of taking a charismatic approach to different conversation. This improves the experience of playing a rogue, since they are usually charismatic

characters. The same situation happens in *Skyrim*, where a character with a high “speech” skill, which is improved by the Thief Guiding Stone, may convince other characters using charismatic answers. In the *Baldur’s Gate* series, if the player decides to create a rogue main character, they can decide to increase their “charisma” statistic which, as it happens in the *Dragon Age* series and *Skyrim*, enables new dialogue options that show this trait. Rogues, following the *D&D* system, are characters that have a high dexterity, especially this one in the case of the thief class, and a high charisma, for the bard class. This follows the Picaresque approach of creating charismatic rogues that are proficient with musical instruments, poetry, or acting skills. Thus, charisma can be expressed through decisions of the player and their visual, mechanic (statistics) and narrative characterization.

Considering the artistic talents of the literary rogues that we have observed in the selected novels, such as *La Pícaro Justina*, *La hija de Celestina*, *El Buscón* or *Huckleberry Finn*. We find similar abilities in their videoludic counterparts. It is common to find rogues in these video games that have talent or interest for different arts. We have seen how this characteristic crystallized in the bard class in *D&D* and other TRPGs, which makes clear how important it is for the configuration of the contemporary rogue. Locke from *Final Fantasy VI* shows his talents as an actor at the end of the episode in the theatre. Setzer himself is interested in the different representations that take place in the same theatre. Zidane and the Tantalus Theatre Troupe from *Final Fantasy IX* are famous actors that are known all around their planet. Every rogue that lives or have lived with the troupe has developed skills and interest for theatre, despite being an alibi for their robberies. In *Baldur’s Gate* we find two bards, Garrick and Eldoth, whose profession is related to different arts. Both are talented bards, but Eldoth shines because of his talent for poetry. *Baldur’s Gate II* features the bard Haer’Dalis, who is a troupe actor, bard, poet, and writer. The *Dragon Age* series also features rogues that are related to the arts. Leliana is an Orlesian bard, which means that she uses her profession as an alibi to spy and perform other crimes. Through her dialogues we know that she is competent playing instruments, writing poetry, singing, and acting. Marjolaine, her rogue master, has the same abilities. On the other hand, Varric, instead of a bard, is a renowned writer of fantasy books. In *Fire Emblem: Thracia 776*, Lara has worked as a dancer since her childhood, first with a troupe and after that with Perne’s band of thieves. Another rogue, Yuri, from *FE: Three Houses*, reveals in his dialogues with Dorothea that he is a competent actor and singer. In the *Octopath Traveler* series, Therion shows his talent for theatre in his dialogues with Primrose, an extension of his disguise skills, who want him to become an actor after

leaving his life as a rogue. In the last scene of their dialogues, Therion reveals that he might be interested in working in the theatre scene. Unlike this rogue, Throné only reveals her acting skills during the episodes in which she must use a disguise to reach her victims. From the previous cases, we can deduce that the disguise trait is heavily connected to the artistic skills of the rogue. All the videoludic rogues with artistic talent, especially acting skills, use a disguise or talk about having used one in the past during their story.

The rogue's acting skills are usually portrayed mechanically through different options. First, it is possible to find classes that reflect these abilities, like the bard class in *Baldur's Gate* or the rogue's "bard" specialization in *Dragon Age: Origins*. They can also exhibit abilities related to disguise or music, such as the *Baldur's Gate*'s "bard song" skill exclusive for bards, or the *Dragon Age: Origins*' "song of courage" skill. The use of a statistic such as "charisma" or "cunning" is also useful to convey this information, since they are also used to include characters that have some type of artistic skill. As we have seen, these abilities open the path for special interactions in dialogues in some of the selected video games.

All the previous abilities, of any type, have been explored in the analysis of the Picaresque novels and novels with rogues that were included in the corpus. From the use of certain weapons to the inclusion of certain personality traits for the rogues, these abilities are part of the potential options that are included in the myth. They are not necessarily exclusive to videoludic rogues, nor are mandatory for them, but it is common finding rogues that use some, even all, of them. It is interesting to observe how certain characteristics that were not common in their literary counterparts, such as their martial prowess or the ability to set traps, have become frequent with the influence of the fantasy novels with rogues of the 20th century and their influence in the TRPG scene of the 70s and 80s. The new articulations of the myth keep including similar abilities and Picaresque episodes, while also expanding the possibilities of rogues with new takes and approaches to them in this new medium. TRPGs and CRPGs, for example, have carved a new path for the dark assassin rogue, derived from the violent rogues of Picaresque Literature, that we may find in different games or for the rogue that is able to use magic and perform spectacular movements with it.

This chapter has shown that the myth of the rogue and the different hipotexts of Picaresque Literature have a clear relationship of hypertextuality with its videoludic counterpart. The debt of the rogues and Picaresque episodes of the different selected video games is traceable through the different characteristics that define what Picaresque that

have been pollinating other genres and media through time. To summarize what it has been explained in this chapter, we have seen that the autodiegesis is expressed differently than in Picaresque Literature. In the videoludic medium is not possible to create a pure autodiegetic structure, but video games use the perspective of the playable characters, their dialogues, and other scenes in which they are involved to articulate the personal stories of the rogues. Additionally, rogues keep explaining their current circumstances through flashbacks that can be considered as pseudo-autodiegetic moments, which remind us of the selected Picaresque Novels. The perspective and voice of the rogue is usually shared in coral narratives where other type of characters are also protagonists. This causes that the different pseudo-autodiegetic moments are less common, except for video games with only one rogue protagonist as *Final Fantasy IX* or the *Thief* series.

The master or parental figure are also shown through flashbacks mainly, due to videoludic rogues being already grownups in most cases. Masters are also divided between good ones and evil ones, being fundamental to understand the present status of the rogue. Good masters or parental figures give birth to honorable rogues, while evil masters usually cause the rogue to fall deeper in their criminal career. Tied to this figure, the learning process of the rogue can be expressed narratively through past masters via flashbacks. In other cases, the learning process is also part of the present of the videoludic rogues in the different episodes in which they are involved. However, the learning process is clearly expressed mechanically through the idea of specializations or promotions in most of the selected CRPGs and the progression mechanics such as levelling up or discovering new places or the figure of the skill trainers in some games such as *Skyrim*.

Even though the figure of the master is common in videoludic Picaresque, the social commentary connected to them is unusual, like it happened in the late Spanish Picaresque. In the selected video games, most of the social commentaries rely in the political unconscious that flourishes in some of the stories of the different rogues or in Picaresque emergent episodes. Most of this criticism is related to contemporary problematics such as imperialism or social oppression. Nonetheless, in many cases, the episodes of oppression are similar in essence to those that many literary rogues experience, such as nobles humiliating the lower classes or discrimination based on social class and ethnicity. The different sociocultural contexts that videoludic rogues suffer cause the start of their criminal career, their mockery, and the use of disguises to usurp the social position of other characters. The crimes that we observe in videoludic Picaresque are similar to those from Picaresque Literature. However, the focus on

delinquency and the importance of this trait is considerably higher in videoludic Picaresque than in classic Picaresque Literature. Its treatment is closer to the criminal rogues we observe in the late English Picaresque and the fantasy Picaresque of Leiber. Delinquency is also expressed through mechanics that allow the rogues to steal, scam or hurt other characters. Many of these crimes imply the use of disguises or false identities, like in literary Picaresque. In these video games, we can observe several cities filled by rogue delinquents that remind us of Seville, Madrid, London, and other traditionally roguish cities from Literature. Similarly, even though mockery is less common in videoludic Picaresque, the pranks from Spanish Literature are expressed as a type of verbal mockery that is close to its literary counterpart. Videoludic rogues usually mocks the objectives of their crimes through sexual, sarcastic, or comical remarks. In rare cases, mockery and disguise are also expressed through abilities unique to rogues.

Despite the extreme focus on delinquency that we find in videoludic Picaresque, the figure of the honorable rogue is considerably frequent if compared to their literary counterparts. Most of the rogues from the selected video games represent some sort of honorability based on a personal moral code or the laws from an honorable guild of rogues. In their stories, many rogues end up fighting in altruistic battles for a greater good against imperialistic or evil forces and become heroes, despite being wanted criminals. The reason behind their honorability can be linked to the social determinism and extreme conditions they suffer, which develops a class consciousness that makes them aware of the necessity of improving the sociocultural context of other people in their situation. The most important characteristic of videoludic rogues is the social determinism and its consequences. These characters experience similar extreme situations of oppression to those found in Picaresque Literature. Videoludic rogues are part of the lower classes and ethnic minorities, and they embody a queer sexuality as well. If they are not part of any of these categories, they end up falling into decadence for various reasons, like Rennac. The depiction of urban areas is key in these video games to articulate a compelling representation of social determinism. The videoludic Picaresque uses the representation of the slums and many of the NPCs that live in them to develop an atmosphere of social oppression, hunger, and the need of survival.

In Picaresque Literature one of the consequences of social determinism was the absence of a stable home for rogues, in the videoludic Picaresque this also happens, but it is taken for granted as rogues are on the move constantly without addressing this situation. In fact, when rogues talk about their travels, they do not insist about the idea of

not having a place to come back, except for Zidane in *Final Fantasy IX*, but the concept of the freedom of the rogue that was introduced in the Spanish Picaresque. The travels of videoludic rogues imply that they are free and independent, moving in the margins of society without caring about the consequences of their actions. Videoludic rogues embody freedom constantly and, narratively, are featured in a personal story where they do not stop moving from a place to another. In the mechanical aspect of these video games, sometimes rogues include some type of ability that allow them to move through the map easily, referencing this characteristic. Similarly, all the abilities of the literary rogue contained in the myth are transformed into abilities, mechanics, or personality traits in the videoludic Picaresque to represent the classical idea of the rogue in different settings. Thus, the videoludic Picaresque closely follows the ideas and characteristics of Picaresque Literature contained in the myth adapting them into the narrative and mechanical level of video games. The setting of rogues might be different, but most of their traditional traits are included and upgraded in these video games, being essentially the same as in their literary counterparts. The traces of the effects of the myth are clear since the characteristics are similar but slightly different at the same time when it is articulated in a different context. Time has caused these traits to be more numerous and indeterminate than in the seminal Picaresque Novels, but they are still as fertile as ever.

7. Conclusions.

Throughout the chapters 3, 4, 5 and 6 it has been possible to observe the multiple similarities that the literary Picaresque, the ludic Picaresque and the videoludic Picaresque have. The three of them share a similar origin, the Spanish Picaresque, and similar episodes upgraded to their different contexts. If we do not consider the cultural process of cultural cross pollination through a myth and the effects of hypertextuality, we might end up not attributing the different characteristics of videoludic Picaresque to their real origins, but to a mix of presumed cultural generalizations and characteristics that are, in fact, originated in the Spanish Picaresque. In this thesis, it has been possible to show a traceable history of expansion of Picaresque through the myth of the rogue across different analyzed novels and others that have been mentioned as part of its expansion. This evolution of the myth and Picaresque Literature, which contains all the characteristics that can be found in the Picaresque Novel and the novels with rogues, have been extended to different media such as tabletop role-playing games and video games.

This cultural process has been detailed in chapter 2, but now an extensive case has been shown that corroborates it. Hypertextuality, the shared encyclopedia and the Barthesian myth work as necessary concepts that explain expansion of Picaresque fiction and the myth of the rogue in Spain and Europe across different cultures and media, without the need of direct references or copying all the structures and episodes from the early Picaresque novel or acknowledging its Spanish roots. Hypertextuality explains that between a hypertext and a hipotext exists an undeniable relationship of influence that may be implicit or explicit. This relationship always exists and situates the hipotext as a necessary cultural object that precedes and exerts its influence in the hypertext, which at the same time becomes a hipotext of future Picaresque texts. The possibility of the influence of a previous text without being directly read or referenced by the author or authors of a new one is explained through the concept of Eco's shared encyclopedia and the Barthesian myth that can be contained there. The literary Barthesian myth of the rogue works as a recipient of the different shapes that Picaresque and the rogue take in different hipotexts, making them potential options for future articulations of the rogue. It is key to understand that this type of myth explains that its origins and the different signifiers and signifieds it contains as time goes by are diluted when they become part of it while. This way, the considerable influence of *Guzmán de Alfarache*, *La Pícaro Justina*, *El Buscón*, or *Rinconete y Cortadillo* is clear in the beginning of the expansion of Picaresque fiction,

as authors recognize the origins of this type of fiction and the rogue, but it dilutes and becomes difficult to trace back as centuries pass and new genres containing rogues are born. Their influence is there in the shape of hipotexts, and potential characteristics carried within a myth that is part of a shared encyclopedia, but it is necessary a bigger effort and an extensive knowledge about Picaresque texts that derive from them to understand it. Therefore, this process implies a transfer of the different characteristics of each rogue, created in different explicit or implicit hipotexts, into the myth of the rogue, which dilutes them and make them potential options for rogues and Picaresque episodes when they are articulated. Both the myth, and the shared encyclopedia where it is located, do not need an explicit acknowledgement of the origins of those options, as they are compendiums of undetermined knowledge accessible to anyone that uses them. As it has been previously, this fertile system is precisely the one that allowed Picaresque to be found in many different contexts since it was not necessary to recreate explicitly certain narrative structures or literary references that could have limited its expansion.

Attending this process, it is possible to trace a history of Picaresque as a type of fiction and the rogue as one of the most prolific myths, if not the most with the permission of Don Juan and Don Quixote, created in Spanish Literature. This gives a definitive rationalized answer to the first objective of the thesis. The origin of the myth of the rogue is located, first of all, in a series of influences that come from different cultures and texts that had a noticeable influence in Spanish Literature. We can observe the Greek, Arabic, Indian, Italian, and popular Spanish origins of the rogue that trace back its foundations to several classic texts as the *Golden Ass*, *Calila e Dimna* or *Panchatantra*. These texts led to the birth of *Lazarillo de Tormes* the first Picaresque Novel and the first to be translated to other languages. This novel was really important, since it introduced many of the characteristics that later became part of the main ones that shape Picaresque fiction. In *Lazarillo* we can find the early stages of what will become one of the most prolific myths of the history of Literature. However, we have seen that the most important Picaresque Novel for the expansion of Picaresque fiction and the creation of the myth was *Guzmán de Alfarache*, which was quickly translated into English, French and Italian. This novel was the one that caused the change of the word “rogue” from describing jobless children that worked in different dubious jobs to a noun that encompassed all the types of delinquents that could be found. *Guzmán de Alfarache* introduced the rogue as diverse as we know, different narrative structures that would be forever linked to Picaresque fiction, many Picaresque episodes that will be continuously repeated and upgraded, and it gave

birth to the process of creating a literary myth. *Guzmán* is not only the most important seminal work of the Spanish Picaresque Novel, but it also produced several Picaresque Novels in different cultures and can be considered as the early stage of the Adventure Novel and the Bildungsroman. Mateo Alemán's novel became a national and international success which caused the apparition of an apocryphal second part and novels that imitated its model such as *El Guitón Onofre*. The apparition of the female rogue in novels such as *La Pícaro Justina* or *La hija de Celestina* introduced the possibility of these rogues being protagonists of their own story, and created new opportunities for rogues, centered on seduction as one of the main tools for the success of their criminal activities. After this, Cervantes' takes on Picaresque fiction and the rogue are fundamental to understand the conception of rogues outside of Spain, especially in the 18th and 19th centuries, since *Rinconete y Cortadillo* introduced a solid Rogues' Guild and settled many possible criminal careers for rogues.

As the model of the Picaresque Novel changed and diluted as fast as a shooting star due to the success and popularity of the genre, many new articulations of the myth started to sprout all around Spain or by Spanish hands outside of the country. Novels such as García's *La desordenada codicia de los bienes ajenos* or Luna's *Segunda parte de la Vida del Lazarillo de Tormes*, despite not being written or distributed in Spain, caused a huge impact in the Picaresque fiction of France and England. Meanwhile, in the national territory, *El Lazarillo de Manzanares* or *Alonso, mozo de muchos amos* created new contexts for rogues and offered the possibility of the rogue not being a criminal all his life during the text. However, one of the most important novels in the long run for the expansion of Picaresque fiction and the myth of the rogue is Quevedo's *El Buscón* since it can be considered as the best example of a matured Picaresque Novel that reflected the action-oriented shift of Picaresque fiction, the diluted nature of the Picaresque Novel and the different shapes that a rogue can take. Additionally, this novel became an international success throughout adaptations that changed the novel heavily towards one more oriented to a duelist rogue that was interested in seduction and scamming. After *El Buscón*, the Picaresque Novel started a new phase where it became more action-oriented and superficial, as the new novels centered their attention into showing rogues in many contexts to entertain the readers of the novels. The Picaresque works of Castillo Solórzano show how much the myth of the rogue had crystallized in Spanish society and the number of possibilities it had. It is the moment we find groups of female disguised rogues scamming across a city in *Las harpías en Madrid*, a familiar saga with *El bachiller*

Trapaza and *La Garduña de Sevilla* or a rogue soldier and jester with the anonymous *Estebanillo González*. We have considered the end of our focus on Spanish Picaresque the publication of *Periquillo el de las gallineras*, since this novel introduced a character that despised rogues, but was surrounded by them, like it happened in *Oliver Twist*. This is due to the fact that the rogue becomes a potential secondary character that had no influence in the narrative structure of the novel, despite creating Picaresque episodes. Starting this point, with the declining influence of new Spanish literary texts, the importance of the expansion of the myth of rogue in its way to video games is carried by the English Picaresque.

We have seen that the role of the adaptations of the Spanish Picaresque Novel in those countries is fundamental to understand how their Picaresque works. Since the first translation into French of *Lazarillo de Tormes* in 1560 and the four translations into English of the same novel in the last forty years of the 16th century, Picaresque fiction became an important source of inspiration for other novels. However, the different translations of *Guzmán de Alfarache* or *The Spanish Rogue* into English, French and Italian were the ones that expanded this type of fiction and the genre that supported it across Europe. Among all of them, Mabbe's translation to English is one the most important ones since it received five reeditions and was the one that inspired the creation of the first English Picaresque Novel, *The English Rogue*, made by imitating every aspect of the Spanish novel combined with the English interest for the biographies of delinquents. The truth about translations and adaptations is that they give us more insight about the novels that were more important in the international sphere for the expansion of the myth and the Picaresque Novel. They give light to the changes that suffered Picaresque Fiction and show which novels were the most important ones internationally in comparison to the ones that were successful in Spain. This way, this thesis has shown that *Guzmán de Alfarache*, *La hija de Celestina*, *La desordenada codicia de los bienes ajenos*, Cervantes' Picaresque, Luna's *Segunda parte del Lazarillo de Tormes* and *El Buscón* are the main Picaresque texts that inspired the English and French Picaresque. *Lazarillo de Tormes*, *La Pícarra Justina* and Solórzano's Picaresque cycle were also important influences on the expansion of Picaresque fiction and the myth of the rogue outside the Spanish frontiers. To understand the transformation of the rogue towards an even more seductive and more action-oriented character than what we find in Spanish Picaresque, we must consider the La Geneste's adaptation of *El Buscón*. This edition was quickly translated into English and became the main edition of Quevedo's novel, more

than the original one, and it was fundamental in the creation of Lesage's *Gil Blas*. The French version of *El Buscón* was very popular in France and England. It represented Pablos as an adventurer rogue that spent a good part of his efforts seducing noblewomen. This version was heavily action-oriented, and it had a bourgeoisie flavor that attracted the French and English audiences, since it was centered on showing flashy adventures and a happy ending for the rogue. We can consider this version of *El Buscón* as one of the main contributors to the creation of the idea of rogues as adventurers that will become very popular afterwards.

The translations gave birth to contemporary local Picaresque Novels or novels with rogues. This thesis is especially interested in what happened in England since English Literature is the one that connects the Spanish Literature with video games. During the last half of the 17th century Head's *The English Rogue*, copying *Guzmán de Alfarache*, became the main example of the early English Picaresque Literature. *The English Rogue* was a success and represented a Picaresque fiction centered in action and sexuality (with an increased amount of non-normative sexual relationships), which contributed to its change of direction. This novel works as a compendium of the different episodes that were introduced with the Spanish Picaresque. Head copied and expanded them. It also included the first female rogues that engaged in combats and assaults. *The English Rogue* lived together with novels with rogues such as *Mr. Badman* and the popularity of the biographies of criminals. In fact, the mutual influence of these biographies with the Picaresque Novel increased the criminal focus of Picaresque fiction, expanding the already broad scope of Mateo Alemán's concept of rogue as a criminal that was contained in the myth. This way, going into the 18th century, novels such as Defoe's *Moll Flanders* and *Captain Jack* were born, heavily focused in the life of rogues as delinquents and their reasons to become one. Years later we find Smollett's Picaresque cycle from 1748 to 1771, where we can find novels such as *Roderick Random*, *Peregrine Pickle* or *The Expedition of Humphrey Clinker*. These novels expanded the consideration of the rogue as an adventurer that experienced all type of Picaresque episodes inspired by Cervantes' Picaresque and *Gil Blas*, mainly, as Smollett indicates in the prologue to *Roderick Random*. The English Picaresque Literature of this period features a heavier focus on adventures and action, including more violent episodes, following the trend initiated with the Spanish Picaresque after *Guzmán de Alfarache*. It also includes more bourgeoisie episodes of seduction and possible happy endings that imply a social class ascension. During this century, new type of rogues such as the sailor rogues and the

pirates are born. Despite its new features, it still features its focus on social determinism as the main reason behind the existence of rogues.

Going into the 19th century, the Adventure Novel and the Bildungsroman are the narrative genres that include Picaresque episodes and rogue characters with more frequency. As it has been shown throughout the thesis, we can consider those novels with rogues a type of Picaresque Literature. In the United Kingdom, we find Dickens' *Oliver Twist* as the example of a novel with a character that does not become a rogue, despite being surrounded by them. As it has been explained, Dickens based his novel in Cervantes' Picaresque, Smollett's Picaresque, and other Picaresque texts that are clearly tied with the Spanish Picaresque. Similar origins are attributed to Thackeray's *Barry Lyndon* which features the life of an evil and violent rogue until his final decadence and death. The English Picaresque of the 19th century feature more violent and evil rogues than in the previous century. The rogue usually participates in criminal schemes or actions that were not as common before, such as kidnappings or assassinations. However, it keeps showing many past Picaresque episodes updated to different contexts thanks to the effects of the myth and the hypertextual connection between texts.

In the American Picaresque we find the most relevant cases of Picaresque in some of the novels written by Mark Twain, a fervent reader of classical European Literature, which include Cervantes' Picaresque, and the rest of the previous Picaresque novels mentioned earlier. Twain's *Tom Sawyer* and, especially, *Huckleberry Finn* are Picaresque texts that include a young rogue living different adventures and trying to imitate the rogues from classic Literature. Twain introduces in *Huckleberry Finn* the importance of social determinism and many more roguish characters than in his previous novel, like the couple of false actors. This novel introduces a new type of local Picaresque Novel starred by young adventurous north American rogues, which is influenced by the Spanish Picaresque. Twain's novels work, as the biggest examples of Picaresque in the North American continent, work as a bridge between the previous European Picaresque Literature and the American Sword and Sorcery novels from the 20th century.

Since the gradual change of paradigm to more adventurous settings in the late Picaresque Novel of the 17th century, the evolution of rogues from realistic spaces to fantasy worlds was a matter of time. Tolkien's *The Hobbit* is one of the main examples of the apparition of rogues in the fantasy context. This seminal High Fantasy novel, written by an author that is known for his extensive knowledge of European Literature, includes as its main character a hobbit who has been hired as a burglar. It is not a

coincidence that many episodes in which Bilbo uses his wits or steals objects in certain ways can be tied to Picaresque Literature. It seems logical to think that Tolkien knew about the myth of the rogue and decided to make one star an adventure novel, since rogues, as we have seen, the assimilation in which rogues are considered adventurers started to happen in the 17th century. *The Hobbit*, a British novel, was positively received in America, which was also exploring rogues in fantasy contexts. For example, we can find the Sword and Sorcery short story “Rogues in the house” published by Robert E. Howard in 1934, inside the series of *Conan the Cimmerian*, where the hero confronts rogues with multiple professions that fight for the control of a city-estate, a situation that is no strange for videoludic Picaresque. However, the two main authors of Picaresque within the Sword and Sorcery genre are Fritz Leiber and Jack Vance. “Two sought adventures” is the first short novel of Leiber’s *Fafhrd and the Grey Mouser* series, which introduced Grey Mouser as the main example of an upgraded classic rogue into the Sword and Sorcery genre. The figure of Leiber is extremely important for the expansion of the myth of the rogue into TRPGs and video games, since he created not only two rogue characters that are included in episodes that remind us of the Spanish Picaresque, but the city he depicted, Lankhmar, is strongly inspired by Cervantes’ Seville in his short novels. This author created a baroque city and aesthetic that had a high impact on the future representations of rogues and the cities they dwell in. On the other hand, Vance’s stories about Cugel the Clever started around 1966, introducing the adventures of a rogue in a dying Solar System where magic and technology coexists. These novels and short stories featured darker rogues which were involved in many criminal schemes and deathly combats, who combined new talents and magical abilities with the classical ones contained in the myth. The rogues from these texts kept with them most of the characteristics of Picaresque Fiction, like social determinism or the learning process.

These authors (Tolkien, Leiber, and Vance) inspired the rogues that we find in Tabletop RPGs and its supplements, being *Dungeons & Dragons* the one that had the biggest impact in the configuration of the videoludic rogue after the influence of supplements such as *Thieves’ Guild* and *Thieves’ World* and the upgrades of their fans and developers to improve the initial stages of the “thief” character class. TRPGs worked as a sponge that absorbed most of the characteristics of Picaresque Fiction contained in the myth of the rogue and transferred them into their own conception of this type of character. From the words of the developers of these games, we have learnt that they were using Picaresque Literature as the main source of inspiration for the creation of the

settings and character they included in them. As we have shown during the thesis, Gygax points out those three authors as part of *D&D*'s inspirations, the developers of *Thieves' Guild* used them and traditional Picaresque to create their supplement, and the creators of *Thieves' World* were writers and developers interested in the same inspirations.

Following the results obtained in the thesis, at the beginning, despite the popularity of the thief class, the *D&D* ludic rogue was considered as unfulfilling by most of the players due the lack of a proper Picaresque experience when playing them. Rogues were not suited for open combat scenarios, something that contrasted with *D&D*'s focus on the "wilderness" and the "dungeons", where combat was the main type of situation. To confront this, the community of players started to ask for a better approach to rogues, with a special focus on the urbanity of rogues while looking at classical literary examples and those located in the already mentioned fantasy novels. They included rogues in plots and scenarios where social determinism, survival and corruption were featured, introducing new potential stories to TRPGs. At the same time, the community and other developers introduced new mechanics for rogues, such as stealth and pickpocketing, that were dependent of deeper systems of success and failure, improving the mechanics we could find in TRPGs with the rogue as the catalyst that provoked the changes. The previous claims ended up creating a fascination for the background and inspiration behind the rogue inside the TRPG industry that led to the introduction of urban areas as one of the main locations for playing these types of games, implying the introduction of new narrative episodes or characters, shifting how the game was played. Additionally, in the industry of Fantasy Literature, Leiber's texts were more popular than ever and an anthology of short stories, *Thieves' World*, set in a city controlled by rogues, became a success. This means that there was a double interest for Picaresque Fiction in both the TRPG and Fantasy Literature industries. As a result, new supplements focused on rogues based on literary Picaresque were created, including better cities, better ways of playing in them and better approaches to the mechanic and narrative configuration of rogues. The main supplements that improved rogues and how TRPGs portrayed Picaresque settings and the rogue were *Thieves' Guild* and the adaptation of the previous anthology, *Thieves' World*. The changes to rogues, cities and to role-playing in general introduced by these supplements had a huge impact in the future of TRPGs and the "thief" or "rogue" classes in different games. The myth of the rogue, and by extension the Spanish Picaresque, became the main cause behind innovations that changed how TRPGs were played forever.

The influence of the supplements and the interest of the community for better rogues, led to different upgrades of the *D&D*'s thief class that included most of the characteristics that we have seen in Picaresque Literature combined with those inherent to this ludic medium. The TRPG rogue represented all those occupations we have seen in Picaresque fiction, from common scoundrels to expert assassins or spies. Their role in the city was important since they were the only type of character that could steal or open locks efficiently, making developers turn their attention to how cities are portrayed in Picaresque Literature. Rogues used the city as their playground, employing different tactics to gather information and getting money for the rest of the players. As time progressed, rogues' configuration was improved and offered more and more connections to Picaresque Literature, while also changing the TRPG industry. The cities that were introduced as the new "battlefield" for rogues were inspired by Leiber's Lankhmar, which was based in Cervantes' Seville, and other Picaresque cities, which explains why they were shaped as baroque or medievaesque cities and included similar rogues to those we find in them. Due to rogues, the TRPG city changed from a simple hub to sleep or talk sell items, to a detailed urban space filled by characters, narrative opportunities, and Picaresque locations such as the slums, brothels, or the main square of the town. The concept of the guild of rogues was also included and expanded, whose origin can be located in *Guzmán de Alfarache*'s gang of beggars and Monipodio's guild in *Rinconete y Cortadillo*. Thus, the influence of the Spanish Picaresque became more and more noticeable as the developers increased the inspiration behind character classes that articulated the myth of the rogue. They used different Picaresque texts which contained characteristics that were originated with the Spanish Picaresque and were later transferred and upgraded to different contexts and cultures. At the same time, the developers and players employed traits located within the myth of the rogue without being aware that they were literary characteristics of Spanish origin, adapted to a ludic medium, such as the inclusion of certain talents like being good at disguising or acting. There is no doubt, Picaresque, with the Spanish Picaresque being the origin of it, became one of the main pillars of TRPGs at the beginning of their industry, and one of the main sources of inspiration for the changes to the rogues and the changes provoked by rogues.

These TRPGs, mainly *D&D*, became one of the main inspirations behind digital RPGs and other type of video games. The transfer of the TRPG rogue to the videoludic medium, with all the episodes and features included in an ever-expanding myth of the rogue, took most of the characteristics that we analyzed in the selected novels to this new

cultural medium. Additionally, rogues became a recurring type of character in video games following the fascination for them that existed in TRPGs and Literature. With the articulation of the myth of the rogue into a new medium, the Spanish and international Picaresque were remediated and transferred into many video games. When video games remediated Picaresque, they had an even bigger pool of new interpretations of the rogue and Picaresque than TRPGs had, since they could also use the potential forms of the rogue contained in the myth created in TRPGs and Picaresque Literature. Despite this, they were created as a superficial type of characters in the dawn of digital RPGs in the video game industry due to the technologic limitations of early video games, with the game *Rogue* as one of the main examples. As the technology around video games progressed, they became more detailed and interesting characters that could be part of Picaresque experiences and narratives. In the 90s, we can already find important rogues as protagonists or important secondary characters in *Final Fantasy VI*, *Thief: The Dark Project* and *Baldur's Gate*.

With these results, it has been possible to trace back the origins of the videoludic rogue to the Spanish Picaresque Novel and the Spanish Picaresque throughout cultural processes that justify a traceable literary evolution of the myth of the rogue and Picaresque fiction from Literature to the videoludic medium. This way, we have proved that Picaresque Literature is one of the fundamental pillars behind the evolution of TRPGs and video games. Since the Spanish Picaresque, especially the Spanish Picaresque Novel, is the origin and a fundamental part of Picaresque Literature, we can confirm that the Spanish Literature played a key role in the creation of video games. Particularly, the type of video games that are more influenced by this European Literature are role-playing games, whose origins are closely tied to the influence that the Spanish and international picaresque had in the creation of the most important TRPGs and the supplements that changed them to become what they are now. Thus, the results introduced until now fulfill the first and second objectives of this thesis.

Considering what we have seen in the thesis, to create a proper representation of Picaresque in video games we should consider the effects of remediation from a literary medium into a videoludic or ludic one. The adaptation of Picaresque into video games require taking into account the mechanics of a video game, the gameplay they create, the consequences of interactivity in their narrative, the characterization of their characters, and the ludonarrative opportunities that the video game's world has to offer. Knowing this, a video game might produce a Picaresque episode through enacted, embedded, or

emergent situations and stories. Sometimes, this episode is part of an embedded narrative in which a rogue tells their story, in an example of autodiegesis, leaving no room to the player to simulate behaving as a rogue. We have seen these cases in the dialogues of the rogues of many games. In other cases, the embedded Picaresque episode is part of a quest or mission within the game. If the player can also use meaningful actions that support a Picaresque episode, simulating behaving as a rogue, a Picaresque experience takes place. To produce a Picaresque experience, the video game should leave opportunities to the player to behave as a rogue and reenact situations from Picaresque Literature. It may require, the player to use some mechanic or skill, like pickpocketing or lockpicking a door. We have seen how pickpocketing a pair of keys in *Skyrim* produces a Picaresque experience since it is connected to similar situations in Picaresque Literature. The same happens when Leliana from *Dragon Age II* lockpicks a chest or Garrett from *Thief* steals a golden cup. Thus, a Picaresque experience is a Picaresque episode in which the player might have an interactive role performing meaningful roguish actions in the world that surround them. Sometimes the picaresque experience may happen during combat, for example when Isabela or Varric uses their combat skills, or Throné disguises as other character with her “disguise” skill. This Picaresque experience can be more or less rich depending on the characterization of the rogues, the number of actions that leave room to behave as one, the setting that is provided, its treatment of the Picaresque characteristics explained in the thesis, etc. Normally, if there is a main or secondary playable rogue in the game, there are opportunities to be part of Picaresque episodes and Picaresque experiences, but in the case in which the rogue is non-playable, the player will be limited to the former. In other cases, a video game may feature a rogue as the main character, or one of the main characters of a coral story, and the narrative and mechanics are oriented towards creating both Picaresque experiences and episodes. That is the case of the *Thief* series, games with avatar main characters that may be rogues like *Skyrim*, the *Baldur's Gate* series, the *Dragon Age* series, or the *Octopath Traveler* series. Other video games like *Final Fantasy VI*, *FF IX*, *FF XII* include rogues as protagonists, but their Picaresque experiences and episodes lose relevance as the story progresses.

Nonetheless, being a video game with only dialogued Picaresque episodes or a video game featuring a rogue as a main character with multiple opportunities for Picaresque experiences, the influence of Picaresque Literature in these games is noticeable as it has been pointed out during the thesis. All the rogues and Picaresque episodes games that have been analyzed repeated similar traits to those observed in their

literary counterparts. The results of the analysis of examples of videoludic Picaresque have shown the following coincidences and discrepancies if compared with its literary counterpart. The autodiegetic structure of the videoludic Picaresque is usually tied to dialogued autobiographies in which the rogue talks about their past with another character, with the intention of explaining their current situation or not. This autodiegesis is usually fragmented between different dialogues and episodes, like we can observe in all the games from the *Fire Emblem* series or the *Dragon Age* series. How this characteristic is portrayed share similarities with its treatment of *La codicia de los bienes ajenos*, where Andrés tells his autobiography to the protagonist through different dialogues in different days, or the different rogues that share their lives with the protagonist in novels such as *Marcos de Obregón*, *Alonso, mozo de muchos amos*, *The English Rogue* or *Roderick Random*. The different hipotexts with rogues developing their autobiography within dialogues seem to have their own videoludic version in the mentioned games. In other cases, rogues show their pasts in cutscenes like it happens in *Thief: The Dark Project*, *Chained Echoes* or the *Octopath Traveler* series. This is the equivalent of a non-dialogued autodiegesis of a rogue that is included as a flashback or complementary text, like it happened in *La hija de Celestina*, *Moll Flanders* or *Guzmán de Alfarache*.

On the other hand, the master and the parental figure are treated in a similar way to what we observe in Picaresque Literature, except for the inclusion of masters that are used to perform some type of social criticism. Most of the analyzed rogues have a master or parental figure either in their past, or during the game. These characters can be negative or positive, depending on the characterization of the rogue. From the different analyzed video games, we can see that when a parental figure is involved, they tend to have a positive personality and effect on the rogue, with some exception like the case of Cath's father from *FE: The Binding Blade* or Isabela's mother from *Dragon Age 2*. Unlike the parental figures, the masters that have been extracted from the videoludic corpus are split between half being negative influences, and the other half being positive ones. Despite this, there are more negative masters that provoked the rogue to embrace a criminal career than those that helped them to, at least, use their abilities in a positive way. In videoludic Picaresque, these masters or parental figures usually present hyperbolic moral configurations, the bad ones are really cruel, for example Yuri's abusive adoptive father, and the good ones are extremely positive, like Baku from *Final Fantasy IX*, like it happened in most texts of Picaresque Literature. There are exceptions to this rule, with

masters or parental figures that are located in the middle ground like Sera's adoptive mother or Garrett's master. We have observed that the Spanish Picaresque include more negative parental figures and masters than positive, but the percentage starts to change and offer more diversity the more the Picaresque Novel is diluted, and the myth of the rogue expanded across Europe. From the selected novels, we can also find a split between negative masters, such as Pablos' parents in *El Buscón* or Lazarillo's masters in *Lazarillo de Tormes*, and positive masters, like Moll's first parental figure in *Moll Flanders* or the master of Grey Mouser in Leiber's short stories, that have some influence in the rogue. As an innovation tied to the videoludic medium, influenced by the skill master figures from TRPGs, videoludic Picaresque makes use of trainer characters that may improve the skills of a character, for all of them, independently of being a rogue or not. These characters, like the ones observed in *Skyrim*'s Thieves' Guild or *Dragon Age: Origins*'s specialization masters, in case of teaching roguish skills, are usually located in slums or places that are frequented by rogues. Their role is more tied to the learning process of the rogue than to their moral configuration, so they are closer to Roderick's masters of swordsmanship than to Alonso's parents.

Thus, the videoludic Picaresque learning process is in part influenced by characters used in learning mechanics such as those masters. Not only this, but progression and resource management mechanics are closely tied to the learning process of characters in video games, rogues included. Leveling up, gathering experience, or increasing statistics are not limited to rogues, but they are expressed in different ways depending on the type of character. To show that the rogue is becoming better in their job, we have seen that only certain statistics are increased to show their talents and abilities, normally those related to their dexterity, speed, and cunning personality. Apart from this, rogues learn or improve skills that are exclusive to them as they progress in their learning process, such as stealing, different combat skills or lockpicking. These new or improved abilities are considerably different to those characters that are not part of the rogue class or are not identified as rogues in the story. Similarly, this learning process can be articulated through specializations, promotion, or upgrades of a general roguish class such as "thief" or "rogue", to more complex classes or occupations such as "assassin", "adventurer" or "duelist", for example. That is the case of the different specializations of the *Dragon Age* series, the *Baldur's Gate* series, *Final Fantasy XIV* or the *Fire Emblem* series. Sometimes this specialization is expressed through these promotions, but in other cases it is only expressed through the story. For example, we know that Locke from *FF*

VI evolved from a simple thief to a spy after years travelling alone or with the Returners, this is a way of showing the learning process by non-visual or non-mechanic strategies. These unique strategies to show the learning process are mostly tied to the videoludic medium, they try to imitate what it was expressed with written text in Picaresque Literature using the different resources that are unique to this new medium, following the process that have been expressed as remediation.

Apart from this, the videoludic learning process has more coincidences with the one from its literary counterpart. There is a focus on explaining, at some point of the story, the past of the rogue to reflect a process of successes and failures in the life of the character that work as the base of their abilities. The idea of sharing the story of a rogue from their childhood to a more matured age is still present in videoludic picaresque. For example, we know everything about the past of Vaan from *Final Fantasy XII*, even how he trained his abilities as a rogue. During this past and the present of the story that is being told, rogues might interact with other characters that help them learn more about their occupation or opinions. In other cases, rogues follow this learning process completely by themselves. That same character, Vaan, becomes the pupil of another protagonist rogue, Balthier, who, at the same time, starts a process of reconciling with the past and accept his past and present as the story progresses. As a different example, we know that Garrett from *Thief* has learn all his abilities on his own since he was a young pickpocket of the streets. In this example, the player can see the rogues' past and present learning process through dialogues and complex new missions that show, narratively, that the rogue is still progressing and improving. At the same time, Garrett becomes a key figure in the learning process of another rogue, Erin, in a similar way to what happens with Guzmán and his pupils during *Guzmán de Alfarache*. Sometimes, the rogues we find in some games learn their abilities and views of the world from an institution or group, governed through some rules, formed by other rogues that can be named "Thieves' or Rogues' guild", which works as the academy and headquarters for rogues. We have seen similar groups in Cervantes' *Rinconete y Cortadillo*, *Guzmán de Alfarache*, *El Buscón*, *Bachiller Trapaza*, *The English Rogue*, Leiber's short stories... In these places, rogues can learn from an early age all the details about their occupations and skills, but also learn to see the world like other members. We find this kind of institutions in the *Baldur's Gate* series, *Skryim*, *Pillars of Eternity*, *Octopath Traveler II*, *Final Fantasy XIV*, etc. Thus, the learning process of rogues in videoludic and literary Picaresque is similar, with unique approaches due to them being from different cultural mediums. As we have seen during the thesis, it

makes sense since the video games have many characteristics that can be found in Adventure Novels and Bildungsroman, which were directly influenced by the narrative structure of the story of Picaresque Novels.

One of the characteristics that offer more differences is the social commentary since video games does not include as any political statements or hyperbolized real figures and occupations as Picaresque Literature. We have seen that we may find most of the social criticism included in the different examples of videoludic Picaresque looking for moments where the political unconscious takes place. These games do not include long diatribes about social classes or occupations, like the early Picaresque texts did. Videoludic Picaresque follow the same approach we find in the Fantasy novels from the 20th century, where the focus on entertaining the audience significantly reduced the space for possible criticism or satirical episodes. However, this does not mean that there are not games including rogues and Picaresque episodes that can be considered as part of a social critique, being explicit or part of the political unconscious. We can also observe that many of the institutions or type of characters that are criticized in Picaresque Literature appear once again in videoludic Picaresque, with the addition of new ones. For example, we have seen frequently the idea of an Empire or state with imperialistic ambitions being the main cause of the oppression or suffering of the rogue. The antiimperialist discourse is present in all the selected games from the *Final Fantasy* series and most of the games from the *Fire Emblem* series. In these games, rogues become the enemies of these states, fighting to regain their freedom, and getting their vengeance against those who oppress them. To the antiimperialist discourse we can add the critique against the corrupted ruling class, that is usually represented through corrupted nobles but also members of different fictional faiths, that is the case of the *Thief* series, *Baldur's Gate* series, the *Dragon Age* series, *Skyrim*, or *Chained Echoes*, the latter combining a critique against corrupted nobles and a corrupted religion in Sienna's storyline. In general, the confrontation between the lower classes and the ruling classes is embodied by the rogue, whose actions counterbalance the power of those above them. This implicit or explicit criticism against certain institutions or policies is complemented with the use of prototypical characters that could be already found in Picaresque Literature. For example, we can find the corrupted son of a nobleman in *Dragon Age: Origins*; the corrupted governor in *Skyrim*; the scamming merchant, in *Pillars of Eternity* or *Baldur's Gate II*; the gambler in *Final Fantasy VI*; the scamming prostitute, in *Divinity Original Sin*, etc. Additionally, the idea of a rogue being subjected to sexual abuses during their infancy has been explored as a

frequent situation in videoludic Picaresque in examples such as Yuri, Niles, or Isabela. These episodes are clearly portrayed as negative and are subjected to the criticism of most of the characters, becoming passages of explicit social commentary. These characters might be superficial or not, leaving space for social criticisms, for the political unconscious or not leaving room for such interpretations. That is something that has been observed in Picaresque Literature, where the late Picaresque Novels or other novels with rogues used the same characters as the seminal ones, but in a stereotypical way to recreate common episodes of this type of fiction, without the same social implications than in the original texts. In fact, this is one of the consequences of a Barthesian myth. As it has been explained, the more a myth it is used, the more it lost its political implications. Therefore, it makes sense that this characteristic is reduced after so many centuries articulating and expanding the myth.

In terms of the representation of the characteristic of “delinquency”, we have proved that it has been heavily expanded in video games. This makes sense if we consider the increasing pool of criminal traits and jobs associated to rogues since the first expansion of the concept of the rogue caused by *Guzmán de Alfarache*. To portrait this infinite number of occupations, video games offer many opportunities for rogue characters in which they can perform different type of crimes. If the gameplay offers a limited access to criminal activities, the main story or other secondary stories will show different profiles of occupations that can be linked to rogues in a way or another. The whole list of the type of crimes and rogues that we can find in the videoludic Picaresque has been detailed in the segment 6.5. We can see that pickpocketing, stealing, scamming, lockpicking, assaulting and killing are the main criminal actions that rogues commit in video games, most of them being also common in Picaresque Literature. Rogues are usually portrayed as criminals that might follow a scale from a non-aggressive approach through pickpocketing and scamming, to an aggressive one if they become assassins or assaulters. Video games with rogues, are filled by beggars, scammers, assassins, pirates, duelists, seducers, prostitutes, corrupted merchants, slavers, etc. This type of Picaresque expands the type of criminals we can observe in Literary Picaresque as it articulates most of the potential occupations contained in the myth that a rogue can take. All these criminals are connected to rogues of other criminals that appear in the different hipotexts, being now considered all of them as rogues. The actions of videoludic rogues such as switching items in *Chained Echoes*, following what we can see in novels like *La pícaro Justina*; manipulating the stock of the products of a merchant in *Skyrim*, like in *Guitón*

Onofre, or seducing people to scam them in *Dragon Age II*, for instance in *Moll Flanders*, are directly connected with similar actions from Picaresque Literature. Additionally, story episodes such as confronting a scamming merchant or a slaver, negotiating with a fence, attending a beggar, or breaking into a house complement the different criminal mechanics of a game to offer a fulfilling criminal experience that can be linked to Picaresque Literature. Videoludic Picaresque usually offer the possibility of participating in these criminal actions through different mechanics, being using stealth for pickpocketing, stealing and lockpicking the most common ones. These video games frequently feature increased damage if a rogue attacks in the back of an enemy for surprise or if the rogue assaults an enemy while in stealth mode. All these actions are usually dependent of using the stealth mode that, recovering the focus on acting during the night or hidden in the streets of classical rogues, becomes the first step for many of the criminal actions in videoludic Picaresque. If a rogue wants to perform a criminal action, it is usually recommendable to use the stealth mode if it exists within the game. With all the results obtained, we can declare that the delinquency trait is accurately reflected in videoludic Picaresque, despite its own approaches and the new contexts of this cultural medium.

The crimes committed by a rogue can also be complemented with different types of mockeries, something important in the Spanish Picaresque, that change depending on the characterization of the rogue. Videoludic rogues also make pranks against innocent people, like Imoen from *Baldur's Gate*, but they can also mock them through caustic, sexual or funny remarks, like Isabela. In addition, many of these rogues use disguises in their robberies or scams to fake their identity for different purposes, something that we have seen frequently in novels such as *Guzmán de Alfarache* or *Huckleberry Finn*. Thus, the connection between disguise, mockery, and delinquency that we observe in Picaresque Literature is still present in videoludic Picaresque.

It has been also analyzed that, despite this heavily criminal-driven rogues of this type of Picaresque, many of them have a high degree of honorability. Videoludic rogues like Locke, Vaan, Sera or Cath are respected because they use their abilities to steal or sabotage those who oppress other people. They are more respected by the commoners and other members of the lower classes than nobles or merchants. The honorability of rogues is also expressed through a list of rules that they may follow, like the beggars from *Guzmán de Alfarache* or the rogues from *La codicia de los bienes ajenos*. The rogues that follow their own code might be delinquents, but they are usually respected because they stick to a code that protects others from them or, at least, limit their range of actions to

those who are not having a bad time. As a novelty, videoludic Picaresque introduce rogues that follow an oath similar to that of knights. They have been seen mostly in the *Fire Emblem* series, but they are also include in *Final Fantasy XIV*'s Rogues' Guild, or *Dragon Quest XI*'s Erik, who swears to support the protagonist. This type of rogue act following their own actions, but, ultimately, they serve to protect a person o an institution from harm. Thus, the honorable rogue brings back the idea of the rogue that follow a code of conduct and serves as a counterfactual non-normative power that than can be considered as more worthy of respect than that of the corrupted nobles or imperialistic institutions that we find in the stories of these games. In classic Picaresque, we have already observed how the figure of the rogue might be interpreted as a character that confronts the status quo, trying to usurp the position of those that inherit privileges and have an easy life.

The reasons of these rogues to confront power are tied to the effects of social determinism, the most important characteristic from Picaresque Literature. Videoludic Picaresque inherits the role of social determinism for the construction of its rogues, becoming, once again their main trait. The incapacity of rogues to ascend in the social ladder or succeed in their society depending on their social context brings over the table episodes of hunger, survival, or discrimination. We have analyzed that the use of ethnic or racial minorities in the *Dragon Age* and *Baldur's Gate* series or *Final Fantasy IX* is connected to the configuration of a character as a rogue. That is the case of Zevran, Sera or Haer'Dalis. These minorities suffer extreme conditions of poverty. Other rogues that are not part of minorities suffer the same destiny since that they usually inherit the social context of their parents or lose them at an early age. That is the case of Vaan from *Final Fantasy XII*, Leliana from *Dragon Age: Origins*, Isabela from *Dragon Age II*, Sothe from *Fire Emblem: Path of Radiance*, Niles from *FE: Fates* or Throné from *Octopath Traveler II*. Most of the analyzed rogues suffer the consequences of social determinism and initiate their career as criminals to find something to eat or money to survive. As an exception, the videoludic Picaresque expands the idea of the rogue with affluent origins that we find in texts such as *La ilustre fregona*. These rogues are characterized as people that detested the life of people from their social class and want to live an independent life as a counterfigure of what their family represents, that is the case of Rennac from *FE: The Sacred Stones* or Balthier from *Final Fantasy XII*. This way, an explanation based on social determinism, since they are not able of living as they are supposed to, is given to explain the reasons behind the conversion of this type of rogues. Videoludic Picaresque

repeats commonplaces from the Spanish Picaresque Novel such as the child of a prostitute and a dead father, in the case of Zevran or Yuri, which can be observed in *Guzmán de Alfarache* or *El Buscón*; the orphan child that serves a master, like Leliana, Chad or Garrett, that it can be found in *El Guitón Onofre*, *Oliver Twist* or Leiber's short stories, and the child that is born in a criminal family, like Isabela or Locke, which we can see in *La pícaro Justina*, *Moll Flanders* or *Huckleberry Finn*. These situations can be complemented with rogues belonging to different races or ethnicities. As a result of social determinism and poverty, the videoludic Picaresque explores with frequency the idea of the rogue that has learnt to use their body to achieve certain economic stability, which was already present in Picaresque Literature. The difference is that videoludic Picaresque is crueller and usually portrays children as the objectives of sexual abusers, being unable of defending themselves since they lack money and food. That is the case of two characters from the *Fire Emblem* series, Yuri and Niles, and Isabela from *Dragon Age II*. Therefore, rogues fight against the effects of social determinism in videoludic Picaresque in a similar way to those from Picaresque Literature. The contexts have changed, and new ideas have been included into the potentialities of the myth of the rogue, but the situations are essentially the same: a character that ends up becoming a rogue because they are unable to thrive in a society due to a certain number of sociocultural circumstances.

Apart from this, the sexuality of videoludic rogues expand the idea of them embodying non-normative sexualities. We must take into account that sexuality can also be considered as part of social determinism. In Picaresque Literature we have seen how rogues can be portrayed as lustful characters that engage in extramarital relationships, they can be sodomites, as the character from the prison of *El Buscón*, or they can be involved in questionable episodes where their sexuality is ambiguous, like the episode of Guzmán and the French diplomat. Additionally, in the 20th century we have seen how in Leiber's novels it is not strange to find homosexual rogues with the case of Namia and Ojos de Ogo. This information, contained in the myth, it is now expanded and reinterpreted to modern contexts, showing rogues as the most frequent characters to embody non-normative sexualities. We have seen how most of the rogues of the *Dragon Age* series are bisexual; Legault, Yuri and Niles from the *Fire Emblem* series are also bisexual, something that is not common in those games, and the only lesbian characters from *Baldur's Gate II*, *Fire Emblem: Radiant Dawn* and *Chained Echoes* are rogues. Thus, what it was consider as a reason of ostracism and embodiment of "perverted" ways of living is now used as a trait of sexual characterization of the rogue in videoludic

Picaresque. However, rogues are still used as the only catalysts of non-normative sexualities due to their nature as outsiders and delinquents. In part, due to the influence of the hipotexts within the shared encyclopedia and the myth of the rogue.

In the results about the presence of Picaresque Literature in the videoludic approach to the “travel” characteristic, we have observed that video games have already inherited the interest for travelling, independently of the type of character or story, for their structure, since they have been influenced in general by the structure of the Adventure Novel and the *Bildungsroman*, which were already influenced by the Picaresque Novel. Because of this, most of the stories of the selected video games imply the displacement of their characters, being rogues or not. However, it is true that videoludic rogues are still drawn to travelling as a necessity to find new job opportunities, to escape from the authorities or because of their longing for freedom and wanderlust. Rogues from video games, as in the cases from Picaresque Literature, travel across a continent or country with these objectives. This way, we have observed in games like *Thief*, the *Baldur’s Gate* series or the *Dragon Age* series that rogues travel, mainly, for the first two reasons. Characters like Eldoth, Safana, Garrett or Leliana travel while looking for new victims. We have observed how many rogues travel with a troupe, like Zidane or Haer’Dalis, or as lone bards, in the case of Leliana o Eldoth. In those cases, they solve two needs while travelling, finding an audience for their “normal” job as artists, but also finding the objectives of their robberies. In most of the cases of the rogues of these and other video games, it is taken for granted that travelling is an indispensable tool for rogues and that they are used to travel. Because of that, some of them are represented as knowledgeable of the world without insisting on their travelling experience, that is the case of Varric from *Dragon Age II* and *Inquisition*, for example. In the cases in which travelling appears as a fundamental trait of the characterization of rogues is when they are interested in living a free life that this occupation can provide. Vaan from *Final Fantasy XII* want to feel free and leave the oppression and bad memories he suffers in Rabanastre by becoming a sky pirate, for example. Similarly, Isabela from *Dragon Age II* wants to keep living without shackles, and the life of a rogue achieve exactly that. Erik from *Dragon Quest XI* or Sienna from *Chained Echoes* also start travelling as they want to be free and forget about their past. This repeats the concept of the life of the rogues as an “almíbar picaresco” that attracts those who want to live independent lives without responsibilities. As an exception, unlike the previous rogues, *Final Fantasy IX*’s Zidane uses travelling more than as the way of the Tantalus Troupe to find new objectives, but

as a tool to find about himself and his origins, being the only case of this type within the selected video games. Zidane also shares the feeling of loneliness and estrangement that many rogues suffered during their travels without a place to come back. Additionally, in the mechanical level, it is possible to find some examples that show the connection between rogues and the action of travelling. Games like *Final Fantasy XIV* or *Divinity Original Sin* include improvements to the movement speed of its rogues or skills that ease traversing the space of the game. These improvements are not frequent, but they seem to be a callout to the traditional link between rogues and continuous displacement. Thus, travelling from the perspective of rogues repeats the same ideas than in Picaresque Literature at the narrative level, with a reduction of the interest for showing the bad consequences of being homeless and without a stable job, while it can be also expressed throughout some skills or movement improvements for rogues.

As the final set of traits that are shared between videoludic and literary rogues, we have seen how video games recreate all the different abilities of the rogue that we have observed in Picaresque texts. These abilities are portrayed frequently using mechanics, skills or narrative elements. Skills that were implicit in these texts, such as the rogue being agile or dexterous, are now remediated as statistics that are especially high for rogues, such as speed or dexterity, which improves the effectivity of the different skills of the rogue in different games. This way, the different potential abilities of the rogue contained in the myth are transferred and connected between them to recreate a Picaresque experience that allows the player to experience, the most accurately possible within the limitations of the game, what are the advantages and disadvantages of a rogue. For example, a high dexterity increases the damage of the rogue's backstab but exposes their defenses considerably. It is interesting to point out that abilities that were residual in Picaresque Literature, such as the ability to use poison, are now increased considerably, becoming one of the expected skills of a rogue. In other cases, abilities as the charismatic personality of the rogue or their intelligence are portrayed through exclusive dialogue options for them or preestablished text that characterize them as such. The influence of the possible skills of the rogue in TRPGs, based on Picaresque Literature, combined with the ludic necessity of making a fun and interesting video game seem to be the cause of the remediation of each one of the abilities of the rogues to different video games.

Due to all the previous reasons, this thesis has explained in chapter 6 how the videoludic Picaresque portrays the rogue, which is clearly tied to Picaresque Literature and the Spanish Picaresque. It shares many similarities with the different characteristics

that have been extracted and explained after the close readings of different Picaresque texts, with the difference that they have been remediated to a different cultural medium and adapted to new fictional and real sociocultural contexts that seek a slightly different take on these characteristics. Videoludic Picaresque and the videoludic rogue are essentially like their literary counterpart, while only differing in a series of details and variables. This fulfills the third objective of this thesis.

This thesis has put the Spanish Literature, particularly the Spanish Picaresque, in the spectrum of the Game Studies. This important literary culture was forgotten due to the necessity of performing an extensive and complex philological research that could trace back the origins of some of the elements that shape some video games' stories, characters, and mechanics. It has required a look into literary influences and cultural cross-pollination that puts the idea of non-explicit cultural connections between different media in the center. The existence of hypertextual relationships between different types of literary or non-literary texts, a shared cultural encyclopedia that allow people to share similar ideas without knowing their origins and the expansion of an ever-growing myth of the rogue that feeds from all the Picaresque hipotexts have been fundamental to trace back the different origins behind the videoludic Picaresque and reach the conclusions of this thesis. This research's outline has been intentionally segmented into different chapters with clear functions with the objective of providing an effective model of analysis that can be applied to any Literature and any literary myth that the reader of this text might be thinking of, using video games or analogic games. It would work similarly to research another Spanish myth as Don Juan, or an international one like Faust. This type of research casts light on the cultural origins of contemporary popular myths and stories that populate the video game industry, allowing us to understand current cultural trends in this medium. It also might help to any academic, fan or developer, who is interested in making an accurate representation of an international myth and the narrative structures and strategies that may be linked to it. Therefore, these results fulfil the fourth and last objective of this thesis.

From the results obtained in this thesis, it seems that, since the remediation of the myth of the rogue to the ludic medium in the TRPG industry, Picaresque has suffered a spectacular rebirth that is remarkably noticeable in video games. Even though the contemporary rogue is different at first sight, it is not as different to Guzmán or Lazarillo as we might think. The current situation of the myth of the rogue is equivalent to the one that happened in the 17th century, where multiple cultures started to make their own

Picaresque texts and articulations of the rogue. Picaresque fiction, and the Spanish Picaresque, are possibly more alive than ever, but they were not identified properly. This research has put a name to the cultural path that many developers and players identified but could not name due to the diluted nature of the myth. Nowadays, most of the video game players know, at least superficially, what a rogue is, which has rekindled the flames of this literary myth of Spanish origin, connecting an anonymous author from the 16th century that wanted to talk about the life of an unfortunate child with a video game developer that dreams about the feats of cunning rogues.

8. Bibliografía

- A.I Design. *Rogue*. Amiga Game. Epyx. 1980
- Adam, Ian W. "Society as Novelist.". En *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 25 no. 4, 375–86. 1967.
- Albero Poveda, Jaume. "Narrative models in Tolkien's stories of middle-earth". En *Journal of English Studies* 4 2003-2004, 7-22. 2003.
- Albrecht, Jane. *Irony and Theatricality in Tirso de Molina*. Ottawa: Dovehouse Editions, 1994.
- Alcalá Yáñez, Jerónimo. *Alonso, mozo de muchos amos (I-II)*. En *La novela picaresca española*, editado por Florencio Sevilla, 863-962. Madrid: Castalia, 2001.
- Alemán, Mateo. *Guzmán de Alfarache (I)*. Editado por José María Micó. Madrid: Cátedra, 2020.
- Alemán, Mateo. *Guzmán de Alfarache (II)*. Editado por José María Micó. Madrid: Cátedra, 2021.
- Alemán, Mateo. *Guzmán de Alfarache*. Editado por Luis Gómez Canseco. Barcelona: Real Academia Española, 2012.
- Alfaro, Gustavo A. *La estructura de la novela picaresca*. Bogotá: Instituto Caro y Cuervo, 1977.
- Alif, A. Alfán. "Archetypal patterns of hero journey in Square Enix's Final Fantasy XII". Universitas Airlangga. 2018.
- Alonso, Dámaso. "La novela española y su contribución a la novela realista moderna". En *Cuadernos del idioma I*, editado por Ángel Battistessa. Buenos Aires: Codex, 1965.
- Alzouabi, Lina. "Social Environment and Crime in Dickens' Oliver Twist and Great Expectations". En *International Journal of Linguistics, Literature and Translation* 4 no. 6, 163-170. 2021.
- Aminah, Sitti. "Social Injustice As Reflected in Charles Dickens' Oliver Twist". En *ELS Journal on Interdisciplinary Studies in Humanities* 1 no. 4, 409-22. 2018.
- Amory, Patrick. "How to Design Cities". En *Different Worlds* 18, 28-29. California: Chaosium, 1982.
- Anderson, Kevin y Kristine Thompson. "That's life in the big city: Advice on creating authentic urban environments". En *Dragon* 99, 22-24. Lake Geneva: TSR, 1985.
- Anderson, Tim et al. *Zork*. PDP-10 Game. Publicación propia. 1977.

- Anónimo. *Calila y Dimna*. Editado por Juan Manuel Cacho Blecua y María Jesús Lacarra. Madrid, Castalia, 1984.
- Anónimo. *La vida y hechos de Estebanillo González*. En *La novela picaresca española*, editado por Florencio Sevilla, 1053-1132. Madrid: Castalia, 2001.
- Anónimo. *Lazarillo de Tormes*. Editado por Francisco Rico. Madrid: Cátedra, 2019.
- Anyó, Lluís & Àngel Colom Pons. "Suspense mechanics in narrative video games". En *Videogames and Narratives vol. 2 no. 2*, 38-52. 2017.
- Aranda, María. "Vicente Espinel y el modelo picaresco: la *Vida del escudero Marcos de Obregón* o las ambigüedades de una figura ejemplar". En *Criticón 110*, 57-65. 2020.
- Arciello, Daniele. "Narración espiritual y digresiones moralizadoras: un análisis de coloquios y descripciones sobre un monasterio cisterciense en 'Alonso, mozo de muchos amos' (1624)". En *Hipogrifo: Revista de Literatura y Cultura del Siglo de Oro 10:1*, 79-92. 2022.
- Ardila, Juan Antonio. "Cervantes y la Quixotic Fiction: Sucesion episodica y otros recursos narrativos". En *Cervantes: Bulletin of the Cervantes Society of America 21 no. 1*, 43-65. 2001
- Ardila, Juan Antonio. "Henry Fielding: from Quixotic Satire to the Cervantean Novel". En *The Cervantean Heritage: Reception and Influence of Cervantes in Britain*, editado por Juan Antonio Ardila, 124-142. Nueva York: Routledge, 2009.
- Ardila, Juan Antonio. "Origins and definition of the picaresque genre". En *The Picaresque Novel in Western Literature: From the Sixteenth Century to the Neopicaresque* editado por Juan Antonio Ardila, 1-24. Cambridge: Cambridge University Press, 2015.
- Ardila, Juan Antonio. "The Influence and Reception of Cervantes in Britain, 1607–2005". En *The Cervantean Heritage: Reception and Influence of Cervantes in Britain*, editado por Juan Antonio Ardila, 2-32. Nueva York: Routledge, 2009.
- Ardila, Juan Antonio. "The picaresque and the rise of the English novel: Bunyan's Mr Badman". En *Revue de littérature comparée 363*, 259-272. 2017.
- Ardila, Juan Antonio. "The picaresque novel and the rise of the English novel: From Baldwin and Delony to Defoe and Smollett". En *The Picaresque Novel in Western Literature: From the Sixteenth Century to the Neopicaresque* editado por Juan Antonio Ardila, 113-140. Cambridge: Cambridge University Press, 2015.

- Ardila, Juan Antonio. "Tobias Smollett, Don Quixote and the Emergence of the English Novel". En *The Cervantean Heritage: Reception and Influence of Cervantes in Britain*, editado por Juan Antonio Ardila, 151-166. Nueva York: Routledge, 2009.
- Ardila, Juan Antonio. *The Picaresque Novel in Western Literature: From the Sixteenth Century to the Neopicaresque*. Reino Unido: Cambridge University Press, 2015.
- Arellano, Ignacio. "El ingenio de Justina, seña de identidad picaresca. Algunas glosas al texto de 'La Pícaro Justina'". En *Atalanta 9 no. 2*, 7-28. 2021.
- Arellano, Ignacio. "Introducción". En *Historia de la vida del Buscón*, editado por Ignacio Arellano, 11-49. Barcelona: Austral, 2010. Edición original de 1997.
- Arjoranta, Jonne. "Narrative Tools for Games: Focalization, Granularity, and the Mode of Narration in Games". En *Games and Culture 12 no. 7-8*, 696-717. 2017.
- Asprin, Robert Lynn et al. *Robert L. Asprin's Thieves' World*. Tabletop Game. Ann Arbor, USA: Chaosium. 1981.
- Asprin, Robert Lynn et al. *Thieves' World Collection Volume I*. Editado por Robert Lynn Asprin & Lynn Abbey. Nueva York: Open Road, 2020. Kindle.
- Atherton, Mark. "Old English". En *A companion to J.R.R. Tolkien*, editado por Stuart D. Lee, 217-229. West Sussex: Wiley Blackwell. 2014.
- Atherton, Mark. *There and Back Again: J.R.R. Tolkien and the Origins of The Hobbit*. Londres: I.B. Tauris. 2012.
- Automated Simulations. *Temple of Apshai*. TRS-80 Game. Automated Simulations. 1979.
- Avalon Hill. *Diplomacy*. Tabletop Game. Avalon Hill. 1959.
- Baldrige, Cates. "The instabilities of inheritance in 'Oliver Twist'". En *Studies in the Novel 25 no. 2*, 184-195. 1993.
- Baldritch, Mireia. *La pícaro y la novela picaresca*. Barcelona: KDP, 2019.
- Ballesteros, Isolina. "La presencia de 'Don Quijote' de Cervantes en 'Joseph Andrews' de Fielding". En *Anales Cervantinos 27*, 215-224. Madrid: Consejo Superior de Investigaciones Científicas, Instituto de la Lengua Española, 1989.
- Baquero Escudero, Ana Luisa. "La singularidad de 'Las harpías' en Madrid de Castillo Solórzano". En *eHumanista: Journal of Iberian Studies 38*, 519-536. 2018.
- Barthes, Roland. *Mythologies*. Traducido por Annette Lavers. Nueva York: The Noonday Press, 1972.

- Basdeo, Stephen. "The Changing Faces of Robin Hood, C. 1700-c. 1900: Rethinking Gentrification in the Post-medieval Tradition". PhD diss., Universidad de Leeds. 2017.
- Bataillon, Marcel. "L'honneur et la matière Picaresque". En *Annuaire du Collège de France LXII*, 485-490. París: Imprimerie National, 1963.
- Bataillon, Marcel. Novedad y fecundidad del "Lazarillo de Tormes". Salamanca: Anaya, 1973.
- Bataillon, Marcel. *Pícaros y picaresca*. Madrid: Taurus, 1969.
- Battis, Jes. "Queer spellings: Magic and melancholy in fantasy-fiction". PhD diss., Simon Fraser University. 2007.
- Beamdog. *Baldur's Gate II: Enhanced Edition*. PC Game. Beamdog. 2013.
- Beamdog. *Baldur's Gate: Enhanced Edition*. PC Game. Beamdog. 2012.
- Bear Systems. *Oubliette*. Commodore 64 Game. Bear Systems. 1979.
- Beasley, Jerry C. "'Roderick Random': The Picaresque Transformed". En *College Literature* 6 no. 3, 211-20. 1979.
- Bělič, Oldřich. *Análisis estructural de textos hispanos*. Madrid: Prensa Española, 1969.
- Belmonte, Juan Francisco. "Identity Through Free Choice? The Frontiers of Gender and Sexuality in Computer Games". En *Playing with Virtuality: Theories and Methods of Computer Game Studies*, editado por Benjamin Bigl and Sebastian Stoppe, 285-295. Frankfurt am Main: Peter Lang, 2013.
- Bendixen, Alfred. "The Development of the American Novel: The Transformations of Genre". En *A Companion to the American Novel*, editado por Alfred Bendixen, 1-18. 2012.
- Bethesda Game Studios. *The Elder Scrolls V: Skyrim*. PC Game. Bethesda Softworks. 2011.
- Bethesda Softworks. *The Elder Scrolls II: Daggerfall*. PC Game. Bethesda Softworks. 1996.
- Betts, Katharine Elinor. "W.M. Thackeray: nostalgic satirist: a reappraisal of some aspects of his style". PhD diss., Universidad de Cape Town. 1982.
- Bezio, Kristin. "Maker's Breath. Religion, Magic, and the 'Godless' World of BioWare's Dragon Age II (2011)". En *Online: Heidelberg Journal of Religions on the Internet* 5. 2014. Acceso en 09/11/2023.
- BioWare. *Dragon Age II*. PC Game. Electronic Arts. 2011.
- BioWare. *Dragon Age: Inquisition*. PC Game. Electronic Arts. 2014.

- BioWare. *Dragon Age: Origins*. PC Game. Electronic Arts. 2009.
- Birkett, Tom. "Old Norse". En *A companion to J.R.R. Tolkien*, editado por Stuart D. Lee, 244-258. West Sussex: Wiley Blackwell. 2014.
- Bjørkelo, Kristian A. "‘Elves are Jews with Pointy Ears and Gay Magic’: White Nationalist Readings of The Elder Scrolls V: Skyrim". En *Game Studies* 20 no. 3. 2020. Acceso en 09/11/2023.
- Bjornson, Richard. "The Picaresque Novel in France, England, and Germany". En *Comparative Literature* 29, 124-147. Durham: Duke University Press, 1977.
- Bjornson, Richard. "The Self-Contradiction of Bourgeois Ideology in Alonso, mozo de muchos amos". En *Kentucky Romance Quarterly* 24:4, 361-372. 1977.
- Blecua, Alberto. "Libros de caballerías, latín macarrónico y novela picaresca: la adaptación castellana del Baldus (Sevilla, 1942)". En *Boletín de la Real Academia de las Buenas Letras de Barcelona XXXIV*, 147-239. Barcelona: Reial Acadèmia de Bones Lletres, 1971.
- Blom, Joleen. "Challenging Linearity: Microstructures and Meaning-making in Trails of Cold Steel III". En *Japanese Role-Playing Games: Genre, Representation, and Liminality in the JRPG*, editado por Jérémie Pelletier-Gagnon y Rachael Hutchinson, 77-95. Londres: Lexington Books, 2022.
- Blom, Joleen. "Characters in Fire Emblem Three Houses: A Ludo Mix Perspective.". En *Transactions of the Digital Games Research Association* 5 no. 2, 101-130. 2021. Acceso en 07/11/2023.
- Blount, Trevor. "Poor Jo, Education, and The Problem of Juvenile Delinquency in Dickens' 'Bleak House'". En *Modern Philology* 62 no. 4, 325-339. 1965.
- Bodi, Bettina y Jan-Noël Thon. "Playing stories?: Narrative-dramatic agency in Disco Elysium (2019) and Astroneer (2019)". En *Frontiers of Narrative Studies* 6, no. 2, 157-190. 2020. <https://doi.org/10.1515/fns-2020-0012>
- Bolter, Jay David y Richard Grusin. *Remediation*. Estados Unidos: The MIT Press, 2000.
- Boone, Troy. "Early Dickens and ecocriticism: the social novelist and the nonhuman". En *Victorian Writers and the Environment*, editado por Laurence W. Mazzeno and Ronald D. Morrison, 105-121. Routledge, 2016.
- Booth, Ruth y Darshana Jayemanne. "Boundless, terrifying freedom's: ecocriticism and ludographic metafiction in Final Fantasy VII: Remake (2020)". En *42nd International Conference on the Fantastic in the Arts: Climate Change and the Anthropocene*. 2021.

- Bouc , Paul-Gabriel. "Smollett's Pseudo-picaresque: A Response to Rousseau's Smollett and the Picaresque". En *Studies in Burke and his Time* 14 no. 1, 73-80. 1972.
- Braudy, Leo. "The Form of the Sentimental Novel". En *NOVEL: A Forum on Fiction* 7 no. 1, 5-13. 1973.
- Bree, Linda. "Introduction and notes". En *Moll Flanders*, editado por Linda Bree. New York: Oxford University Press, 2011. Kindle.
- Brewer, Nathan. "Computerized Dungeons and Randomly Generated Worlds: From Rogue to Minecraft [Scanning Our Past]". En *Proceedings of the IEEE* vol. 105 no. 5, 970-977. 2017.
- Bridgman, Richard. *Traveling in Mark Twain*. California: University of California Press, 2018.
- Brown, James. "A sociological analysis of the novels of Charles Dickens". PhD diss., London School of Economics and Political Science. 1977.
- Brown, Melissa Shani y Nichola Lucy Partridge. "'Strangely Like a Person': Cole and the Queering of Asexuality in Dragon Age: Inquisition". En *Sexuality & Culture* 25, 1005–1024. Springer, 2021. Acceso en 09/11/2023.
- Budd, Louis J. *Mark Twain: social philosopher*. Missouri: University of Missouri Press, 2001. Edici n original en 1962.
- Bugliari, Jeanne. "The Picaresque as a Flaw in Mark Twain's Novels". En *Mark Twain Journal* 15 no. 4, 10-12. 1971.
- Bullet-Proof Software. *The Black Onyx*. PC-8801 Game. Bullet-Proof Software. 1984.
- Bunyan, John. *The Life and Death of Mr. Badman*. Aneko Press, 2017. Kindle.
- Byfield, Bruce. "The Imposition of Structure: Archetypes in the Fafhrd and Mouser Series". En *Mythlore* 17 no. 2, 22–28. 1990.
- Cabo Aseguinolaza, Fernando. "Francisco de Quevedo y La vida del Busc n". En *La vida del Busc n*, editado por Fernando Cabo Aseguinolaza, 181-243. Madrid: Espasa Calpe, 2016.
- Cabo Aseguinolaza, Fernando. "Introducci n". En *El Guit n Onofre*, editado por Fernando Cabo Aseguinolaza, 9-43. Salamanca: Almar, 1988.
- Caffrey Jr., Matthew B. *On wargaming: How wargames have shaped history and how they may shape the future*. Rhode Island: Naval War College Press, 2019.
- Calleja, Gordon. *In-Game: from immersion to incorporation*. Massachusetts: The MIT Press, 2011.

- Calvo, Florencia. 2019. «“Ni temeraria, ni quimérica” La literatura picaresca española en Marcelino Menéndez y Pelayo. Desde los estudios sobre Lope de Vega al Epistolario». *Hesperia: Anuario De Filología Hispánica* 12, 59-74. Vigo: Universidad de Vigo, 2019. <https://revistas.uvigo.es/index.php/AFH/article/view/561>.
- Camponeschi, Palazzo & Margherita, Piazza S. “Popular Law Enforcement in Moll Flanders”. En *Textus* 21, 525-548. 2008.
- Canavaggio, Jean. *Don Quijote, del libro al mito*. Madrid: Espasa, 2006.
- Canavaggio, Jean. *Historia de la Literatura Española. El siglo XVI*. Barcelona: Ariel, 1994.
- Canavaggio, Jean. *Historia de la Literatura Española. El siglo XVII*. Barcelona: Ariel, 1994.
- Carmona García, Juan Ignacio. “La Sevilla de la picaresca”. En *Desperta Ferro. Arqueología e Historia* no. 20, 30-37. 2018.
- Carrasco Urgoiti, M^a Soledad. “Introducción biográfica y crítica”. En *Vida del Escudero Marcos de Obregón (I)*, editado por M^a Soledad Carrasco Urgoiti, 7-52. Madrid: Castalia, 2001.
- Carrasco, Félix. “El coloquio de los perros /v./ El asno de oro: concordancias temáticas y sistemáticas”. En *Anales cervantinos* 21, 177-200. 1983.
- Carstensdottir, Elin, Kleinman, Erica & Magy Seif El-Nasr. “Player interaction in narrative games: structure and narrative progression mechanics”. En *FDG '19: Proceedings of the 14th International Conference on the Foundations of Digital Games*, 1-9. 2019.
- Cassinelli, Robert J. “Mark Twain in the Holy Land: Us and the ‘Other’ - Clemens the Racist?”. En *Comparative Civilizations Review* 39 no. 39, 58-76. 1998.
- Castillo Solórzano, Alonso. “La niña de los embustes, Teresa de Manzanares”. En *Picaresca Femenina de Alonso de Castillo Solórzano: Teresa de Manzanares y La Garduña de Sevilla*, editado por Fernando Rodríguez Mansilla, 177-409. Madrid: Iberoamericana, 2012.
- Castillo Solórzano, Alonso. 2011. *Las harpías en Madrid y coche de las estafas*. 2011. Kindle.
- Castillo Solórzano, Alonso. *Aventuras del Bachiller Trapaza*. 2011b. Kindle.

- Castillo Solórzano, Alonso. La garduña de Sevilla. En *Picaresca Femenina de Alonso de Castillo Solórzano: Teresa de Manzanares y La Garduña de Sevilla*, editado por Fernando Rodríguez Mansilla, 423-645. Madrid: Iberoamericana, 2012.
- Castro, Américo. *Hacia Cervantes*. Madrid: Taurus, 1960.
- Caughey, Anna. “The Hero’s Journey”. En *A companion to J.R.R. Tolkien*, editado por Stuart D. Lee, 404-417. West Sussex: Wiley Blackwell. 2014.
- Cazamian, Louis. *The Social Novel in England 1830–1850: Dickens, Disraeli, Mrs Gaskell, Kingsley*. Traducción de Martin Fido. Londres: Routledge, 1973.
- Cervantes, Miguel. *Don Quijote de la Mancha*. Madrid: Alfaguara, 2015.
- Cervantes, Miguel. *Novelas Ejemplares*. Editado por Jorge García López. Madrid: Espasa Calpe, 2018.
- Chandler, Frank. W. *La novela picaresca en España*. Madrid: La España Moderna, 1913.
- Chartier, Roger. “La construcción estética de la realidad: vagabundos y pícaros en la Edad Moderna.”. En *Tiempos modernos: revista electrónica de Historia Moderna* 7, no 3. 2002.
- Chunsoft. *Dragon Quest*. NES Game. Enix. 1986.
- Cipar, Mary Cleopha. “Picaresque Characteristics in Nicholas Nickleby”. En *The Dickensian* 84, 43-46. 1988.
- Clark, David. “‘A Company of Rogues’: Richard Head and the Irish Picaresque”. En *Estudios Irlandeses* 14, 1-11. 2019.
- Coleridge, Samuel T. *Biographia Literaria*. Traducido por Gabriel Insausti. Valencia: Pre-Textos, 2010.
- Collins, Philip. *Dickens and crime*. Londres: Springer, 2016. Edición original en 1962.
- Coll-Tellechea, Reyes (ed.). *Lazarillo castigado. Historia de un olvido. Muerte y resurrección de Lázaro (1559-1573- 1884)*. Madrid: Ediciones del Orto, 2010.
- Colomer, José Luis. “Translation and Imitation: “Amplification” as a means of adapting the Spanish Picaresque Novel”. En *Revue de Littérature Comparée* 63 no. 3, 369-376. 1989.
- Connel, Martin. “Fast Towns”. En *Different Worlds* 18, 26-27. California: Chaosium, 1982.
- Cooper, Victoria Elizabeth. “Fantasies of the North: Medievalism and Identity in Skyrim”. PhD diss., Universidad de Leeds. 2016.
- Corbett, Natalie. “Digital performance, live technology: Video Games and the Remediation of Theatrical Spectatorship”. En *Performing Adaptations: Essays*

- and Conversations on the Theory and Practice of Adaptation*, editado por Michelle MacArthur, Lydia Wilkinson y Keren Zaiontz, 11-25. Cambridge Scholars Publishing, 2009.
- Correa, Gustavo. “El héroe de la picaresca y su influencia en la novela moderna española e hispanoamericana.”. En *Thesavrvs* 32, 75-94. 1977. Recuperado a partir de <https://thesaurus.caroycuervo.gov.co/index.php/rth/article/view/1501>
- Cortés de Tolosa, Juan. *Lazarillo de Manzanares*. En *La novela picaresca española*, editado por Florencio Sevilla, 827-861. Madrid: Castalia, 2001.
- Coutu, Ysabelle et al. (2020). “The Relationship Between Cohesive Game Design and Player Immersion: A Case Study of Original Versus Reboot Thief”. En *Game User Experience and Player-Centered Design*, editado por Barbaros Bostan, 349-359. Cham: Springer, 2020.
- Covarrubias, Sebastián. *Tesoro de la Lengua Castellana o Española*. Madrid: Biblioteca Nacional de España, 1611. Obra digitalizada.
- Cro, Stelio. “The American sources in Cervantes and Defoe”. En *The Cervantean Heritage: Reception and Influence of Cervantes in Britain*, editado por Juan Antonio Ardila, 117-124. Nueva York: Routledge, 2009.
- Croft, Janet Brennan. “The Great War and Tolkien’s Memory: An Examination of World War I Themes in ‘The Hobbit’ and ‘The Lord of the Rings’”. En *Mythlore* 23 no. 4, 4-21. 2002.
- Cruz, Anne J. “Figuring Gender in the Picaresque Novel: From Lazarillo to Zayas.”. En *Romance Notes* 50 no. 1: 7-20. 2010.
- Cyanide. *Styx: Master of Shadows*. PC Game. Focus Home Interactive. 2014.
- Cyanide. *Styx: Shards of Darkness*. PC Game. Focus Home Interactive. 2017.
- De Bruyn, Frans. “The Critical Reception of Don Quixote in England, 1605–1900”. En *The Cervantean Heritage: Reception and Influence of Cervantes in Britain*, editado por Juan Antonio Ardila, 32-54. Nueva York: Routledge, 2009.
- Defoe, Daniel. *Moll Flanders*. Editado por Linda Bree. New York: Oxford University Press, 2011. Kindle.
- Deleito y Piñuela, José. *La mala vida en la España de Felipe IV*. Madrid: Alianza, 2014.
- Dickens, Charles. *Oliver Twist*. Editado por Stephen Gill. Oxford: Oxford World’s Classics, 1999. Obra digitalizada en Kindle.
- Diers, Herman Henry. “Fritz Leiber – Actor and producer of Shakespeare”. PhD diss., Universidad de Illinois. 1965.

- Dinshaw, Carolyn. *Getting Medieval: Sexualities and Communities, Pre- and Postmodern*. Durham: Duke University Press, 1998.
- Dobson, R.B. & John Taylor (eds.). *The Rymes of Robyn Hood: An Introduction to the English Outlaw*. Gloucestershire: Sutton Pub, 1997.
- Donoso Rodríguez, Miguel. “De pícaro a santurrón: la evolución del protagonista en algunos epígonos del género picaresco”. En *Pícaros y picaresmo: nuevos estudios en torno a la picaresca, desde sus orígenes hasta la actualidad*, editado por Daniele Arciello y Juan Matas Caballero, 117-146. Madrid: Iberoamericana; Vervuert, 2023.
- Dowling, Constance. “Cervantes, Dickens, and the World of the Juvenile Criminal.”. En *Dickensian* 82, 151-157. 1986.
- Dudgeon, Piers. *Dickens' London*. Londres: Pilot productions, 2014.
- Dungeons & Dragons. “Most Popular D&D Classes, Species & Names in 2023! D&D Beyond Stats Unrolled”. YouTube. 16/01/2021. 0:42. <https://youtu.be/bwP1cX5t-Ls?si=FGJ9Gn8nPmr5XPOq>
- Eco, Umberto. *Lector in Fabula*. Traducido por Ricardo Potchar. Barcelona: Lumen, 1995.
- Eco, Umberto. *Tratado de Semiótica General*. Traducido por Carlos Manzano. Barcelona: Lumen, 2000.
- Edge Entertainment. *Anima: Beyond Fantasy*. Tabletop Game. España: Edge Entertainment. 2005.
- Eidos Montréal. *Thief*. PC Game. Square Enix. 2014.
- Elliot, Emory. “Introduction and notes”. En *Adventures of Huckleberry Finn*, editado por Emory Elliot, VII-LIV. Oxford World’s Classics, 1999. Kindle.
- Elson, Malte et al. “More Than Stories with Buttons: Narrative, Mechanics, and Context as Determinants of Player Experience in Digital Games”. En *Journal of Communication* vol. 64 no.3, 521–542. 2014.
- Enríquez Gómez, Antonio. *Vida de don Gregorio Guadaña*. En *La novela picaresca española*, editado por Florencio Sevilla, 1021-1052. Madrid: Castalia, 2001.
- Eoff, Sherman. “‘Oliver Twist’ and the Spanish Picaresque Novel”. En *Studies in Philology* 54 no. 3, 440-447. 1957.
- Escobar Borrego, Francisco J. “Metamorfosis y transformaciones para vidas de perros: Cervantes a la luz del imaginario de Apuleyo y Luciano”. En *Anales cervantinos* 52, 227-253. 2020.

- Espinel, Vicente. *Vida del Escudero Marcos de Obregón (I)*, editado por M^a Soledad Carrasco Urgoiti. Madrid: Castalia, 2001.
- Espinel, Vicente. *Vida del Escudero Marcos de Obregón (II)*, editado por M^a Soledad Carrasco Urgoiti. Madrid: Castalia, 2001.
- Eustis, Christopher. “La influencia del género picaresco en la novela picaresca española contemporánea”. En *Thesavrus 41 (1-2-3)*, 225-255. 1986. Recuperado a partir de <https://thesaurus.caroycuervo.gov.co/index.php/rth/article/view/873>
- Falke, Cassandra. “On the Morality of Immoral Fiction: Reading Newgate Novels, 1830–1848”. En *Nineteenth-Century Contexts 38 no.3*, 183-193. 2016.
- Fawcett, Bill. “Thieving made pleasing.”. En *Dragon 54*, 33-34. Lake Geneva, USA: TSR, 1981.
- Fernández-Vara, Clara. *Introduction to game analysis*. Nueva York: Routledge, 2019.
- Fiorucci, Wellington R. “Baudolino e a "literatura picaresca"”. En *Contexto-Revista do Programa de Pós-Graduação em Letras da UFES 12*, 201-211. 2005.
- Fischer, Harry O. “The childhood and youth of the Gray Mouser”. En *Dragon 18*, 8-31. Lake Geneva, USA: TSR, 1978.
- Fitriani, Rafy. “An Analysis of Moral Values in Novel "Oliver Twist" by Charles Dickens”. En *Jurnal Mahasiswa Prodi Bahasa Inggris UPP 2 no. 1*. 2016.
- Fleck, Richard F. “Mark Twain’s Social Criticism in ‘The Innocents Abroad’”. En *The Bulletin of the Rocky Mountain Modern Language Association 25 no. 2*, 39-48. 1971.
- Florit, Francisco. “Aspectos de la comicidad de tradición oral en el teatro de Tirso de Molina”. En *El ingenio cómico de Tirso de Molina: actas del II Congreso Internacional Pamplona*, 83-96. Universidad de Navarra, 1998.
- Foner, Philip Sheldon. *Mark Twain: Social Critic*. USA: International Publishers, 1958.
- Foucault, Michel. *The History of Sexuality: Volume I*. Traducido por Robert Hurley. Nueva York: Pantheon Books, 1998.
- Francis, Alan. *Picaresca, decadencia, historia (Aproximación a una realidad histórico-literaria)*. Madrid: Gredos, 1978.
- Frasca, Gonzalo. “Rethinking agency and immersion: video games as a means of consciousness-raising.”. En *Digital Creativity 12*, no. 3, 167-174. 2001.
- Fredman, Alice Green. “The Picaresque in Decline: Smollett's First Novel”. En *English Writers of the Eighteenth Century*, editado por John H. Middendorf, 189-207. Nueva York: Columbia University Press, 1971.

- Freeman, Elizabeth. *Time Binds: Queer Temporalities, Queer Histories*. USA: Duke University Press, 2010.
- Frick, Veit. "Romance Is Difficult: Choice, Agency and the Sexual Identity of NPCs in BioWare's Dragon Age: Inquisition". En *Levelling Up*, editado por Brittany Kuhn y Alexia Bhéreur-Lagounaris, 85-92. Leiden: Brill, 2016.
- Friedlander, Walter J. "Mark Twain, social critic, and his image of the doctor". En *Annals of Internal Medicine* 77 no. 6, 1007-1010. 1972.
- Fuller, Mary, and Henry Jenkins. "Nintendo and New World Travel Writing: A Dialogue". En *Cybersociety: Computer-Mediated Communication and Community*, editado por Steve Jones, 57-72. Thousand Oaks, California: Sage, 1995.
- Gagnier, Regenia. "Freedom, Determinism, and Hope in Little Dorrit: A Literary Anthropology". En *Partial Answers: Journal of Literature and the History of Ideas* 9 no. 2, 331-346. 2011.
- Gallagher, Marina Janette. "Pastoral and anti-pastoral music and landscapes in Final Fantasy X, XII, XIII, and XV." PhD., diss. Universidad de British Columbia. 2023.
- Gandía Barceló, Mateo. "Sobre la construcción de los finales en la novela picaresca española". En *Analecta Malacitana* 45, 19-50. 2018.
- García Berrio, A. "El mito de Don Juan sometido a revisión". En *Anales de la Universidad de Murcia* vol. 25 no. 1-2, 71-104. Murcia: Universidad de Murcia, 1967.
- García Berrio, Antonio y Javier Huerta Calvo. *Los géneros literarios: sistema e historia*. Madrid: Cátedra, 2006.
- García Santo-Tomás, Enrique. "Introducción". En *La hija de Celestina*, editado por Enrique García Santo-Tomás, 9-63. Madrid: Cátedra, 2008.
- García, Carlos. *La desordenada codicia de los bienes ajenos*. En *La novela picaresca española*, editado por Florencio Sevilla, 733-799. Madrid: Castalia, 2001.
- Garda, Maria B. "Neo-rogue and the essence of roguelikeness". En *Homo Ludens* vol. 1 no. 5, 59-72. 2013.
- Garriott, Richard. *Akalabeth: World of Doom*. Apple II Game. California Pacific Computer Company. 1979.
- Garrison, Ernst. "The Gnome Cache". En *Dragon 1*, 28-29. Lake Geneva, USA: TSR, 1976.

- Garth, John. *Tolkien and the Great War: The Threshold of Middle-Earth*. Nueva York: Houghton Mifflin Harcourt, 2013.
- Genette, Gerard. *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*. Traducido por Celia Fernández Prieto. Madrid: Taurus, 1989.
- Gibson, William. "Tobias Smollett and Cat-For-Hare: The Anatomy of a Picaresque Joke". En *Eighteenth-Century Studies* 40 no. 4, 571-586. 2007.
- Giglio, Bob. "Barbarians". En *The Dungeoneer* 7, 22. Illinois: Judges Guild, 1978.
- Gili Gaya, Samuel. "Apogeo y desintegración de la novela picaresca". En *Historia general de las literaturas hispánicas III*, I-XLIII. Barcelona: Vergara, 1953.
- Gill, Stephen. "Introduction and notes" En *Oliver Twist*, editado por Stephen Gill, VII-XLVIII. Oxford: Oxford World's Classics, 1999. Obra digitalizada en Kindle.
- Gillfillan, George. "The novels". En *The Complete Works of Tobias Smollett (1721-1771)*, editado por George Gillfillan. Delphi Classics, 2017. Kindle.
- Girina, Ivan. "Video Game Mise-En-Scene Remediation of Cinematic Codes in Video Games". En *ICIDS 2013 Lecture Notes in Computer Science, vol 8230*, Harmut Koenitz et al (eds.), 45-54. Cham: Springer, 2013. https://doi.org/10.1007/978-3-319-02756-2_5
- Gisbert Cantó, Raúl. "Muerte e identidad en Final Fantasy IX". En *Barataria. Revista Castellano-Manchega De Ciencias Sociales* 29, 84-100. 2020.
- Gnophoso, Cristóphoro. *El Crotalón*. Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes, acceso el 13 de mayo, 2022, <https://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/el-crotalon--0/html/>
- Gnutzmann, Rita. "Don Quixote in England'de Henry Fielding con relación al 'Don Quijote' de Cervantes". En *Anales Cervantinos* 22, 77-101. Madrid: Consejo Superior de Investigaciones Científicas, Instituto de la Lengua Española, 1984.
- Golban, Petru. *The Victorian Bildungsroman*. Kutahya: Dumlupınar Üniversitesi yayınları, 2003.
- Goldfond, Joshua. "The Deep Ones and the Kuo-Toa: Lovecraft's Racial Politics in Dungeons and Dragons.". En *Analog Game Studies special issue: Fiend Folio (2021)*. 2021. Analog Game Studies, acceso 21 de mayo, 2022, <https://analoggamestudies.org/2021/10/the-deep-ones-and-the-kuo-toa-lovecrafts-racial-politics-in-dungeons-dragons/>
- Gómez Canseco, Luis. "Estudios y anexos". En *Guzmán de Alfarache*, editado por Luis Gómez Canseco, 759-1632. Barcelona: Real Academia Española, 2012.

- González, Gregorio. *El Guitón Onofre*. Editado por Fernando Cabo Aseguinolaza. Salamanca: Almar, 1988.
- Gray, Richard. *A history of American Literature*. Oxford: Blackwell Publishers, 2012.
- Greer, Stephen. “Playing queer: Affordances for sexuality in Fable and Dragon Age”. En *Journal of Gaming & Virtual Worlds* 5 no. 1, 3-21. 2013.
- Groom, Nick. “The English Literary Tradition: Shakespeare to the Gothic”. En *A companion to J.R.R. Tolkien*, editado por Stuart D. Lee, 286-302. West Sussex: Wiley Blackwell. 2014.
- Guillén, Claudio. “Sobre la soledad del pícaro”. En *Exemplaria* 5, 121-128. Huelva: Universidad de Huelva, 2001.
- Guillén, Claudio. “Towards a definition of the Picaresque”. En *Proceedings of the III Congress of the International Comparative Literature Association*, 252-266. he Hague: Mouton & Co., 1962.
- Guillén, Claudio. *Entre lo uno y lo diverso*. Barcelona: Crítica, 1985.
- Guimarães, Paula Alexandra. “Victorian novels ‘without heroes/heroines’—Barry Lyndon (1844) and Vanity Fair (1848): (mis) adapting WM Thackeray’s picaresque.” En *Figuras do Herói. Literatura, Cinema, Banda Desenhada Coleção Hespérides Literatura* 29, editado por C. Álvares, A. L. Curado e S. Sousa, 329-345. 2013.
- Gunia, Inke. “Entre mimesis y poiesis: la novela picaresca y la autobiografía auténtica ante el problema de la verdad: La vida y hechos de Estebanillo González, hombre de buen humor: compuesto por el mismo (1646)”. En *Novela picaresca: concepto genérico y evolución del género, siglos XVI y XVII*, editado por Kleus Meyer-Minneman y Sabine Schlickers, 483-499. Madrid: Iberoamericana Vervuert, 2008.
- Guyot, Natacha. “Dragon Age: Offered and Created Womanhood”. En *Cultural Perspectives of Video Games: From Designer to Player*, editado por Adam L. Brackin and Natacha Guyot, 33-40. Leiden: Brill, 2012.
- Gye, Joengmeen. “Social class, popularity, and acceptability in Victorian literature: William Makepeace Thackeray and the Silver-Fork and Newgate novels”. PhD diss., The Florida State University. 1996.
- Gygax, Gary & Dave Arneson. *Dungeons and Dragons*. Tabletop Game. Lake Geneva, USA: TSR. 1974.
- Gygax, Gary & Jeff Perren 1971. *Chainmail*. Tabletop Game. Guidon Games. 1971.
- Gygax, Gary & Robert J. Kuntz. *Greyhawk*. Tabletop Game. Lake Geneva: TSR. 1975.

- Gygax, Gary. "A new character type for Dungeons & Dragons: The thief!". En *The Great Plains Game Players Newsletter #9*, editado por Jim Lurvey, 8-9. South Dakota: Publicación independiente, 1974.
- Gygax, Gary. "The proper place of character social class in D&D.". En *Dragon 25*, 12-13. Lake Geneva, USA: TSR, 1979.
- Gygax, Gary. *Advanced Dungeons & Dragons*. Tabletop Game. Lake Geneva, USA: TSR. 1979.
- Gygax, Gary. *Saga of Old City*. Lake Geneva: TSR, 1985.
- Habel, Chad & Ben Kooyman. "Agency mechanics: gameplay design in survival horror video games". En *Digital Creativity vol. 25*, 1-14. 2013.
- Hamblin, William. "Creating Realistic Cities for Fantasy Adventures". En *Different Worlds 39*, 10-16. California: Chaosium: 1985.
- Harkey, Joseph H. "Mark Twain's Knights and Squires". En *Mark Twain Journal 20 no. 3*, 6-13. 1980.
- Haverbeck, Erwin. "La novela picaresca española". En *Documentos Lingüísticos y Literarios 12*, 15-24. Valdivia: Universidad austral de Chile, 1986.
- Hayles, Katherine. *Electronic Literature: New horizons for the Literary*. Notre Dame: Universidad de Notre Dame. 2008.
- Hayles, Katherine. *How we think: Digital Media and Contemporary Technogenesis*. Chicago: Universidad de Chicago, 2012.
- Head, Richard. *The English Rogue: described in the life of Meriton Latroon, a wirry extravagant, being a complete history of the most eminent cheats of both sexes*. New York: Routledge, 2008. Obra digitalizada.
- Heemsbergen, Derek. "' Eat Your Hamburgers, Apollo": A Survey of Japanese Video Game Localization Methods and Challenges.". En *Arizona Journal of Interdisciplinary Studies 5*, 31-46. 2016. Acceso en 07/11/2023.
- Helland, Sarah Michelle. "Straddling the great divide: intersections in gameplay and narrative in contemporary Japanese role-playing games". PhD diss., Universidad de British Columbia. 2013.
- Hellwig, Harold H. *Mark Twain's travel literature: the odyssey of a mind*. Carolina del Norte: McFarland, 2008.
- Herrero, Miguel. "Nueva interpretación de la novela picaresca española". En *Revista de Filología Española XXIV*, 343-362. Madrid: Centro de Estudios Históricos, 1937.

- Heussner, Tobias et al. *The Game Narrative Toolbox*. USA: Focal Press, 2015.
- Hintikka, Jaakko. "Exploring possible worlds." En *Possible worlds in Humanities, Arts and Sciences. Research in Text Theory 14*, editado por Allén Sture, 52-74. Berlín, Alemania: De Gruyter, 1989.
- Holbrook, Myrial Adel. "'The Most Unique and Spicy Volume in Existence': A Picaresque Reappraisal of Mark Twain's *Innocents Abroad*". En *Comparative Literature Studies 59 no. 2*, 402-418. 2022.
- Hollahan, Eugene. "Thackeray's 'Barry Lyndon': A study of genre, structure, background and meaning". PhD diss., Universidad de North Carolina. 1969.
- Huber, William H. "Epic spatialities: the production of space in Final Fantasy games". En *Third person: Authoring and exploring vast narratives*, editado por Pat Harrigan y Noah Wardrip-Fruin, 373-384. Massachusetts: The MIT Press, 2009.
- Huber, William. "The Pseudo-allegory of Final Fantasy XIV". En *Japanese Role-Playing Games: Genre, Representation, and Liminality in the JRPG*, editado por Rachael Hutchinson y Jérémie Pelletier-Gagnon, 255-276. Maryland: Lexington Books, 2022.
- Hunt, Peter. "Landscapes and Journeys, Metaphors and Maps: The Distinctive Feature of English Fantasy." *Children's Literature Association Quarterly 12, no. 1*, 11-14. 1987. doi:10.1353/chq.0.0498.
- Hutchinson, Emma Jane. "Performative identity and the embodied avatar: an online ethnography of Final Fantasy XIV". PhD diss., Universidad de Warwick. 2013.
- Hutchinson, Rachel. *Japanese Culture through videogames*. Nueva York: Routledge, 2019.
- Intelligent Systems. *Fire Emblem: Awakening*. Nintendo 3DS Game. Nintendo. 2012.
- Intelligent Systems. *Fire Emblem: Fates*. Nintendo 3DS Game. Nintendo. 2015.
- Intelligent Systems. *Fire Emblem: Genealogy of the Holy War*. Super NES Game. Nintendo. 1996.
- Intelligent Systems. *Fire Emblem: Path of Radiance*. Nintendo GameCube Game. Nintendo. 2005.
- Intelligent Systems. *Fire Emblem: Radiant Dawn*. Wii Game. Nintendo. 2007.
- Intelligent Systems. *Fire Emblem: The Binding Blade*. Game Boy Advance Game. Nintendo. 2002.
- Intelligent Systems. *Fire Emblem: The Blazing Blade*. Game Boy Advance Game. Nintendo. 2003.

- Intelligent Systems. *Fire Emblem: The Sacred Stones*. Game Boy Advance Game. Nintendo. 2004.
- Intelligent Systems. *Fire Emblem: Thracia 776*. Super NES Game. Nintendo. 1999.
- Intelligent Systems. *Fire Emblem: Three Houses*. Nintendo Switch Game. Nintendo. 2019.
- Ion Storm. *Thief: Deadly Shadows*. PC Game. Eidos Interactive. 2004.
- Ivănescu, Andra. “Games on Media: Beyond Remediation”. En *Popular Music in the Nostalgia Video Game. Palgrave Studies in Audio-Visual Culture*. Cham: Palgrave Macmillan, 2019. https://doi.org/10.1007/978-3-030-04281-3_2
- Jackson, Steve. “Where We’re Going.”. En *The Space Gamer 50*, 2-4. USA: The Space Gamer, 1982.
- Jagoda, Patrick. “On Difficulty in Video Games: Mechanics, Interpretation, Affect”. En *Critical Inquiry vol. 45 no.1*, 199-233. 2018.
- James, Edward. “Tolkien, Lewis and the Explosion of Genre Fantasy”. En *The Cambridge Companion to Fantasy Literature*, editado por Edward James y Farah Mendlesohn, 62–78. Cambridge: Cambridge University Press, 2012.
- Jameson, Fredric. *The Political Unconscious: Narrative as a Socially Symbolic Act*. Londres: Routledge, 1996.
- Jenkins, Henry. “Game Design as Narrative Architecture.” In *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, editado por Noah Wardrip-Fruin & Pat Harrigan, 117-129. Massachusetts: The MIT Press, 2004.
- John, Juliet (ed.). *Cult Criminals: The Newgate Novels (1830-47)*. Londres: Routledge, 1998.
- Johnson, Charles. *A General History of the Pyrates: from their first rise and settlement in the island of Providence, to the present time*. Project Gutenberg, 2012. Kindle.
- Johnson, Craig y Rowan Tulloch. “Video games and dystopia: Total cities, post-cities and the political unconscious”. En *Journal of Gaming & Virtual Worlds 9 no. 3*, 243-256. 2017.
- Jones, Greg. “Foucault Fantasy VI: A Role-Playground for Postcolonial Thought”. En *Far West Popular Culture Association 33rd annual conference*. 2021. Acceso en 08/11/2023.
- Jones, R. O. *Historia de la literatura española, Siglo de Oro: prosa y poesía (siglos XVI y XVII)*. Barcelona: Ariel, 1979.

- Jørgensen, Kristine & Faltn Karlsen. *Transgression in Games and Play*. Massachusetts: The MIT Press, 2018.
- Jørgensen, Kristine. “Aporia & Epiphany in Context: Computer Game Agency in Baldur’s Gate II & Heroes of Might & Magic IV”. Master thesis, Universidad de Bergen. 2003.
- Jørgensen, Kristine. “Game characters as narrative devices. A comparative analysis of Dragon Age: Origins and Mass Effect 2”. En *Eludamos: Journal for Computer Game Culture* 4 no.2, 315-331. 2010.
- Joseph, Betty. “The Political Economy of the English Rogue”. En *The Eighteenth Century* 55 (2-3), 175–191. 2014.
- Joshi, S. T. “Passing the torch: HP Lovecraft's Influence on Fritz Leiber”. En *Fantasy Commentator* 11 no. 1/2, 65-74. 2004.
- Kahlas-Tarkka, Leena. “Finnish: The Land and Language of Heroes”. En *A companion to J.R.R. Tolkien*, editado por Stuart D. Lee, 259-271. West Sussex: Wiley Blackwell. 2014.
- Kelly, Peter. “Approaching the digital courting process in Dragon Age 2”. En *Game love: Essays on play and affection*, editado por Jessica Enevold y Esther MacCallum-Stewart, 46-62. Jefferson: McFarland & Company, 2015.
- Kennerly, Ethan, Witzel, Andreas y Jonathan Zvesper, "Thief belief. En *2009 International IEEE Consumer Electronics Society's Games Innovations Conference*, 169-172. London, 2009.
<https://doi.org/10.1109/ICEGIC.2009.5293592>
- Kincade, Jonathan. “Adaptation, Remediation, and Reciprocity in Narrative Video Games”. PhD diss., Universidad de California, 2019.
- Kincaid, James. “Laughter and Oliver Twist”. En *PMLA* 83 no. 1, 63-70. 1968.
- Kirkland, Ewan. “Resident Evil’s Typewriter: Survival Horror and Its Remediations”. *Games and Culture* 4(2), 115–126. 2009.
<https://doi.org/10.1177/1555412008325483>
- Kitsi-Mitakou, Katerina. “Whoring, Incest, Duplicity, or the ‘Self-Polluting’ Erotics of Daniel Defoe’s Moll Flanders”. En *Genealogies of Identity*, editado por Margaret Sönser Breen and Fiona Peters, 79-94. Brill, 2005.
- Kleinman, Erica, Carstensdottir Elin & Magy Seif El-Nasr. “Going forward by going back: re-defining rewind mechanics in narrative games”. En *FDG* ‘18:

- Proceedings of the 13th International Conference on the Foundations of Digital Games*, 1-6. 2018.
- Koei. *Dragon and Princess*. FM-7 Game. Koei. 1982.
- Koei. *Dungeon*. PC-8001 Game. Koei. 1983.
- Koei. *Sword and Sorcery*. PC-80 Game. Koei. 1983.
- Koenitz, Harmut. "Narrative in Video Games". En *Encyclopedia of Computer Graphics and Games*, editado por Newton Lee, 1-9. Springer, Cham, 2018.
- Korkeila, Henry, y Juho Hamari. "The relationship between player's gaming orientation and avatar's capital: A study in Final Fantasy XIV". En *Computer in Human Behavior* 102, 14-21. 2020. Acceso en 08/12/2023.
- Korns, Michael F. *Modern War in Miniature*. Tabletop Game. Michael F. Korns. 1966
- Koyama, Yuhsuke. "Evolution of a Genre: *Dragon Quest* and the JRPG". En *Japanese Role-Playing Games: Genre, Representation, and Liminality in the JRPG*, editado por Rachael Hutchinson y Jérémie Pelletier-Gagnon, 19-39. Maryland: Lexington Books, 2022.
- Kristeva, Julia. *Sèmeiotikè*. París: Seuil, 1969.
- Kuhlisch, Tina. "The Ambivalent Rogue: Moll Flanders as Modern Pícara." En *Rogues and Early Modern English Culture*, edited by Craig Dionne y Steve Mentz, 337-360. Michigan: University of Michigan Press, 2004.
- Lacey, Nicola. "From Moll Flanders to Tess of the D'Urbervilles: Women, Autonomy and Criminal Responsibility in Eighteenth and Nineteenth Century England". En *LSE Legal Studies Working Paper* no. 5. 2007.
- Lakofka, Len. 'The thief: a special look.' En *Dragon* 47, 20-21. Lake Geneva, USA: TSR, 1981.
- Lamb, Brendan y Barnabas Smith. "From Skyrim to Skellige: Fantasy Video Game Music Within a Neo-Mediaevalist Paradigm". En *Musicology Australia* 40 no. 2, 79-100. 2018.
- Lanser, Susan S. "Sapphic picaresque, sexual difference and the challenges of homo-adventuring". En *Textual Practice* 15:2, 251-268. 2001.
- Larian Studios. *Baldur's Gate III*. PC Game. Larian Studios. 2023.
- Larian Studios. *Divinity Original Sin*. PC Game. Larian Studios. 2014.
- Larkin, Maurice. "Determinist Thought: Stendhal and the Eighteenth-century Inheritance". En *Man and Society in Nineteenth-Century Realism*, editado por Maurice Larkin. London: Palgrave, 1977.

- Laurenti, Joseph L. "El nuevo tono religioso del Lazarillo de Juan de Luna." En *Anuario de Letras. Lingüística y Filología* 3, 107-127. 1963.
- Laurenti, Joseph. "Ensayo de una bibliografía de la novela picaresca española". *Cuadernos bibliográficos* 23, 1-151. Madrid: Consejo Superior de Investigaciones Científicas, 1968.
- Law, Locky. "Digital creativity and ecolinguistics: A corpus-assisted ecolinguistic analysis of ecological framings in Final Fantasy VII Remake Intergrade". Pre-print paper. 2023. Extraído en 10/11/2023 de https://www.researchgate.net/publication/369977880_2023_Digital_creativity_and_ecolinguistics_A_corpus-assisted_ecolinguistic_analysis_of_ecological_framings_in_Final_Fantasy_VII_Remake_Intergrade
- Lázaro Carreter, Fernando. "*Lazarillo de Tormes*" en *la picaresca*. Madrid: Ariel, 1972.
- Leathers, Paul A. 'Cities can help make characters more 'real'' En *Dragon* 37, 9-34. Lake Geneva, USA: TSR, 1980.
- Lee, Stuart & Elizabeth Solopova. *The Keys of Middle-Earth: Discovering Medieval Literature Through the Fiction of J.R.R. Tolkien*. Londres: Palgrave Macmillan. 2015.
- Leiber, Fritz. "On What We Should Call the Kind of Story This Magazine Is". En *Amra* 16, 21. Chicago: George H. Scithers, 1961. Publicación independiente.
- Leiber, Fritz. *Primer libro de Lankhmar: Fafhrd y el Ratonero Gris*. Barcelona: Gigamesh, 2020. Kindle.
- Leiber, Fritz. *Segundo libro de Lankhmar: Fafhrd y el Ratonero Gris*. Barcelona: Gigamesh, 2020b. Kindle.
- Lessard, Jonathan. "Early Computer Game Genre Preferences (1980-1984)." En *Proceedings of the 2015 DiGRA International Conference vol. 12*. 2015.
- Lines, Joe. *The Rogue Narrative and Irish Fiction 1660-1790*. Nueva York: Syracuse University Press. 2021.
- Long, Pamela H. "Dickens, Cervantes and the Pick-Pocketing of an Image". En *The Cervantean Heritage: Reception and Influence of Cervantes in Britain*, editado por Juan Antonio Ardila, 190-196. Nueva York: Routledge, 2009.
- Loofbourow, John. *Thackeray and Form of Fiction*. USA: Princeton University Press, 2015.
- Looking Glass Studios. *Thief II: The Metal Age*. PC Game. Eidos Interactive. 2000.

- Looking Glass Studios. *Thief: The Dark Project*. PC Game. Eidos Interactive. 1998.
- López de Úbeda, Francisco. *Libro de entretenimiento de la pícaro Justina*. Editado por David Mañero. Madrid: Cátedra, 2012.
- Lovett-Graff, Bennett. “Parodying the Theater of Religion in the Fantasy of Fritz Leiber”. En *Studies in American Humor* no. 3, 66–81. 1996.
- Lowrey, Mike. “Aliens, dinosaurs, and more.”. En *Dragon* 76, 71. Lake Geneva, USA: TSR, 1983.
- Lucas, Alexandra M. “Innovative Origins, Player sexuality, & Complex Inquisition: The Evolution of Relationship Mechanics in Dragon Age”. En *Love and Electronic Affection*, editado por Lindsey Grace, 179-188. Boca Raton: CRC Press, 2020.
- Lukina, Anna, y Shane Finn. “Law Among Chaos: An Anti-Schmittian Reading of Skyrim”. En *Law, Video Games, Virtual Realities*, editado por Dale Mitchell, Ashley Pearson, y Timothy D. Peters, 236-250. Nueva York: Routledge, 2023.
- Luna, Juan. *Segunda parte de la vida de Lazarillo de Tormes*. En *La novela picaresca española*, editado por Florencio Sevilla, 803-823. Madrid: Castalia, 2001.
- Lutz, Alfred. “Representing Scotland in ‘Roderick Random’ and ‘Humphry Clinker’: Smollett’s development as a novelist”. En *Studies in the Novel* 33 no. 1, 1-17. 2001.
- Lyman-Thomas, J. S. “Celtic: ‘Celtic Things’ and ‘Things Celtic’ – Identity, Language, and Mythology”. En *A companion to J.R.R. Tolkien*, editado por Stuart D. Lee, 272-285. West Sussex: Wiley Blackwell. 2014.
- Mahaffy, Caitlin. “Richard Reborn: Neomedievalism as Performance in Dragon Age: Origins (2009)”. En *Borrowers and Lenders: The Journal of Shakespeare and Appropriation* vol. 13 no. 3. 2021. Acceso en 09/11/2023.
- Mancing, Howard. “The Picaresque Novel: A Protean Form”. En *College Literature* 6 no. 3, 182-204. 1979.
- Mandiberg, Stephen. “Fallacies of game localization: Censorship and #TorrentialDownpour”. En *The Journal of Internationalization and Localization* 4 no. 2, 167-182. 2017.
- Mandrell, James. “Questions of Genre and Gender: Contemporary American Versions of the Feminine Picaresque.”. En *NOVEL: A Forum on Fiction* 20 no. 2, 149–170. 1987.
- Mañero, David. “Introducción”. En *Libro de entretenimiento de la pícaro Justina*, editado por David Mañero, 11-119. Madrid: Cátedra, 2012.

- Manuel, Don Juan. *El Conde Lucanor*. Edición de Alfonso Sotelo. Madrid: Cátedra, 2013.
- Marbais, Peter C. “‘The fate of this poor woman’: Men, women, and intersubjectivity in ‘Moll Flanders’ and ‘Roxana’”. PhD diss., Kent State University. 2005.
- Matthias Linda. *Chained Echoes*. Nintendo Switch Game. Deck13 Spotlight. 2022.
- Maxis. *The Sims*. PC Game. Electronic Arts. 2000.
- Mayo Arantza & Juan Antonio Ardila. “The English Translations of Cervantes’s Works across the Centuries”. En *The Cervantean Heritage: Reception and Influence of Cervantes in Britain*, editado por Juan Antonio Ardila, 54-61. Nueva York: Routledge, 2009.
- McCoy, Kathleen. “The Femininity of Moll Flanders.”. En *Studies in Eighteenth-Century Culture* 7 no. 1, 413-422. 1978.
- McKenzie, Alicia. “A Patchwork World: Medieval History and World-Building in Dragon Age: Inquisition”. En *The Year’s Work in Medievalism* 33, 49-61. 2018.
- McKeon, Michael. *The origins of the English Novel 1600-1740*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 2002.
- Menaka, G., and G. Sankar. “A Study on Racism and Slavery in Mark Twain’s The Adventures of Huckleberry Finn”. En *Asian Journal of Language, Literature and Culture Studies* 1 no. 2, 1-5. 2018.
- Meregalli, Franco. “La existencia de Estebanillo González”. En *Revista de Literatura* 41 no. 82, 55-68. 1978.
- Meyer, Richard & Kerry Lloyd. *Thieves Guild*. Tabletop Game. Gaithersburg, USA: Gamelords. 1980.
- Meyer, Susan. “Antisemitism and social critique in Dickens’s Oliver Twist”. En *Victorian Literature and Culture* 33 no.1, 239-252. Cambridge University Press, 2005.
- Micó, José María. “Introducción”. En *Guzmán de Alfarache (I)*, editado por José María Micó, 15-99. Madrid: Cátedra, 2020.
- Mierau, Konstantin. “La «casa de los pícaros» en el Guzmán de Alfarache, un pregón de 1579 y la poética del espacio urbano de Mateo Alemán”. En *Pictavia aurea: actas del IX Congreso de la Asociación Internacional Siglo de Oro*, 543-552. Poitiers, France: Asociación Internacional del Siglo de Oro, 2011.
- Mishra, Sabyasachi. “La descripción del mundo urbano español en La vida de Estebanillo González.” En *Ecología y medio ambiente en la literatura y culturas hispánicas*, 47-56. New York: IDEA, 2021.

- Moldvay, Tom & Lawrence Schick. "Giants in the Earth: Classic heroes from fiction & Literature". En *Dragon* 27, 28-30. Lake Geneva, USA: TSR, 1979.
- Molho, Maurice. *Introducción al pensamiento picaresco*. Madrid: Anaya, 1972.
- Montauban, Jannine. *El ajuar de la vida picaresca: reproducción, genealogía y sexualidad en la novela picaresca española*. Madrid: Visor Libros, 2003.
- Monte, Alberto. *Itinerario de la novela picaresca española*. Barcelona: Lumen, 1971.
- Moore, Roger E. "A stone's throw away". En *Dragon* 85, 56-62. Lake Geneva, USA: TSR, 1984.
- Moore, Roger E. "Merchants in Character Conjuring". En *White Dwarf* 21, 10-11. Londres: Games Workshop, 1980.
- Moser, Antonia W. "The shape of the intellect: Fielding, Austen, Thackeray and the classical English novel". PhD diss., Vanderbilt University, 2001.
- Mukherjee, Souvik. *Video Games and Storytelling*. Londres: Palgrave Macmillan, 2015.
- Murray, Janet. *Hamlet in the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. The Free Press, 2016 (original 1997). eBook.
- Murray, Janet." From game-story to cyberdrama". In *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, editado por Noah Wardrip-Fruin & Pat Harrigan, 2-11. Massachussets: The MIT Press, 2004.
- Múzquiz-Guerreiro, Darlene. "Francisco Santos' Sainly Pícaro.". En *Confluencia* 18 no. 1,155-168. 2002.
- Nakao, Masayuki. "Representation of a self-deluded mind in the first-person picaresque novel: The case of Thackeray's Barry Lyndon". En *Proceedings of the Annual Conference of the Poetics and Linguistic Association 2017*, 1-13. 2017.
- Namco. *The tower of Druaga*. MSX Game. Namco. 1984.
- Narayan, Niketa Gupte. "Character and community (-building): ethics and policing in the novels of Thackeray, Gaskell, and Collins, 1840-1880". PhD diss., Universidad de Hong Kong. 2016.
- Navarro Durán, Rosa. "El mito de Don Juan". En *Clarín: Revista de nueva literatura* XIII 78, 6-10. Oviedo: Nobel, 2008.
- Navarro-Remesal, Victor. "Gender, sex and romance in role playing video games: Dragon's Dogma, Fable III and Dragon Age: Inquisition". En *Catalan Journal of Communication & Cultural Studies* 10 no. 2, 177-191. 2018.

- Nawrocka, Ewa Barbara. "Strategies in the Translation of the Narrative in 'Pillars of Eternity'". En *Beyond Philology: An International Journal of Linguistics, Literary Studies and English Language Teaching* 17 no. 2, 131-155. 2020.
- Nihon Falcom. *Panorama Toh*. PC-8801 Game. Nihon Falcom. 1983.
- Novak, Maximillian E. "Defoe's Social Fiction and the Problems of Poverty." En *Economics and the Fiction of Daniel Defoe*, editado por Maximillian E. Novak, 67-102. Berkeley: University of California Press, 1962.
- Novak, Maximillian E. "Freedom, Libertinism, and the Picaresque". En *Studies in Eighteenth-Century Culture* no. 3, 35-48. 1974.
- Novak, Maximillian E. "Liberty, libertinism and randomness: form and content in picaresque fiction.". En *Studies in the Novel* 4 no. 1, 75–85. 1972.
- Nykl, Alois R. "Pícaro". *Revue Hispanique LXXVII*, 172-186. Nueva York: Hispanic Society of America, 1929.
- Ó Ciosáin, Niall. *Print and Popular Culture in Ireland, 1750-1850*. Londres: Palgrave Macmillan, 1997.
- O'Brien, George. "The Fictional Irishman 1665-1850.". En *Studies: An Irish Quarterly Review* 66 no. 264, 319-329. 1977.
- Obsidian Entertainment. *Pillars of Eternity*. PC Game. Paradox Interactive. 2015.
- Olmedo Gobante, Manuel. "La esgrima del Siglo de Oro y su literatura". PhD diss., Universidad de Chicago, 2020.
- Origin Systems. *Ultima I: The First Age of Darkness*. Apple II Game. Origin Systems. 1981.
- Orr, Leah. "Defoe, Sentiment, and the Novel". En *Eighteenth-Century Life* 42 no. 3, 37-41. 2018.
- Osborne, Bradley. "Rearranging the face of the planet: the remediation of maps in Final Fantasy VI". En *Modern Language Studies* 48 no. 1, 32-45. 2018.
- Paizo Publishing. *Pathfinder: Core Rulebook*. Tabletop Game. China: Paizo Publishing. 2009.
- Pardo García, Pedro Javier. "Huckleberry Finn as a crossroads of myths: the Adamic, the quixotic, the picaresque, and the problem of the ending". En *Links & letters* no. 8, 61-70. 2001.
- Paredes, Juan. "Contar en la picaresca: en torno a la estructura del *Marcos de Obregón*". En *Hispanic Research Journal*, 1:2, 129-138. 2000.

- Parker, Rob. "The culture of permadeath: Roguelikes and terror management theory". En *Journal of Gaming & Virtual Worlds* vol. 9 no. 2, 123-141. 2017.
- Parker's Alexander. *Los pícaros en la literatura: la novela picaresca en España y Europa (1599-1753)*. Traducido por Rodolfo Arévalo Mackry. Madrid: Gredos, 1971.
- Parlagreco, Carl. 'Another view of the Nine-Point Alignment Scheme'. En *The Dragon* 26, 23. Lake Geneva, USA: TSR, 1979.
- Paterson, Michael. *Inside Dickens' London*. Cincinnati: David & Charles, 2012.
- Paulson, Ronald. "Satire in the Early Novels of Smollett". En *The Journal of English and Germanic Philology* 59 no. 3, 381-402. 1960.
- Perrin, Steve et al. *Runequest*. Tabletop Game. California: Chaosium. 1978.
- Persulesy, Sylvia Irene. "Social Values in Charles Dickens's Novel 'Oliver Twist'". En *Advances in Language and Literary Studies* 9 no. 5, 136-142. 2018.
- Peterson, Jon. *Playing at the World: A History of Simulating Wars, People and Fantastic Adventures, from Chess to Role-Playing Games*. Unreason Press, 2012. eBook.
- Peterson, Jon. *The Elusive Shift: How Role-Playing Games forged their Identity*. Massachusetts: The MIT Press, 2020. eBook.
- Peterson, Nathan. "Picaresque necessity". PhD diss., Rutgers University. 2016.
- Pfandl, Ludwig. *Cultura y costumbres del pueblo español de los siglos XVI y XVII*. Traducción del P.F.G. Madrid: Visor, 1994.
- Pfandl, Ludwig. *Historia de la literatura nacional española en la edad de oro*. Traducción de J. Rubio Balaguer. Barcelona: Gili, 1933.
- Pollak, Ellen. "'Moll Flanders,' incest, and the structure of exchange". En *The Eighteenth Century* 30 no. 1, 3-21. 1989.
- Pozuelo, José M. *Teoría del lenguaje literario*. Madrid: Cátedra, 1989.
- Prahastini, Adisty Indah, Siti Hafisah, & Sumardjo Sumardjo. "Human Exploitation as Social Inequality Reflected in the Novel Oliver Twist by Charles Dickens". En *Prologue: Journal on Language and Literature* 5 no.1, 1-22. 2019.
- Pratchett Rhianna & Fernando Baldó. *Thief: Tales from the City 1*. Oregon: Dark Horse Comics, 2014.
- Pughe, Thomas. "Reading the picaresque: Mark twain's the adventures of huckleberry Finn, Saul bellow's the adventures of Augie march, and more recent adventures". En *English Studies*, 77 no. 1, 59-70. 1996.
- Pulsipher, Lewis. "An Introduction to Dungeons & Dragons Part IV: Fighters and Thieves". En *White Dwarf* 26, 20-21. Londres: Games Workshop, 1981.

- Pulsipher, Lewis. "Black Priests in Character Conjuring". En *White Dwarf* 22, 16-17. Londres: Games Workshop, 1980.
- Punday, Daniel. "Satiric Method and the Reader in Sir Launcelot Greaves". En *Eighteenth-Century Fiction* 6 no. 2, 169-188. 1994.
- Quevedo, Francisco. *Historia de la vida del Buscón*. Editado por Ignacio Arellano. Barcelona: Austral, 2010. Edición original de 1997.
- Quevedo, Francisco. *La vida del Buscón*. Editado por Fernando Cabo Aseguinolaza. Madrid: Espasa Calpe, 2016.
- Railton, Stephen. "Jim and Mark Twain: what do dey stan' for?". En *The Virginia Quarterly Review* 63 no. 3, 393-408. 1987.
- Randall, James Gregory. "'Fire to the Pan': John Bonyan's exploitation of literary tradition in The life and death of Mr. Badman". PhD diss., Universidad de Alberta. 1991.
- Rey Hazas, Antonio. *Deslindes de la novela picaresca*. Málaga: Universidad de Málaga, 2003.
- Rico, Francisco. "Introducción". En *Lazarillo de Tormes*, editado por Francisco Rico, 13*-139*. Madrid: Cátedra, 2019.
- Rico, Francisco. *La novela picaresca y el punto de vista*. Barcelona: Seix Barral, 1970.
- Rietz, John. "Criminal Ms-representation: 'Moll Flanders' and female criminal biography". En *Studies in the Novel* 23 no. 2, 183-195. 1991.
- Ritson, Joseph. *Robin Hood: Volume 1: A Collection of All the Ancient Poems, Songs, and Ballads, Now Extant, Relative to that Celebrated English Outlaw*. Reino Unido: Cambridge University Press, 2015.
- Robbins, Susan. "Old English, Old Norse, Gothic: Sources of Inspiration and Creativity for JRR Tolkien's The Hobbit and The Lord of the Rings". En *Žmogus ir žodis* 17 no. 3, 66-71. 2015.
- Rodríguez Mansilla, Alonso (Ed.). *Picaresca Femenina de Alonso de Castillo Solórzano: Teresa de Manzanares y La Garduña de Sevilla*. Madrid: Iberoamericana, 2012.
- Rodríguez Mansilla, Fernando. "El Proteo de Madrid: la picaresca en ciernes de Castillo Solórzano". En *Criticón* 136, 59-72. 2019.
- Rodríguez Mansilla, Fernando. "Estudio preliminar". En *Picaresca Femenina de Alonso de Castillo Solórzano: Teresa de Manzanares y La Garduña de Sevilla*, editado por Fernando Rodríguez Mansilla, 11-173. Madrid: Iberoamericana, 2012.-

- Rogan, A.D. 1982. "Gypsies. A curse or a Blessing-or both!" En *Dragon 59*, pp. 16-20. Lake Geneva, USA: TSR.
- Romanow, Jacob. "Mediating Whiteness: Triangular Racialization in the Anglo-Indian Picaresque". En *Victorian Literature and Culture*, 1-23. 2023.
- Roncero López, Victoriano. "Pablos, de la novela al cómic". En *Re-creando el Siglo de Oro: adaptaciones áureas en la literatura y en las artes*, editado por Ignacio Arellano Torres y Carlos Mata Induráin, 161-175. 2022.
- Rousseau, George S. "Smollett and the Picaresque: Some Questions about a Label". En *Studies in Burke and his Time 12 no. 3*, 1886-1904. 1971.
- Rowland, Marcus. "Detectives". En *White Dwarf 24*, 16-17. Londres: Games Workshop, 1981.
- Ryan, Marie-Laure and Jan-Noël Thon (Ed.). *Storyworlds across Media: Toward a Media- Conscious Narratology*. Nebraska: University of Nebraska Press, 2014.
- Ryan, Marie-Laure *Narrative as Virtual Reality*. Maryland, USA: The John Hopkins University Press, 2000.
- Ryan, Marie-Laure. "Interactive Narrative, Plot Types, and Interpersonal Relations". En *ICIDS 2008: Interactive Storytelling*, editado por Ulrike Spierling y Nicolas Szilas, 6-13. Berlin: Springer, 2008
- Ryan, Marie-Laure. *Avatar of Story*. Minneapolis, USA: University of Minnesota Press, 2006.
- Said, Edward W. *Orientalismo*. Barcelona: Debolsillo, 2008.
- Salas Barbadillo, Alonso Jerónimo. *La hija de Celestina*. Editado por Enrique García Santo-Tomás. Madrid: Cátedra, 2008.
- Salazar, Eugenio. *Cartas de Eugenio de Salazar, vecino y natural de Madrid, escritas á muy particulares amigos suyos*. Madrid: Sociedad de bibliófilos españoles (Biblioteca Nacional de España), 1866.
- Salen, Katie & Eric Zimmerman. *Rules of play – Game design fundamentals*. Massachusetts: The MIT Press, 2004.
- Sanders, Andrew. "Introduction and notes". En *The memoirs of Barry Lyndon, Esq.*, editado por Andrew Sanders, VII-XXXI. Oxford World's Classics, 2008. Kindle.
- Santos, Francisco. *Periquillo el de las gallineras*. En *La novela picaresca española*, editado por Florencio Sevilla. Madrid: Castalia, 2001.

- Santos, Héctor Brioso. “La materia picaresca en la novela de Eduardo Mendoza: La ciudad de los prodigios”. En *La verdad sobre el caso Mendoza*, editado por José V. Saval, 49-71. Madrid: Fundamentos, 2005.
- Sapienza Jr., John T. “Thieves’ Guild, Thieves’ Guild II, Thieves’ Guild III.”. En *Different Worlds 12*, 28-30. California: Chaosium, 1981.
- Sawyer, Josh. “Update #15: PayPal, Polish and Russian support, \$2.5M/\$2.6M stretch goals, new reddit Q&A, classes, and art!”. Kickstarter, modificado por última vez 4 de Octubre de 2012. Acceso en 10 de noviembre de 2022. <https://www.kickstarter.com/projects/obsidian/project-eternity/posts/321413>
- Sayavedra, Mateo Luján. *Segunda parte de la vida del pícaro Guzmán de Alfarache*. En *La novela picaresca española*, editado por Florencio Sevilla, 139-218. Madrid: Castalia, 2001.
- Schmidt, Rachel. “La cultura visual y la construcción de la tríada de mitos españoles: Celestina, Don Quijote y Don Juan”. En *Revista Canadiense de Estudios Hispánicos vol. 41 No. 1*, 85-111. 2016.
- Schules, Douglas, Jon Peterson & Martin Picard. “Single-player computer role-playing games”. En *Role-Playing Game Studies. Transmedial foundations*, editado por José Zagal & Sebastian Deterding, 107-130. Nueva York: Routledge, 2018.
- Scott, Walter. *Ivanhoe*. Oxford: Oxford University Press, 2010.
- Servitje, Lorenzo. “Digital Mortification of Literary Flesh: Computational Logistics and Violences of Remediation in Visceral Games’ Dante’sInferno”. En *Games and Culture* 9(5), 368–388. 2014. <https://doi.org/10.1177/1555412014543948>
- Sevilla, Florencio. “La picaresca”. En *La novela picaresca española*, editado por Florencio Sevilla, V-XVII. Madrid: Castalia, 2001.
- Sevilla, Florencio. “Las novelas picarescas”. En *La novela picaresca española*, editado por Florencio Sevilla, XVII-L. Madrid: Castalia, 2001.
- Shields, Juliet. “Smollett’s Scots and Sodomites: British Masculinity in ‘Roderick Random.’”. En *The Eighteenth Century* 46 no. 2, 175-188. 2005.
- Shulman, Robert. *Social criticism and nineteenth-century American fictions*. Missouri: University of Missouri Press, 1987.
- Sierra, Fermín. “Aspectos de la picaresca en la narrativa española contemporánea”. *Actas del XIV Congreso de la Asociación Internacional de Hispanistas* 3: 545-552. Nueva York: Asociación Internacional de Hispanistas, 2004.

- Simkins, David, Seann Dikkers, y Elizabeth Owen. “Unbroken immersion: the Skyrim experience”. En *Well Played 2 no. 1*, 13-25. 2012.
- Sir-Tech. *Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord*. Apple II Game. Sir-Tech. 1981
- Sloan, Robin J. S. “Videogames as Remediated Memories: Commodified Nostalgia and Hyperreality in Far Cry 3: Blood Dragon and Gone Home”. En *Games and Culture 10(6)*, 525–550. 2015. <https://doi.org/10.1177/1555412014565641>
- Smith, Emily M. “Entertaining modernity: How four eighteenth-century heroines romanced social change”. PhD diss., Universidad de Rochester. 2001.
- Smollett, Tobias. *The Complete Works of Tobias Smollett (1721-1771)*. Editado por George Gillfillan. Delphi Classics, 2017. Kindle.
- Sotelo, Alfonso. “Introducción”. En *El conde Lucanor*, editado por Alfonso Sotelo, 13-61. Madrid: Cátedra, 2013.
- Spadaccini, Nicholas. “Estebanillo González and the Nature of Picaresque ‘Lives’”. En *Comparative Literature 30 no. 3*, 209–222. 1978.
- Square Enix. *Dragon Quest XI S*. Nintendo Switch Game. Square Enix. 2019.
- Square Enix. *Final Fantasy XII*. PlayStation 2 Game. Square Enix. 2006.
- Square Enix. *Final Fantasy XIV*. PC Game. Square Enix. 2013.
- Square Enix. *Octopath Traveler II*. Nintendo Switch Game. Square Enix. 2023.
- Square Enix. *Octopath Traveler*. Nintendo Switch Game. Square Enix. 2018.
- Square. *Final Fantasy IX*. PlayStation Game. Square. 2000.
- Square. *Final Fantasy VI*. Super NES Game. Square. 1994.
- Square. *Final Fantasy VII*. Super NES Game. Square. 1994.
- Square. *Final Fantasy*. NES Game. Square. 1987.
- Squibbs, Richard. “Tobias Smollett’s Ferdinand Count Fathom: The Purpose of Picaresque”. En *Eighteenth-Century Fiction 30 no. 4*, 519-537. 2018.
- St. Andre, Ken. *Tunnels and Trolls*. Tabletop Game. Arizona: Flying Buffalo. 1975.
- Stearns, Ami E. and Thomas Burns. “About the Human Condition in the Works of Dickens and Marx.”. En *Comparative Literature and Culture 13 no. 4*. 2011.
- Stephens, Rod. “The thief: a Deadly Annoyance”. En *The Dragon 26*, 46. Lake Geneva, USA: TSR, 1979.
- Sterne, Laurence. *Tristram Shandy*. Editado por Howard Anderson. Nueva York: W. W. Norton & Company, 1980.

- Suter, Beat, Bauer, René & Mela Kocher (Eds.). *Narrative Mechanics: Strategies and Meanings in Games and Real Life*. Bielefeld: Transcript, 2021.
- Swan, Rick. "Thief for a Day: Thieves' Guild and Haven." En *Space Gamer* 73, 19-21. Austin: Steve Jackson Games, 1985.
- Swenson, Anders. "Thieves' World Mini-Supplement: The 'Empty' Buildings of Sanctuary." En *Different Worlds* 27, 16. California: Chaosium, 1983.
- Swycaffer, Jeff. "Step-by-step system for urban encounters". En *Dragon* 37, 8-33. Lake Geneva, USA: TSR, 1980.
- Sykes, Robbie. "Those Chosen by the Planet: Final Fantasy VII and Earth Jurisprudence." En *International Journal for the Semiotics of Law* 30, 455–476. 2017.
- T&E Soft. *Hydlide*. PC-6001 Game. T&E Soft. 1984.
- Tambling, Jeremy. *Going Astray: Dickens and London*. Nueva York: Routledge, 2013. Edición original en 2009.
- Taylor-Giles, Leanne. "Player-Centred design in Role-Playing Game branching Dialogue Systems". En *Game User Experience and Player-Centered Design*, editado por Barbaros Bostan, 295-325. Switzerland: Springer Cham, 2020.
- Thacker, M. J. "La desordenada codicia de los bienes ajenos — a caso límite of the picaresque?". En *Bulletin of Hispanic Studies* 55:1, 33-41. 1978.
- Thackeray, William M. *The memoirs of Barry Lyndon, Esq.* Editado por Andrew Sanders. Oxford World's Classics, 2008. Kindle.
- Thompson, Ryan. "Operatic conventions and expectations in Final Fantasy VI". En *Music in the Role-Playing Game*, editado por William Gibbons y Steven Reale, 117-128. New York: Routledge, 2019
- Thon, Jan-Noël. "Perspective in Contemporary Computer Games". En *Point of View, Perspective, and Focalization: Modeling Mediation in Narrative*, editado por Peter Hühn, Wolf Schmid & Jörg Schönert, 279-300. Berlin: De Gruyter, 2009. <https://doi.org/10.1515/9783110218916.3.279>
- Thon, Jan-Noël. *Transmedial Narratology and Contemporary Media Culture*. Nebraska: University of Nebraska Press, 2016.
- Tolkien, John R. R. *The Hobbit*. Londres: HarperCollins, 2009.
- Tomoiagă, Ligia. *Elements of the Picaresque in Contemporary British Fiction*. Cambridge: Cambridge Scholars Publishing, 2012.

- Touster, Eva Beach. "The Literary Relationship of Thackeray and Fielding". En *The Journal of English and Germanic Philology* 46 no. 4, 383-394. 1947.
- Trammell, Aaron. "Notes from the Wargaming Underground: Dungeons, Dragons, and the History of Games.". En *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research* 13:2. 2013. <http://gamestudies.org/1302/articles/trammell>
- Tresca, Michael. The evolution of fantasy role-playing games. Carolina del Norte: McFarland, 2011.
- Trupej, Janko. "Translating Racist discourse in Slovenia during the Socialist Period: Mark Twain's Adventures of Huckleberry Finn". En *Translation and the Reconfiguration of Power Relations: Revisiting role and context of translation and interpreting*, editado por Beatrice Fischer y Matilde N. Jensen, 91-109. 2012
- TSR. *Dungeons and Dragons 3rd edition: Player's Handbook. Core Rulebook I*. Tabletop Game. Washington: Wizards of the Coast. 2000.
- TSR. *The complete Bard's Handbook*. Tabletop Game Supplement. Lake Geneva: TSR. 1992.
- TSR. *The complete Thief's Handbook*. Tabletop Game Supplement. Lake Geneva: TSR. 1989.
- Twain, Mark. *Adventures of Huckleberry Finn*. Editado por Emory Elliot. Oxford World's Classics, 1999. Kindle.
- Valbuena Prat, Ángel (Ed.). *La novela picaresca española*. Madrid: Aguilar, 1978.
- Valbuena, Ángel. "Burguesía y picaresca en 'Alonso, mozo de muchos amos'". En *Arbor* 83, 333-339. 1972.
- Vallecillo López, José. "Análisis de las técnicas narrativas de *La Garduña de Sevilla y anzuelo de bolsas* de Castillo Solórzano". En *Dejar hablar a los textos. Homenaje a Fco. Márquez Villanueva*, editado por I. Piñero Ramírez, 585-605. Sevilla: Universidad de Sevilla, 2005.
- Valmari, Aleksanteri. "Shakespearean elements in video game narratives: recognizing similarities between Shakespeare's plays and Final Fantasy IX". PhD diss., Universidad de Oulu. 2017.
- Van Gorp, Hendrik. "Translation and Literary Genre: The European Picaresque Novel in the 17th and 18th Centuries". En *The Manipulation of Literature: Studies in Literary Translation*, editado por Theo Hermans, 136-149. Nueva York: Routledge, 1985. Edición de 2014.

- Vance, Jack. *Tales of the Dying Earth*. TOR, 2016. Kindle.
- Vaninskaya, Anna. "Modernity: Tolkien and His Contemporaries". En *A Companion to J.R.R. Tolkien*, editado por Stuart D. Lee, 350-366. Chichester: John Wiley & Sons, 2014.
- Vásquez de Prada, André. "La moralité dans le roman Picaresque". En *La table ronde CXCI*, 65-81. 1963.
- Velasco, Magdalena. *La novela cortesana y picaresca de Castillo Solórzano*. Valladolid: Institución Cultural Simancas, 1983.
- Vernon, Paul. "Designing a Quasi-Medieval society for D&D". En *White Dwarf* 29, 10-12. Londres: Games Workshop, 1985.
- Von Hilgers, Philipp. *War games: a history of war on paper*. Massachusetts: MIT Press, 2012.
- Vossen, Emma. "There and Back Again: Tolkien, Gamers, and the Remediation of Exclusion through Fantasy Media.". En *Feminist Media Histories* 6:1, 37-65. 2020. <https://doi.org/10.1525/fmh.2020.6.1.37>
- Vuong, Karen. "Chivalry and Knighthood in the Past and Present; Contrasting "Gawain" and Fire Emblem Three Houses.". En *Constellations* 12 no. 2. 2021. Acceso en 07/11/2023.
- Wada, Takeaki. "History of Japanese role-playing games". En *Annals of Business Administrative Science* 16 no.3, 137-147. 2017.
- Walton, Kendall L. *Mimesis as make-believe: on the foundations of the representational arts*. Cambridge: Harvard University Press, 1990.
- Warner, Silas. *Escape! Apple II Game*. Muse Software. 1978.
- Warnes, Christopher. "Baldur's Gate and History: Race and Alignment in Digital Role-Playing Games". *Proceedings of the 2005 DiGRA International Conference*. 2005. Acceso en 12/07/2023.
- Watson, Tony. 'The development of towns in D&D'. En *The Dragon* 8, 5-7. Lake Geneva, USA: TSR, 1977.
- Watt, Ian. *Mitos del individualismo moderno*. Traducido por Miguel Martínez Lage. Madrid: Akal, 2003.
- Watt, Ian. *The rise of the novel*. California: University of California Press, 1957.
- Weber, Harold. "Rakes, Rogues, and the Empire of Misrule". En *Huntington Library Quarterly* 47 no. 1, 13-32. 1984.

- Webster, J. D. “The adventures of Finieous Fingers and Fred and Charly”. En *Dragon 3*, 17. Lake Geneva, USA: TSR, 1976.
- Weis, Margaret & Tracy Hickman. *Dragons of Autumn Twilight*. USA: TSR, 2008.
- Welsh, Alexander. “The influence of Cervantes”. En *The Cambridge Companion to Cervantes*, editado por Anthony J. Cascardi, 80-99. Cambridge: Cambridge University Press, 2002.
- Wharey, James Blanton. “Bunyan’s Mr. Badman and the picaresque novel”. En *Studies in English no. 4*, 49–61. 1924.
- White Wolf Publishing. *Vampire: The Masquerade*. Tabletop Game. Canadá: White Wolf Publishing. 1991.
- Williams, Raymond. *The English Novel from Dickens to Lawrence*. Random House, 2013. Edición original en 1970.
- Williamson, Jamie. *The evolution of Modern Fantasy: From Antiquarianism to the Ballantine Adult Fantasy Series*. Nueva York: Palgrave Macmillan, 2015.
- Winter, Steve & Jon Pickens. *Advanced Dungeons & Dragons 2nd edition*. Tabletop Game. Lake Geneva: TSR, 1989.
- Wise, Dennis Wilson. “History and Precarity: Glen Cook and the Rise of Picaresque Epic Fantasy”. En *Journal of the Fantastic in the Arts 30 no. 3*, 331-351. 2019.
- Wolff, Larry. “‘The Boys Are Pickpockets, and the Girl Is a Prostitute’: Gender and Juvenile Criminality in Early Victorian England from ‘Oliver Twist to London Labour.’”. En *New Literary History 27 no. 2*, 227-249. 1996.
- Youngblood, Jordan. “The Endless End of the World: Queering the Eco-Apocalyptic Narrative of Final Fantasy VI”. En *Trace: A journal of writing, media, and ecology 2*. 2021. Acceso en 08/08/2023.
- Zagal, José P. & Sebastian Deterding. “Definitions of Role-Playing Games”. En *Role-Playing Game Studies. Transmedial foundations*, editado por José Zagal y Sebastian Deterding, 17-53. Nueva York: Routledge, 2018.
- Zlotnick, Susan. “‘The law's a bachelor’: Oliver Twist, bastardy, and the new poor law”. En *Victorian Literature and Culture 34 no. 1*. Cambridge: Cambridge University Press: 131-146. 2006.
- Zubek, Robert. *Elements of Game Design*. Massachusetts: The MIT Press, 2020.
- Zygmunt, Lawrence Charles. “Thackeray and the Picaresque World”. PhD diss., Universidad de Chicago. 2010.