

La novelización del cómic: el humorismo cultural de *Una obra maestra* (2024) de Lorenzo Caudevilla

The Novelization of Comics: The Cultural Humor of *Una obra maestra* (2024) by Lorenzo Caudevilla

Antonio Viñuales Sánchez – Universidad de Zaragoza – avinuales@unizar.es

Resumen

El acercamiento hacia la novela desde diferentes ámbitos artísticos de la cultura de masas es un fenómeno fácil de constatar. Son numerosos los géneros novelísticos trasvasados a cine y series, y modos algo distintos de esta influencia se observan en videojuegos y novelas teatralizadas. En cuanto al grafismo artístico, el neologismo “novela gráfica” trata de responder a la atracción hacia la novela experimentada por el cómic. Se presentan preferentemente en versión gráfica géneros detectivescos y, sobre todo, el *noir*. Ejemplos clásicos —llevados después a las pantallas— son las series de *Sin City*, *Road to Perdition* o *A History of Violence*.

Menos perceptible, aunque no menos relevante, es este influjo de la novela en el cómic humorístico. Su tendencia al fragmentarismo (el *sketch*) y la centralidad de la risa y la crítica de costumbres han impedido el reconocimiento de los géneros de la novela que dotan a este cómic de unidad artística y papel cultural análogo al de la novela humorística. La reciente *Una obra maestra* (2024) de Lorenzo Caudevilla es un ejemplo de humorismo gráfico cuya atracción por la novela humorística moderna puede ser desentrañada tras un estudio de los materiales que se toman del universo literario. Son principalmente tres: figuras, motivos y ensimismamiento (autoficción).

La figura humorística principal es el hombre inútil e inmaduro, con perfil de curioso. Se trata de un arquetipo irradiado desde la novelística rusa del siglo XIX pero con proyección universal y cultivo prioritario en el cine, y más

recientemente en el cómic. El inútil es el arquetipo del hombre moderno, que ante la enormidad de los retos que se le plantean solo es capaz de pensar y ensimismarse, pero nunca de actuar. El artista paralizado es una de sus variantes. Caudevilla construye con estos mimbres a su personaje Jacinto, un autor mediocre e incapaz de llevar adelante un sueño ridículo: convertirse en autor de éxito.

Como motivos destacan la metamorfosis mágico-ridícula (el pacto fáustico) y las costumbres. El pacto con el diablo adquiere una imagen moderna: el trato de Jacinto con una IA, gracias al cual se orquesta una crítica sin paliativos de la aspiración a la identidad, como en la tradición novelística cómica del *Fausto* (1808-1832) de Goethe. En cuanto a las costumbres, son un elemento típico de la mejor novela cómica, que apuesta por la risa de las actitudes falsas e hipócritas del mundo moderno: destacan la crítica de las RRSS, del mundo editorial y la falsa creación mediante algoritmos.

La proyección del autor en los personajes y argumentos (autoficción) es notoria: están presentes sus gustos cinéfilos, personajes idolatrados de la cultura de masas y hay homenajes a autores gráficos.

El elemento que vertebra estos contenidos, también de raigambre humorística y novelística, es el género. La organización dispositiva es el *sketch*, un género central en el humorismo de costumbres novelístico desde la picaresca. Como sucesión de *sketches* se construye también la moderna “novela cómica cultural”, el género al que se aproxima *Una obra maestra*. Este tipo de novela conoció su auge en el siglo XIX con algunas obras de Sterne, Fielding y Jean Paul, entre otros. Como indicó Bajtín, su unidad artística reside en la crítica cultural y humorística de los lenguajes de una época y en la crítica de la opinión pública. Atraída hacia este subgénero, *Una obra maestra* parodia la palabra de las RRSS, del mundo editorial, de la retórica del éxito, del periodismo y de la jerga de los robots de IA. Con estos materiales, el humor gráfico de esta obra entronca con la novelística humorística moderna para enarbolar una obra crítica con los desvaríos de la cultura moderna.

Palabras clave: Cómic; Novela gráfica; Novelización; Humorismo cultural; Una obra maestra; Lorenzo Caudevilla.

Abstract

The influence of the novel across diverse artistic spheres of mass culture is a readily observable phenomenon. Numerous novelistic genres have been adapted into films and series, with related forms of influence visible in video games and theatrical adaptations of novels. In the realm of artistic graphics, the term “graphic novel” reflects the comic medium’s growing alignment with the novel’s narrative appeal. Detective and noir genres are particularly prominent in this graphic format, with classic examples including *Sin City*, *Road to Perdition*, and *A History of Violence* —later adapted for the screen.

Less apparent, though equally significant, is the novel’s influence on humorous comics. The fragmentary nature of comic sketches and their emphasis on humor and social critique have often obscured recognition of the novelistic genres that imbue these comics with artistic coherence and a cultural role akin to that of the humorous novel. Lorenzo Caudevilla’s recent work, *Una obra maestra* (2024), exemplifies graphic humor shaped by a profound attraction to the modern humorous novel. This influence can be traced through three key literary elements: archetypes, motifs, and introspection (autofiction).

The central humorous archetype is the “superfluous man”, an archetype originating in 19th-century Russian novels but with universal resonance, particularly in film and, more recently, comics. This figure, emblematic of the modern individual, faces overwhelming challenges with contemplation and introspection rather than action. One variation is the paralyzed artist. Drawing on this archetype, Caudevilla creates Jacinto, a mediocre author incapable of pursuing his absurd dream of becoming a successful writer.

Notable motifs include the magical-ridiculous metamorphosis (the Faustian pact) and customs. The pact with the devil takes a modern form: Jacinto’s agreement with an AI, through which Caudevilla delivers a scathing critique of identity aspirations, echoing the comic novelistic tradition of Goethe’s *Faust* (1808–1832). Customs, another hallmark of the best humorous novels, provide a lens for satirizing the false and hypocritical attitudes of modernity, with incisive critiques of social media, the publishing world, and algorithm-driven creativity.

Autofiction also plays a prominent role, with the author's tastes in cinema, iconic mass culture figures, and tributes to graphic artists woven into characters and narratives.

The unifying element, rooted in both humorous and novelistic traditions, is the genre itself. The work is structured as a series of sketches, a foundational genre in humorous social critique, from the picaresque to the modern "cultural comic novel." As a sequence of sketches, *Una obra maestra* aligns with the modern cultural comic novel, a genre that peaked in the 19th century with works by Sterne, Fielding, and Jean Paul, among others. As Mikhail Bakhtin observed, its artistic coherence lies in its cultural and humorous critique of the languages of its era and of public opinion. In adopting this subgenre, *Una obra maestra* parodies the discourses of social media, the publishing industry, success rhetoric, journalism, and the jargon of AI bots. Through these elements, the graphic humor of *Una obra maestra* connects with the tradition of modern humorous novels, offering a sharp critique of the excesses of contemporary culture.

Keywords: Comic; Graphic novel; Novelization; Cultural humor; Una obra maestra; Lorenzo Caudevilla.

Financiación: esta comunicación se enmarca dentro de las actividades del grupo de investigación Genus (H30_23R: GENUS), financiado por la Universidad de Zaragoza y fondos nacionales y europeos.