

Trabajo Fin de Grado

Metaficción y Monty Python:

El uso de los recursos metaficcionales audiovisuales
en la filmografía del grupo británico

Metafiction and Monty Python:

*The use of audiovisual metafiction resources in the filmography of the
British group*

Autora

Julia Marco Velasco

Directora

Natalia Martínez Oliván

Curso 2022/2023

Facultad de Filosofía y Letras

Grado en Periodismo

AGRADECIMIENTOS

A mi padre, por inculcarme la curiosidad audiovisual y enseñarme el mundo de los maravillosos y absurdos Monty Python.

A mi madre, por impulsarme a hacer lo que me gusta.

A todas mis compañeras y amigos que están o estuvieron conmigo durante estos cuatro años. Pero sobre todo a Daniel, sin él no hubiese llegado hasta aquí.

RESUMEN

La metaficción es un concepto ampliamente estudiado en el ámbito literario, pero el estudio de obras metaficcionales audiovisuales es muy escaso. El principal objetivo de este trabajo de fin de grado es estudiar la metaficción audiovisual y explorar los recursos autorreferenciales y autoconscientes que la completan. Con objeto de entender y estudiar exhaustivamente la metaficción audiovisual, se han visualizado los cuatro largometrajes del grupo cómico inglés Monty Python porque se considera que son la viva representación de que la metaficción en el cine es posible. Desarrollan los recursos metaficcionales desde el humor y la sátira para desafiar y subvertir las convenciones narrativas y cinematográficas. Los Monty Python crearon obras metaficcionales de culto y los recursos que utilizaron no se han estudiado minuciosamente.

Tras el análisis de la obra completa de los Monty Python, se puede afirmar que el grupo cómico utilizó la metaficción hasta en 108 ocasiones de una manera espléndida. Como veremos a lo largo de esta investigación, el grupo utiliza más los recursos autorreferenciales que los autoconscientes y varias formas de hacer metaficción se repiten durante toda su obra. La metaficción les ayudó a hacer un tipo de humor desconocido, moderno y transgresor, que no todo el mundo entendió. Los Monty Python han marcado profundamente el humor en el cine y la manera de hacer metaficción audiovisual.

PALABRAS CLAVE

Metaficción, audiovisual, *Monty Python*, recursos metaficcionales

ABSTRACT

Metafiction is a concept that has been widely studied in the literary field, but the study of audiovisual metafictional works is very limited. The main objective of this thesis is to study audiovisual metafiction and to explore the self-referential and self-conscious resources that complete it. In order to comprehensively understand and study audiovisual metafiction, the four feature films of the English comedy group Monty Python have been visualised because they are considered to be the living representation of the fact that metafiction in cinema is possible. They develop metafictional resources through humour and satire to challenge and subvert narrative and cinematographic conventions. Monty Python created cult metafictional works and the resources they used have not been studied in exhaustive detail.

After analysing the Monty Python's complete work, it can be affirmed that the comedy group used metafiction up to 108 times in a splendid way. As we will see throughout this research, the group uses more self-referential resources than self-conscious ones, and various forms of metafiction are repeated throughout their work. Metafiction helped them to make an unfamiliar, modern and transgressive type of humour that not everyone understood. Monty Python have profoundly marked humour in cinema and the way audiovisual metafiction is made.

KEY WORDS

Metafiction, audiovisual, *Monty Python*, metafictional resources

ÍNDICE

1. Introducción	7
2. Justificación del tema	8
3. Marco teórico	9
3.1. La metaficción	9
3.2. Génesis del concepto	10
3.2.1. Escuela anglosajona	10
3.2.2. Escuela continental europea	11
3.3. La metaficción en la literatura	12
3.4. La metaficción en el cine	15
3.5. Dentro de la metaficción audiovisual	17
3.6. Recursos para hacer metaficción audiovisual	18
3.6.1. Recursos autorreferenciales	19
3.6.2. Recursos autoconscientes	20
3.7. Monty Python. Estudio de caso	21
3.7.1. And Now for Something Completely Different (1971)	23
3.7.2. Monty Python and the Holy Grail (1975)	24
3.7.3. Monty Python's Life of Brian (1979)	25
3.7.4. Monty Python's the Meaning of Life (1983)	26
4. Preguntas de investigación	27
5. Hipótesis	27
6. Metodología	28
7. Resultados	29
7.1. Recursos autorreferenciales	30
7.1.1. Inter meta	30
7.1.2. Lenguaje cinematográfico meta	32

7.1.3.	Composición meta	35
7.2.	Recursos autoconscientes.....	38
7.2.1.	Autor meta.....	38
7.2.2.	Receptor meta.....	40
8.	Conclusiones.....	44
9.	Referencias bibliográficas.....	48
10.	Anexos.....	54
10.1.	Análisis cuantitativo	54
10.1.1.	Estructura análisis: And Now Something Completely Different	54
10.1.2.	Estructura análisis: Monty Python and The Holy Grail.....	59
10.1.3.	Estructura análisis: Monty Python's Life of Brian	64
10.1.4.	Estructura análisis: Monty Python's Meaning of Life	66
10.2.	Tablas de análisis complementario	71
10.3.	Gráficos de análisis complementario	73

1. Introducción

La metaficción ha sido un concepto ampliamente estudiado en el ámbito literario, pero el estudio de obras metaficcionales audiovisuales es muy escaso. En este trabajo de fin de grado, nos adentraremos en el fascinante mundo de la metaficción audiovisual, explorando los recursos autorreferenciales y autoconscientes utilizados en películas para reflexionar sobre la naturaleza de las ficciones y del medio cinematográfico. Los recursos autorreferenciales hacen referencia a elementos relacionados con el arte de narrar presentes en una obra, mientras que los recursos autoconscientes implican que la obra se reconoce a sí misma como una creación artística y se vuelve consciente de su propia naturaleza. Ambos recursos permiten una reflexión sobre el arte y la exploración de las fronteras entre la ficción y la realidad.

En primer lugar, es fundamental comprender el término “metaficción”. Según Patricia Waugh, una destacada teórica literaria, la metaficción se refiere a la obra que reflexiona sobre su ficcionalidad, rompiendo la ilusión de realidad y cuestionando los límites entre la ficción y la realidad. Esta noción nos permite adentrarnos en el terreno de la metaficción audiovisual, donde se exploran los recursos narrativos y técnicos del cine para subvertir las convenciones y desafiar las expectativas del espectador.

La metaficción literaria ha dejado una huella significativa en el panorama cultural, pero en este trabajo nos centraremos en la metaficción audiovisual, mucho menos estudiada, explorando cómo el cine se apropia de estos recursos para cuestionar su propia naturaleza y el papel del espectador. Estudiaremos los recursos metaficcionales gracias a los largometrajes del grupo cómico inglés *Monty Python*.

Es interesante mencionar el papel destacado de los Monty Python, un influyente grupo de comediantes británicos, en el desarrollo de la metaficción audiovisual. Sus cuatro películas son ejemplos icónicos de cómo los recursos metaficcionales se desarrollan desde el humor y la sátira para desafiar y subvertir las convenciones narrativas y cinematográficas: *And Now for Something Completely Different* (1971), *Monty Python and the Holy Grail* (1975), *Monty Python's Life of Brian* (1979) *Monty Python's the Meaning of Life* (1983).

En relación con el grado de Periodismo, la investigación de la metaficción desde una perspectiva periodística puede contribuir a fomentar una mayor conciencia crítica en los consumidores de información y de productos audiovisuales. Al analizar cómo se utilizan los recursos metaficcionales en el cine, se puede promover una comprensión más profunda de cómo se construyen las narrativas y cómo se pueden manipular. Esto puede empoderar a los lectores, oyentes y espectadores para que adopten un enfoque más crítico al evaluar las noticias y discursos mediáticos, buscando la verdad más allá de las apariencias superficiales. En el contexto actual de la sociedad de la información, donde las narrativas y la construcción de la verdad están en un constante debate, resulta crucial abordar el estudio de la metaficción con una mirada periodística.

En conclusión, este trabajo de fin de grado se propone explorar los recursos autorreferenciales y autoconscientes utilizados en el cine como manifestaciones de la metaficción audiovisual. A través del breve estudio de la metaficción literaria, la profunda investigación de la metaficción audiovisual y sus recursos, analizaremos las películas del grupo Monty Python, para así poder comprender cómo el cine utiliza la metaficción para cuestionar sus propias reglas y desafiar la relación entre el espectador y la obra cinematográfica.

2. Justificación del tema

La metaficción lleva utilizándose desde la antigüedad, los griegos y los romanos ya incorporaban reflexiones sobre la ficcionalidad en sus obras. Las obras de literatura más importantes de nuestra historia cultural como *Las mil y una noches* o *El Ingenioso hidalgo Don Quijote de la Mancha*, ya utilizaron la metaficción en sus narraciones. Los extensos estudios sobre la metaficción literaria han llegado vagamente a la teoría audiovisual. A pesar de que la metaficción es un recurso utilizado por los grandes cineastas, desde los cortometrajes de Edwin S. Porter hasta los Monty Python, pasando por Orson Welles; no cuenta con una descripción y una tipología concretas que engloben los diferentes modelos de representación.

Me he decantado por estudiar y ampliar mis conocimientos por la metaficción porque durante mi estancia Erasmus en Köln cursé la asignatura 'Unreliable Narration in

Literature and Film’, donde pude descubrir la metanarración y la metaficción. Meses después, sigo cautivada por este recurso narrativo. He querido centrarme en lo audiovisual porque es lo que me ha apasionado durante los cuatro años de grado.

Para poder entender y estudiar exhaustivamente la metaficción audiovisual he decidido escoger las obras del grupo cómico británico Monty Python. Este grupo lleva acompañándome desde mi infancia y en mi opinión, son la viva representación de que la metaficción en el cine es posible. Los Monty Python crearon obras metaficcionales de culto y los recursos que utilizaron no se han estudiado minuciosamente. Pienso que para poder crear obras nuevas que exploren todos los ámbitos de la metaficción, debemos estudiar a nuestros precedentes, cómo lo hicieron y cuáles fueron las fórmulas de su éxito.

3. Marco teórico

3.1. La metaficción

La metaficción es un tipo de ficción que ha sido utilizada en diversas formas de arte, incluyendo el cine y la televisión. Aunque se trata de un fenómeno extendido en el universo audiovisual, no se puede catalogar la metaficción como género, al estilo del policíaco, el terror o la comedia (Gacía, 2009, p. 2).

Linda Hutcheon, una de las teóricas más importantes de la metaficción, declara que el neologismo ‘metaficción’ fue acuñado en los años 60 para referirse a un tipo de ficción que “se preocupa explícitamente por su propia ficcionalidad” (Hutcheon, 1980, p. 3). Pero si nos detenemos a analizar su significado literal y etimológico, podemos entender la totalidad del concepto.

Por un lado, el prefijo griego ‘meta’ significa ‘acerca de’, por ello, dependiendo de la disciplina podemos hablar de metapintura, metateatro o metaficción (Medina, 2020, p. 5). Así, interpretamos que la metaficción designa a la ficción que habla o reflexiona sobre la ficción misma (Medina, 2020, p. 5). Por otro lado, la RAE propone una definición para ‘ficción’ que incluye tanto la ficción literaria como la audiovisual: “Clase de obras literarias o cinematográficas, generalmente narrativas, que tratan de sucesos y personajes imaginarios” (Real Academia Española, s.f.). Entonces, si definimos literalmente la

‘metaficción’ sería una obra imaginaria que habla de la propia obra imaginaria. Una narrativa narcisista que se observa a sí misma en el espejo (Sepúlveda, 2016, p. 9).

A pesar de que los autores llevan siglos creando obras metaficcionales, el término metaficción es relativamente joven (Sepúlveda, 2016, p. 8). Los estudios nacieron en el ámbito literario, pero poco a poco llegaron a otros campos de estudio; como el arte, la comunicación o lo audiovisual, entre otros (Sepúlveda, 2016, p. 8). Por ello, hay muchas formas y perspectivas posibles de definir a la metaficción, y cada una de ellas contiene unas hipótesis distintas sobre la naturaleza del lenguaje, los procesos de interpretación que ocurren durante la lectura de textos, y la relación entre la escritura y la reflexión teórica acerca de esta escritura (Zavala, 2007, p. 171).

Lauro Zavala, investigador universitario, explicó que si se reúnen las perspectivas de diferentes autores, definiríamos la metaficción como aquella “escritura narrativa cuyo interés central consiste en poner en evidencia, de manera lúdica, las convenciones del lenguaje y la literatura” (Zavala, 2007, p. 203).

3.2. Génesis del concepto

En el siglo XX comenzaron los estudios sobre la metaficción (Zavala, 2007, p. 125). Estos estudios son extensos, pero se caracterizan por una falta de consenso sobre el concepto, la tipología y los métodos de análisis (Sepúlveda, 2016, p. 8). Podemos diferenciar el origen del estudio de la metaficción en dos escuelas: la escuela anglosajona y la escuela continental europea (Sepúlveda, 2016, p. 15). Ambas escuelas profundizaron y ayudaron a dar forma al concepto de la metaficción.

3.2.1. Escuela anglosajona

Los estudios de la escuela anglosajona poseen un enfoque similar en su gran mayoría y asocian la metaficción dentro del movimiento postmoderno (Sepúlveda, 2016, p. 16). Las diferencias dentro de esta escuela nacen del gran número de expresiones y términos asociados a la metaficción y a sus manifestaciones (Sepúlveda, 2016, p. 16). En esta escuela, el término metaficción fue establecido por William H. Gass y Robert Scholes, que usaron este concepto para nombrar a “la nueva novela norteamericana en la que

empieza a hacer presencia un llamado de atención sobre el carácter ficticio de la novela misma” (Ardila, 2014, p. 28). Un tipo de novela concreta que surgía como resultado del agotamiento de las formas tradicionales, caracterizadas por evidenciar su condición de ficción, haciendo de la ficción su tema principal (Ardila, 2014).

Las dos teóricas más importantes dentro de la escuela anglosajona son Linda Hutcheon y Patricia Waugh. Linda Hutcheon definió la metaficción en su libro *Narcissistic Narrative, the Metafictional Paradox*: “La narrativa narcisista es el proceso hecho visible” (Hutcheon, 1984, p. 7). Patricia Waugh, explica en su libro *Metafiction. The theory and practice of self-conscious fiction*: “La metaficción es un término que se da a la escritura de ficción que, de forma consciente y sistemática, llama la atención sobre su condición de artefacto para plantear cuestiones sobre la relación entre ficción y realidad. Al criticar sus propios métodos de construcción, estos escritos no sólo examinan las estructuras fundamentales de la ficción narrativa, sino que también exploran la posible ficcionalidad del mundo exterior al texto literario de ficción” (Waugh, 1984, p. 2).

3.2.2. Escuela continental europea

Los estudios de la escuela continental europea son extensos, y se caracterizan por teorizar más que la anterior, aportando categorías y metodologías (Sepúlveda, 2016, p. 17). Aunque relacionan la metaficción como un fenómeno antiguo, no niegan su popularidad ni su papel dentro del movimiento postmoderno (Sepúlveda, 2016, p. 17).

Esta escuela comienza con los estudios de lo que Roland Barthes, crítico y teórico literario, llama metaliteratura: literatura que toma como objeto la propia literatura (Sepúlveda, 2016, p. 17). Sobre esta literatura ‘espejo’ Barthes manifestó: “La literatura se puso a sentirse doble: a la vez objeto y mirada sobre ese objeto, palabra y palabra de esa palabra, literatura-objeto y meta-literatura” (Sepúlveda, 2016, p. 17). Los europeos realizaron tipologías exhaustivas del campo de estudio, llamando la atención sobre la variedad de formas metaficcionales y la dificultad de ordenar y teorizar un campo en el que conviven productos tan diversos (Pardo, 2015, p. 48).

3.3. La metaficción en la literatura

Encontramos las primeras manifestaciones de la metaficción en la literatura. La metaficción es un recurso narrativo que se ha utilizado en la literatura desde hace siglos para cuestionar las convenciones narrativas y reflexionar sobre la naturaleza de la ficción. Según Hutcheon: “La metaficción no es un fenómeno exclusivo de la literatura moderna; más bien es un aspecto recurrente y básico de la literatura en general” (Hutcheon, 1980, p. 5). En este sentido, se puede decir que la metaficción ha existido en la literatura desde sus inicios.

La metaficción en la literatura puede adoptar diferentes formas, como la parodia, la sátira o la ironía, y puede ser utilizada para cuestionar las convenciones narrativas, explorar los límites del lenguaje o reflexionar sobre la relación entre el autor, el texto y el lector. La literatura siempre ha hecho comentarios sobre sí misma y ha tenido una actitud reflexiva o ha insertado dentro de la obra literaria otra obra literaria (Romano, 1998, p.1) Pero, podemos encontrar sus primeras manifestaciones en la literatura griega.

En la antigüedad, se pueden encontrar algunos ejemplos de metaficción en la literatura. En la literatura griega antigua, encontramos *Las aves*, obra del comediógrafo Aristófanes, donde los personajes llegan a cuestionar su propia existencia como personajes de una obra de teatro (Aristófanes, 2004, p. 309). En el diálogo platónico *Fedro*, el personaje de Sócrates reflexiona sobre la naturaleza de la escritura y la verdad, y cómo el escritor puede crear mundos ficticios (Platón, 2018, p. 183).

En la literatura romana, la metaficción a menudo se combinaba con la sátira para cuestionar las convenciones literarias y sociales. La sátira romana es un género que tiene una estructura fácilmente reconocible, basada en un diálogo denunciante entre dos partes (Romano, 1998, p. 4). El poeta romano Ovidio juega en su obra *Ars amatoria* con las expectativas del género de la poesía de amor al incluir comentarios irónicos sobre su propia obra. Según el crítico literario Philip Hardie, Ovidio “no sólo compone una parodia del género de la poesía erótica, sino que también reflexiona sobre su propia posición como poeta” (Hardie, 1993, p. 123). Estas obras demuestran cómo la metaficción se utilizaba para cuestionar las convenciones literarias y sociales en la literatura griega y romana.

En la Edad Media, la metaficción se utilizó principalmente en la poesía y en la prosa narrativa para cuestionar la naturaleza de la verdad y la ficción. *Las mil y una noches*, una colección de cuentos árabes de los siglos IX al XIV. En la obra, el narrador se presenta a sí mismo como un personaje ficticio y establece un marco narrativo metafictional al contar historias dentro de historias. Según el crítico literario Muhsin J. al-Musawi: “*Las mil y una noches* es una obra que rompe las barreras entre la realidad y la ficción y establece un diálogo constante entre el narrador, el lector y los personajes de las historias” (al-Musawi, 2010, p. 48).

La literatura caballerescas española y francesa ya utilizaba algunos recursos metafictionales, como cuando el autor se presenta a sí mismo como narrador o cuando los personajes de la historia se cuestionan su propia existencia en el mundo de la ficción (Waugh, 1984). La obra *El Ingenioso hidalgo Don Quijote de la Mancha* de Miguel de Cervantes inaugura una tradición moderna de carácter metafictional (Zavala, 2010, p. 354). Este, es un ejemplo de “la pluralidad de niveles creada por un autor que se revela en el proceso de escribir” (Romano, 1998, p. 2). Podemos encontrar personajes que hacen comentarios acerca de la primera parte del *Quijote* o que se entretienen leyéndolo; también vemos la multiplicación de la voz narrativa, la representación del narrador y la pérdida del manuscrito en el que se apoya la escritura, entre otros recursos metafictionales (Zavala, 2010, p. 354). En definitiva, *Don Quijote de la Mancha* incluye varios pasajes que reflexionan sobre la naturaleza misma de la ficción (Hutcheon, 1980) que marcaron un antes y un después en la literatura.

Entre las primeras manifestaciones de la metaficción en el siglo XX se encuentra la obra de James Joyce *Ulises*, publicada en 1922. En esta novela, Joyce utiliza una gran cantidad de recursos literarios que cuestionan la estructura tradicional de la novela (Gillespie, 2005). Autores como Jorge Luis Borges, Italo Calvino, Vladimir Nabokov y John Barth, entre otros, utilizaron la metaficción en sus obras para jugar con las expectativas del lector y romper las convenciones literarias tradicionales (Hutcheon, 1980).

Los estudios sobre la metaficción comenzaron en el siglo XX (Zavala, 2007, p. 125), como efecto de la popularidad de la metaficción como técnica narrativa. En la década de 1970, la metaficción se convirtió en un elemento fundamental de la literatura posmoderna. Los escritores posmodernos comenzaron a utilizarla para desafiar las convenciones

narrativas tradicionales y explorar nuevas formas de escritura, cuestionando la verdad y la realidad. El posmodernismo desafía las convenciones tradicionales propias de la literatura anterior al siglo XX: desdibuja la línea entre realidad y ficción, empleando técnicas narrativas no lineales y cuestionando la noción de identidad y verdad (Hutcheon, 1988). Linda Hutcheon explica: “El posmodernismo se caracteriza por su deseo de revisar las convenciones literarias tradicionales y de crear nuevas formas de narración que reflejen la complejidad y la incertidumbre de la realidad contemporánea” (Hutcheon, 1988, p. 3).

Además de la literatura posmoderna, la metaficción también ha sido utilizada en otras corrientes literarias como el realismo mágico y el poscolonialismo. Autores como Gabriel García Márquez, Salman Rushdie y J.M. Coetzee han utilizado la metaficción para reflexionar sobre la identidad y la historia de sus países y cuestionar las convenciones literarias occidentales (Hutcheon, 2006).

Por otra parte, en el teatro, la metaficción se ha utilizado para cuestionar su propia naturaleza. Linda Hutcheon señala: “La obra dentro de la obra de *Hamlet* es un ejemplo clásico de metaficción teatral” (Hutcheon, 1980, p. 99). En esta obra el personaje principal se cuestiona su propia existencia dentro de la ficción y la naturaleza misma del teatro como una representación de la realidad. Además, la obra incluye una obra dentro de la obra, en la que los personajes representan una versión dramatizada de la muerte del padre de Hamlet.

Otro ejemplo de metaficción teatral es la obra *Seis personajes en busca de autor* de Luigi Pirandello, en la que los personajes irrumpen en un ensayo teatral y cuestionan la autoría y la verdad de la obra. Según Patricia Waugh, la obra de Pirandello explora la naturaleza del teatro y la autoría, desafiando las convenciones teatrales tradicionales y planteando preguntas sobre la relación entre la realidad y la ficción en el teatro (Waugh, 1984, p. 96).

Del mismo modo, en la obra *La vida es sueño* de Calderón de la Barca, el personaje principal Segismundo reflexiona sobre la naturaleza de su propia realidad y la función del teatro. Según el crítico literario David Johnston: “Calderón usa el teatro para cuestionar la naturaleza misma de la realidad y la relación entre el teatro y la vida” (Johnston, 2010,

p. 123). Estas obras demuestran cómo la metaficción se ha utilizado en el teatro para cuestionar la naturaleza misma de la representación y la realidad.

3.4. La metaficción en el cine

La metaficción literaria se traslada al cine y ayuda a crear obras audiovisuales únicas. La metaficción en el cine ha sido utilizada en numerosas ocasiones para reflexionar sobre la naturaleza misma del cine como medio de representación y para cuestionar la percepción del espectador. Según Stam, el cine ha sido una de las formas artísticas más efectivas para mostrar la interacción entre el mundo real y la ficción (Stam, 2012).

Hay un gran número de películas que cuentan con recursos que desvelan la ficcionalidad de su historia (Medina, 2020, p. 3). Ya en 1902, durante los primeros años de vida del cine, encontramos el cortometraje *Uncle Josh at the Moving Picture Show* de Edwin S. Porter, una obra que desvela la mágica experiencia del público en las salas de cine (Medina, 2020, p. 17). Durante los 2 minutos que dura la acción, se recogen leves guiños metaficcionales: el protagonista se desliza detrás de la tela de la pantalla para crear la ilusión de haberse metido dentro de la película proyectada (Medina, 2020, p. 17). Además, el protagonista se asusta con una proyección de un tren, como si fuese el cortometraje *La llegada de un tren a la estación* (1896) de los hermanos Lumière, siendo también un ejemplo de obra referencial, que, como veremos más adelante, es una herramienta metaficcional muy utilizada por los autores modernos (Medina, 2020, p. 17). Edwin S. Porter consiguió en pocos minutos crear un relato audiovisual que relacionaba la ficción fílmica y el sentido objetivo de la realidad (Gregory, 2016, p.15).

Años más tarde, en 1924, Buster Keaton dirigió y protagonizó *El moderno Sherlock Holmes*. Esta obra, según Stam, construye una reflexión entre el vínculo película/sueño (Stam, 1985, p.37). La película narra la historia de un joven proyccionista que aspira a ser detective, que mientras trabaja se queda dormido y su sueño salta a la pantalla, introduciéndose en la película que se proyecta (Medina, 2020, p. 18). Lo curioso de la obra es que todos los protagonistas de la película proyectada son los personajes que ya habían salido, configurando una narración de una película dentro de otra (Medina, 2020, p. 18). Mismos personajes, pero diferente caracterización (Medina, 2020, p. 18). Buster Keaton logró cumplir el deseo de los espectadores, introducirse en la ficción audiovisual

y convertirla en su realidad para vivir las aventuras y los lujos de las películas (Medina, 2020, p. 18).

Además de películas enfocadas en reflexionar sobre el cine como constructo, durante la década de los 50 comenzaron a crearse obras centradas en criticar o ensalzar la industria cinematográfica desde el cine mudo, películas de ‘Hollywood sobre Hollywood’ (Medina, 2020, p. 19). *El crepúsculo de los dioses* de Billy Wilder (1950) y *Cantando bajo la lluvia* de Gene Kelly (1952), son las obras más importantes sobre esta temática porque muestran las consecuencias que ocasionó la incorporación del sonido al cine, hasta entonces mudo (Medina, 2020, p. 19). Estas enseñaron al espectador lo que hay detrás de una película, quitaron parte de la ficcionalidad propia de la ficción.

Los rupturistas años 60 fueron una época de revolución histórica, social, política y artística (Medina, 2020, p. 20). Durante esta época nacieron las nuevas olas del cine europeo y las teorías fílmicas, los directores buscaron nuevas normas cinematográficas para experimentar dentro del cine y romper con todo lo establecido anteriormente (Medina, 2020, p. 20). Según Stam, el declive del sistema de estudios de Hollywood coincidió con el asentamiento de la teoría de autor y la popularidad de cineastas procedentes de Europa como Jean-Luc Godard y Federico Fellini (Stam, 1985, p.97).

Jean-Luc Godard hizo de los recursos metaficcionales su estilo personal (Medina, 2020, p. 20). El director manipuló de manera habitual el montaje, el sonido y la puesta en escena, obligando a la audiencia a no olvidar que está viendo una obra de ficción (Young, 2011, p.11). Por su parte, Federico Fellini mezcla en *8 1/2* (1963) sueños, recuerdos, ficción y realidad sin marcas o aclaraciones, de nuevo, recordando al espectador que está delante de una ficción (Medina, 2020, p. 23). A finales de los 60, Ingmar Bergman introdujo los efectos visuales metaficcionales en *Persona* (1966), hizo creer a la audiencia que el celuloide de la película se estaba quemando (Medina, 2020, p. 24). Los años 70 siguieron la misma línea que la década anterior. Orson Welles innovó en 1973 con *F for Fake*, una obra que combinó el cine documental y la ficción para manifestar que no puede haber transparencia en el cine (Benamou, 2006, p.158).

Los autores han seguido innovando y creando recursos metaficcionales durante los años. Las obras mencionadas destacan en la historia del cine occidental por ser trabajos

pioneros y revolucionarios (Medina, 2020, p. 24). La metaficción cinematográfica es tan antigua como el propio cine y las herramientas metaficcionales continúan renovándose y tomando nuevas formas (Medina, 2020, p. 24).

3.5. Dentro de la metaficción audiovisual

Como hemos visto, la metaficción cinematográfica se ha manifestado desde los inicios del séptimo arte hasta las creaciones actuales (Cabrejo-Cobián, 2010, p. 3). Aun así, la metaficción audiovisual no ha sido estudiada tan exhaustivamente como la metaficción literaria (Sepúlveda, 2016, p.19). Por ello, para poder teorizar acerca de la metaficción en el cine, es necesario acudir a la teoría literaria (Sepúlveda, 2016, p.19). Robert Stam, con su libro *Reflexivity in Film and Literature: From Don Quixote to Jean-Luc Godard* (1985), es uno de los pocos teóricos que le ha dado importancia al estudio de la metaficción cinematográfica (Madsen, 2015).

Linda Hutcheon expresa que podemos encontrar historias metaficcionales en todas las artes (Hutcheon, 1985, p. 35). Desde Aristóteles, el arte se considera como una imitación de la realidad, y el cine, desde sus orígenes, estableció códigos para que así fuera (Sepúlveda, 2016, p. 9). Cuando comienza una película, se establece un pacto no escrito entre la ficción y el espectador, donde se define la lógica del mundo narrativo (Sepúlveda, 2016, p. 9). Mediante este pacto entre el creador de la obra y el receptor, el espectador voluntariamente ignora las leyes lógicas de la realidad y se somete a la lógica del universo narrativo impuesta por el creador (Sepúlveda, 2016, p. 9).

El modelo de narración clásica hollywoodense o también llamado modo de representación institucional (MRI) intenta ocultar los mecanismos productores de la historia y dar la impresión de que esta sucede directamente, sin intermediarios, ante los ojos del espectador (Pérez-Bowie, 2012, p. 33). Para que el espectador olvide que está ante una obra de ficción, este cine tradicional utiliza tres recursos: el montaje invisible (planos con secuencias naturales, sin mediaciones entre el espectador y el relato), la cuarta pared (barrera entre el set y la cámara, que es el punto de vista de la audiencia) y la estructura narrativa clásica (acciones de manera lineal, como en la realidad) (Sepúlveda, 2016, p. 9). Estas herramientas consiguen una total inmersión del espectador en el

universo del relato, llegando a olvidar que está ante una obra de ficción (Sepúlveda, 2016, p. 9).

Este MRI entró en crisis durante los años 70 con la llegada de un nuevo paradigma narrativo, el Modo de representación moderno (MRM) (Pérez-Bowie, 2012, p. 34). Comenzaron a crear obras autoconscientes que jugaban con visibilizar el aparato enunciativo y los mecanismos narrativos, entre otros aspectos (Pérez-Bowie, 2012, p. 34). El cine metaficcional rompe con los códigos impuestos por el MRI porque no pretende que el espectador olvide que está ante una obra de ficción, por el contrario, le recuerda constantemente que lo que ve es una ficción (Sepúlveda, 2016, p. 9).

Cuando una obra audiovisual recurre a la metaficción, rompe con las reglas establecidas por el cine clásico (Medina, 2020, p. 16). Por ello, Stam explica que las películas reflexivas han sido juzgadas negativamente por algunos críticos puristas que rechazan cualquier daño a los placeres convencionales de la ilusión e identificación (Hutcheon, 1985, p. 159). Pero, las películas metaficcionales sustituyen estos placeres por otros que sólo pueden alcanzarse a través de una mirada activa y crítica del espectador (Madsen, 2015).

3.6. Recursos para hacer metaficción audiovisual

Ignorar los códigos clásicos no hace que una película sea metaficcional, pero supone un distanciamiento con el cine tradicional (Sepúlveda, 2016, p. 10). La metaficción audiovisual puede manifestarse de numerosas formas y está determinada por la interacción con el público (Madsen, 2015). Como la metaficción es un fenómeno muy versátil no existe una única expresión para reflexionar sobre la ficción (Medina, 2020, p. 24). El cine cuenta con un gran abanico de mecanismos para reflexionar sobre su ficcionalidad (Medina, 2020, p. 16), pero su recopilación y clasificación es una tarea ambiciosa y compleja (Medina, 2020, p. 24).

La intención reflexiva de una obra audiovisual es la base de la metaficción (Sepúlveda, 2016, p. 10). Javier Pardo, investigador y profesor universitario, explica que en el ámbito de la reflexividad fílmica existen dos fenómenos, la autorreferencia y la autoconsciencia (Sepúlveda, 2016, p. 27). Debemos tener en cuenta que a veces la autorreferencia puede

interpretarse como autoconsciencia y que la autoconsciencia puede prescindir de autorreferencia (Sepúlveda, 2016, p. 28). Dentro de estas divisiones, estudiadas por más de un autor, nos centraremos en la clasificación que propone Rune Bruun Madsen (2015) sobre las estrategias metaficcionales, profundizando en cada una de ellas a partir de los artículos de Alberto García (2003) y Lucía Tello (2014) (Medina, 2020, p. 5).

Los recursos autorreferenciales hacen referencia a elementos relacionados con el arte de narrar presentes en una obra, mientras que los recursos autoconscientes implican que la obra se reconoce a sí misma como una creación artística y se vuelve consciente de su propia naturaleza. Ambos recursos permiten una reflexión sobre el arte y la exploración de las fronteras entre la ficción y la realidad.

3.6.1. Recursos autorreferenciales

La autorreferencia es la referencia que plantea una obra con cualquier elemento relacionado con el arte de narrar (medio literario, dramático, fílmico o pictórico) o con otras obras (Madsen, 2015). Madsen establece tres divisiones metaficcionales autorreferenciales: Inter meta, Lenguaje cinematográfico meta y Composición meta (Madsen, 2015). Dentro de cada una, encontramos distintos recursos.

- **Inter meta**

Es la comunicación intertextual que puede formarse a través de referencias a directores, obras, personajes de ficción, géneros, etc (Madsen, 2015). Recursos:

- Citas directas
- Homenajes o referencias

- **Lenguaje cinematográfico meta**

Aparece cuando se cuestionan los patrones estilísticos y la gramática del cine comercial (Madsen, 2015). Recurso:

- Mostrar la maquinaria de la industria o el proceso de producción

- **Composición meta**

Obras con estructuras narrativas complejas, cuyas estructuras narrativas y tratamiento del tiempo y el espacio revelan un interés por subvertir la narración lineal tradicional (Madsen, 2015). Recursos:

- Manipulación de la composición narrativa
- Elementos estructurales no tradicionales: flashback, flashforward, entre otros.

3.6.2. Recursos autoconscientes

La autoconsciencia es la referencia a la propia obra (Madsen, 2015). Madsen establece dos divisiones metaficcionales: autor meta y receptor meta (Madsen, 2015). Cada una recoge una serie de recursos para lograr la autoconsciencia de la obra.

- **Autor meta**

El director de la obra llama la atención sobre sí mismo y su capacidad para dirigir una narración (Madsen, 2015). Recurso:

- Voz en off (del director o de un personaje del universo diegético)

- **Receptor meta**

Obras en las que un personaje del universo diegético se dirige directamente al lector o espectador (Madsen, 2015). Recursos:

- Ruptura de la cuarta pared (apelación al espectador mirando a cámara o hablando directamente con el espectador)
- Personajes conscientes
- Tráfico entre mundos (cameos, famosos actuando de sí mismos)

Estas divisiones y sus manifestaciones no son excluyentes entre sí, una película puede incluir varios recursos metaficcionales (Medina, 2020, p. 28), o basar su estilo únicamente en un recurso. A continuación, se profundizará en la explicación de cada uno de los recursos vistos, poniendo un ejemplo de cada uno para su mayor comprensión.

3.7. Monty Python. Estudio de caso

Monty Python fue un grupo de comedia británico que estuvo en activo entre 1969 y 1983. John Cleese, Michael Palin, Eric Idle, Terry Jones, Graham Chapman y Terry Gilliam, alcanzaron la proyección internacional y se convirtieron en objeto de culto, incluso tiempo después de su separación como grupo (Pérez, 2013, p. 10). Los seis integrantes revolucionaron la comedia televisiva y crearon películas clásicas (McCall, 2013).

Tras conocerse durante una grabación de la serie infantil *Do Not Adjust Your Set*, para el canal de televisión comercial británico ITV entre 1967 y 1969, los integrantes decidieron unirse oficialmente en mayo de 1969, cuando la BBC les ofreció un espacio que duraría inicialmente 13 semanas (Pérez, 2013, p. 10). *Monty Python's Flying Circus* fue una serie cómica que ofreció a los espectadores una introducción a su peculiar estilo humorístico, y fue un antes y un después en su vida profesional (Pérez, 2013, p. 10). Esta serie europea sin precedentes se estrenó el 5 de octubre de 1969 y permaneció en antena hasta 1974 (Pérez, 2013, p. 11), rápidamente se convirtió en un gran éxito (Pavía Cogollos, 2018, p. 94). La serie consiste en pequeños sketches grabados delante del público (Pérez, 2013, p. 10), recogidos en 4 temporadas de 45 episodios en total (Pérez, 2013, p. 11). *Monty Python's Flying Circus* encontró en la televisión un inagotable nicho para parodiar el funcionamiento del propio medio (Pavía Cogollos, 2018, p. 95), característica que seguirían utilizando en sus proyectos cinematográficos. Esta serie repleta de improvisación y espontaneidad impulsó al grupo cómico a la fama (Pérez, 2013, p. 11).

Después de ganar popularidad, dieron el paso al cine en 1971 con la película *And Now for Something Completely Different* (Y ahora algo completamente diferente), una recopilación en formato cinematográfico de los mejores momentos de la serie (Pérez, 2013, p. 10). Ese mismo año se dieron a conocer más allá de Europa con la creación de la empresa *Monty Python Record* que les permitió vender su serie en América (Pérez, 2013, p. 10). En 1973 emitieron nuevos episodios de su serie, mezclándolos con los originales (Pérez, 2013, p. 10). Entre 1973 y 1974, hicieron una gira teatral por el Reino Unido (Pérez, 2013, p. 10). En 1975 estrenaron su película *Monty Python and the Holy Grail* (Los caballeros de la Mesa Cuadrada) y en 1979 *Monty Python's Life of Brian* (La vida de Brian), dos de sus películas más aclamadas por la crítica y más recordadas por la memoria colectiva (Pérez, 2013, p. 10). En 1983 estrenaron *Monty Python's The Meaning*

of Life (El sentido de la vida), su último trabajo oficial (Pérez, 2013, p. 10). A pesar de que los miembros se reunieron en varias ocasiones, en trabajos individuales, nunca volvieron a estar los seis en el mismo proyecto (Pérez, 2013, p. 10). Las esperanzas de volver a crear una obra conjunta desaparecieron tras la muerte de Graham Chapman el 4 de octubre de 1989 (Pérez, 2013, p. 10).

El humor de los Monty Python se caracteriza por tratar de manera inteligente temas trascendentes de la cultura (Escobar, 2015, p. 90). Basan su humor en los elementos que han estructurado el imaginario colectivo a través de los siglos, que han dado sentido a nuestras vidas (Escobar, 2015, p. 90). La política, la religión, las ideologías y los mitos son algunos de sus temas preferidos (Escobar, 2015, p. 90). Su trabajo mezcló el humor negro, el surrealismo, la crítica, la parodia y la farsa, para desarrollar un humor propio (Escobar, 2015, p. 90). Sin tener en cuenta la posibilidad de “herir sensibilidades”, su afición por los gags mezclados con la ironía y la crítica directa, proporcionaron un estilo de comedia negra poco común (Pérez, 2013, p. 10). Para cada uno de sus proyectos, los seis integrantes investigaban durante meses los tópicos que iban a trabajar, para poder subvertirlos y burlarse de ellos refinadamente (Escobar, 2015, p. 90).



Ilustración 1. Monty Python. De izquierda a derecha, Eric Idle, Graham Chapman, Michael Palin, John Cleese, Terry Jones y Terry Gilliam. Recuperado de: El Periódico.

3.7.1. And Now for Something Completely Different (1971)

And Now for Something Completely Different es la primera película de los Monty Python. Es una recopilación en formato cinematográfico de los mejores sketches de su programa *Monty Python's Flying Circus* (Pérez, 2013, p. 54), emitida entre 1969 y 1974. Los 84 minutos rodados en 35 mm suponen una síntesis del estilo Python: humor surrealista, diálogos disparatados, crítica social, sarcasmo y humor negro (Pérez, 2013, p. 54).

Cinco de los seis integrantes del grupo actúan en la película: Graham Chapman, John Cleese, Eric Idle, Terry Jones y Michael Palin. En esta película Terry Gilliam, sexto integrante, se dedicará única y exclusivamente a hacer el guion y los dibujos que protagonizan otros sketches y momentos cómicos. Los actores y guionistas desempeñan personajes diferentes para interpretar los 27 sketches del largometraje. Mediante recursos metaficcionales e interludios animados se ensamblan, dándole un aspecto de película. Cierta lógica demente conecta las escenas entre sí y aunque no todas provoquen la carcajada, Monty Python saben cómo conseguir la sonrisa del público (Pérez, 2013, p. 55).

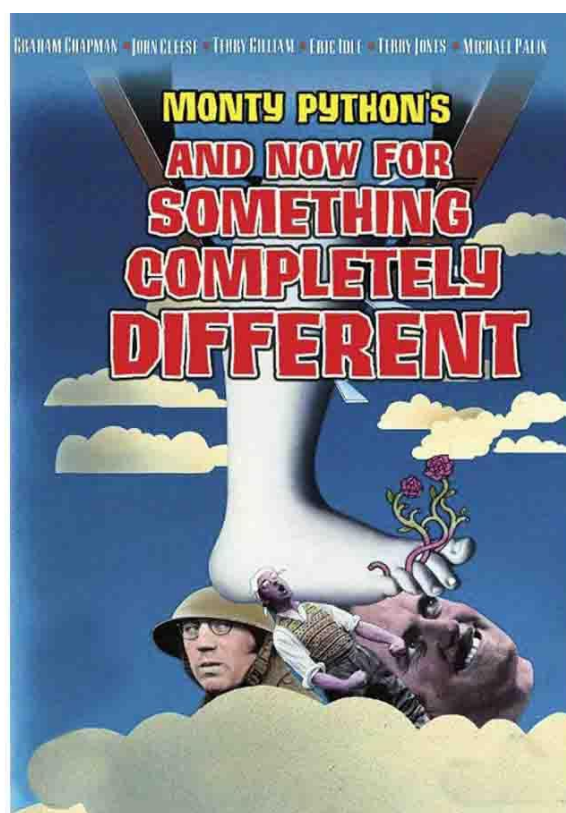


Ilustración 2. Portada de la película *And Now for Something Completely Different*. Recuperado de: *Monty Python Official Website*.

3.7.2. Monty Python and the Holy Grail (1975)

Monty Python and the Holy Grail se estrenó en 1975 y narra la historia del rey Arturo y sus caballeros en busca del santo Grial, pero son tan pobres que no tienen ni caballos. Monty Python guioniza, dirige e interpreta esta obra audiovisual. Esta película parodia el mito del rey Arturo y desde su inicio hasta el final las risas son constantes.

Podríamos considerar *Monty Python and the Holy Grail* como el primer guion con una estructura cinematográfica tradicional del grupo (Pérez, 2013, p. 59). Los componentes del grupo interpretan a varios personajes y los característicos dibujos de Terry Gilliam también están presentes.

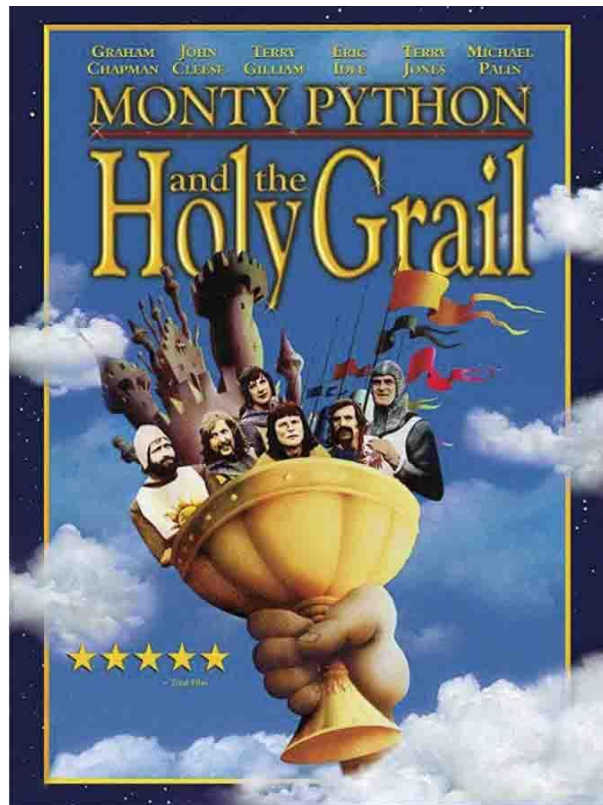


Ilustración 3. Portada de la película *Monty Python and the Holy Grail*. Recuperado de: *Monty Python Official Website*.

3.7.3. Monty Python's Life of Brian (1979)

En 1979 los Monty Python estrenaron *Monty Python's Life of Brian*, la que se podría catalogar como su obra más comercial. Por ello, es la más recordada por el público, pero la que menos tiene la esencia Python. Esta película parodia y homenajea las narrativas literarias y audiovisuales bíblicas. Sigue la vida de Brian, un hombre que tuvo la mala suerte de nacer el mismo día que Jesucristo, pero cuya vida no se asemeja.

La película sufrió las censuras de los conservadores que intentaron impedir su grabación, pero un año después los Monty Python lograron sacarla adelante (Pérez, 2013, p. 61). Quien haya visto esta película recordará su famosa canción *Always look on the bright side of life*. Una máxima en la vida de los seis integrantes del grupo cómico.

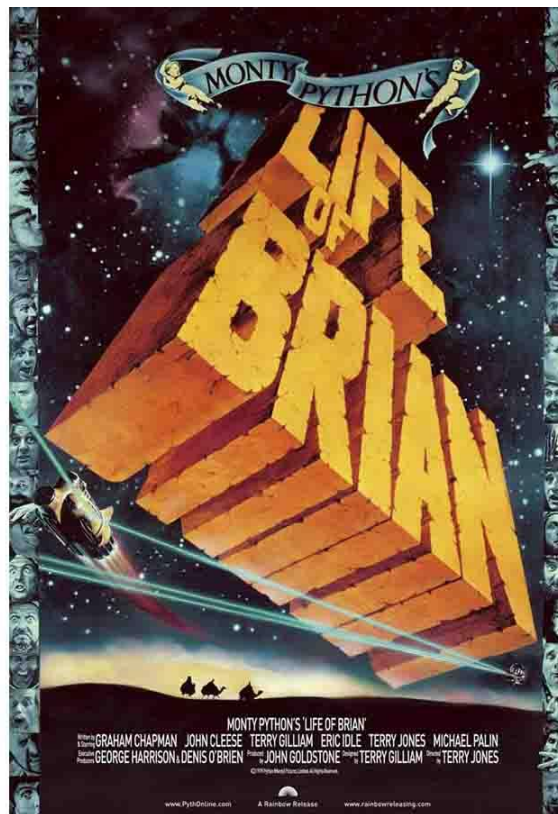


Ilustración 4. Portada de la película *Monty Python's Life of Brian*. Recuperado de: *Monty Python Official Website*.

3.7.4. Monty Python's the Meaning of Life (1983)

Monty Python's the Meaning of Life supone su último trabajo conjunto. La última película, estrenada en 1983, es una obra inteligente y audaz, repleta de canciones y de crítica humorística (Pérez, 2013, p. 70). Estructurada en 12 partes, desarrolla los momentos principales de la vida humana, como son el nacimiento y la muerte. Los seis integrantes interpretan a los protagonistas de estas escenas. Además, los dibujos de Terry Gilliam toman fuerte relevancia en esta película al servir de separación entre sketches.

El largometraje es el más extenso de la filmografía de los Monty Python y recopila toda su esencia humorística. Alcanzó un gran éxito en taquilla, logrando ganar el Premio del Jurado en el Festival de Cannes de 1983 (Pérez, 2013, p. 69).

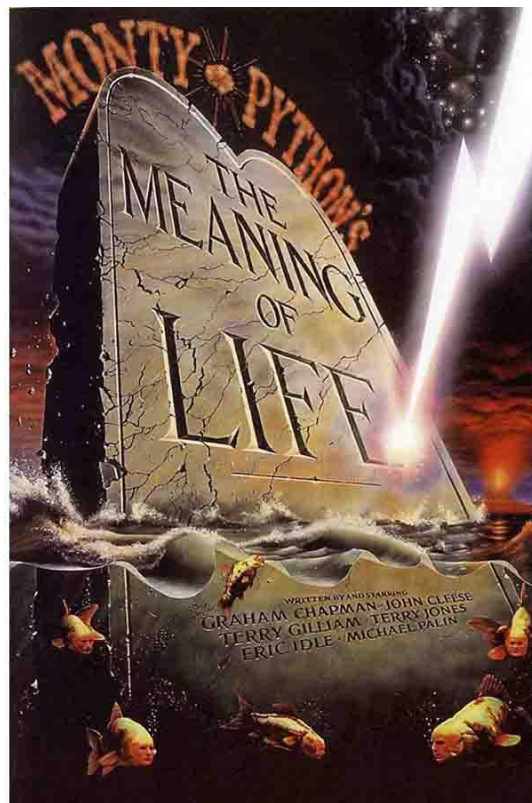


Ilustración 5. Portada de la película Monty Python's the Meaning of Life. Recuperado de: Monty Python Official Website.

4. Preguntas de investigación

El objetivo principal de este trabajo de fin de grado es analizar la metaficción audiovisual e identificar y examinar sus diferentes recursos en el campo. Para ello, nos centraremos en las obras de los Monty Python y responderemos a las siguientes preguntas de investigación:

1. ¿Qué recursos metaficcionales se desarrollan en las obras de los Monty Python?
2. ¿Cuáles son los recursos metaficcionales más utilizados?
3. ¿Los Monty Python crean recursos metaficcionales nuevos?
4. ¿Los Monty Python hacen de la metaficción su seña de identidad?

5. Hipótesis

A partir de las preguntas anteriores, se han formulado las siguientes hipótesis a resolver desde la aplicación de la metodología:

1. El recurso metafictional que más utilizan es la ruptura de la cuarta pared
2. Los Monty Python utilizan más los recursos autoconscientes más que los autorreferenciales
3. Los Monty Python utilizan más recursos metaficcionales en sus películas de formato cinematográfico tradicional que en sus películas de formato sketch
4. En las películas de los Monty Python no aparece ninguna persona famosa actuando de sí mismo

6. Metodología

El objetivo general de esta investigación es estudiar el uso de la metaficción en las obras del grupo humorístico británico Monty Python. Para ello se efectúa un análisis de contenido de tipo comparativo de corte cuantitativo y cualitativo que permite analizar y comprobar la evolución entre toda su obra. Con lo que conocer qué recursos metaficcionales dejan de utilizar, cuáles empiezan a utilizar, y el uso en general de estos recursos en sus cuatro obras cinematográficas, entre 1971 y 1983.

Gracias a la lectura y análisis de obras como *Metafiction: The Theory and Practice of Self-Conscious Fiction* (Waugh, 1974) y *Reflexivity in Film and Literature: From Don Quixote to Jean-Luc Godard* (Stam, 1985), se ha podido estudiar profundamente la metaficción para su posterior análisis. El estudio de Patricia Waugh es esencial como arranque porque ofrece las nociones básicas que ayudan a comprender la metaficción. Por su parte, Robert Stam, muestra un mayor interés por la metaficción audiovisual. El teórico es uno de los primeros en analizar la metaficción audiovisual de manera específica. También debemos destacar las investigaciones de José Antonio Pérez Bowie y Antonio Gil González. Gracias a su perspectiva audiovisual, ayudan a tener una mayor comprensión de la metaficción en este campo. No obstante, esta investigación se apoya en la clasificación de los recursos metaficcionales audiovisuales que propuso Rune Bruun Madsen en 2015, en la revista *Kosmorama* del instituto de cine danés.

La muestra seleccionada ha sido la obra completa de los Monty Python, desde 1971 hasta 1983. Un total de cuatro películas que dan como resultado 372 minutos de visualización y análisis. Se puede observar las fichas técnicas y tablas de análisis completas en el anexo.

Título	Año	Director	Duración
And Now for Something Completely Different	1971	Ian MacNaughton	84 minutos
Monty Python and the Holy Grail	1975	Terry Jones, Terry Gilliam	92 minutos
Monty Python's Life of Brian	1979	Terry Jones	93 minutos
Monty Python's Meaning of Life	1983	Terry Jones, Terry Gilliam	103 minutos

Tabla 1. Muestra de análisis. Fuente: Elaboración propia.

7. Resultados

Tras efectuar el análisis cualitativo y cuantitativo de los cuatro largometrajes de los Monty Python, han sido extraídos los siguientes datos:

	Utilización de recursos metaficcionales
And Now for Something Completely Different	45
Monty Python and the Holy Grail	36
Monty Python's Life of Brian	5
Monty Python's the Meaning of Life	22
Todas las películas	108

Tabla 2. Número de veces que los Monty Python utilizan recursos metaficcionales en sus películas. Fuente: Elaboración propia.

Como podemos observar los Monty Python utilizan la metaficción en 108 ocasiones durante sus cuatro largometrajes. *And Now for Something Completely Different* es la película en la que más veces recurren a la metaficción, en un total de 45 ocasiones. Le sigue *Monty Python and the Holy Grail* con 36 momentos metaficcionales. En *Monty Python's the Meaning of Life* podemos presenciar 22 escenas metaficcionales. Por último, en *Monty Python's Life of Brian* utilizan recursos metaficcionales 5 veces. En relación con estos datos, comprobamos que la utilización de recursos metaficcionales no guarda relación con el tipo de película en la que se usen, siendo las que más recurren una recopilación de sketches (*And Now for Something Completely Different*) y otra con estructura de película (*Monty Python and the Holy Grail*).

Tras la visualización de los cuatro largometrajes y la recogida de datos en tablas, analizaremos cuántas veces los Monty Python utilizan cada tipo de recurso metaficcional y cómo lo hacen.

	Recursos autorreferenciales	Recursos autoconscientes
And Now for Something Completely Different	24	21
Monty Python and the Holy Grail	29	7
Monty Python's Life of Brian	3	2
Monty Python's the Meaning of Life	9	13
Todas las películas	65	43

Tabla 3. Distinción entre el número de veces que los Monty Python utilizan recursos autorreferenciales y autoconscientes en sus películas. Fuente: Elaboración propia.

7.1. Recursos autorreferenciales

En la siguiente tabla vemos la recopilación de las veces que los Monty Python utilizan recursos autorreferenciales en las cuatro películas. Con un total de 65, se utilizan en más ocasiones que los recursos autoconscientes.

	Inter meta	Lenguaje cinematográfico meta	Composición meta
And Now for Something Completely Different	3	5	16
Monty Python and the Holy Grail	3	13	13
Monty Python's Life of Brian	1	1	1
Monty Python's the Meaning of Life	3	2	4
Todas las películas	10	21	34

Tabla 4. Número de veces que los Monty Python utilizan recursos autorreferenciales en sus películas y su distinción por tipos. Fuente: Elaboración propia.

7.1.1. Inter meta

Podemos encontrar este recurso autorreferencial en forma de cita directa o a modo de homenaje o referencia. Siempre haciendo referencia a géneros narrativos literarios o audiovisuales, directores de las obras o personajes de ficción, entre otros.

Inter meta

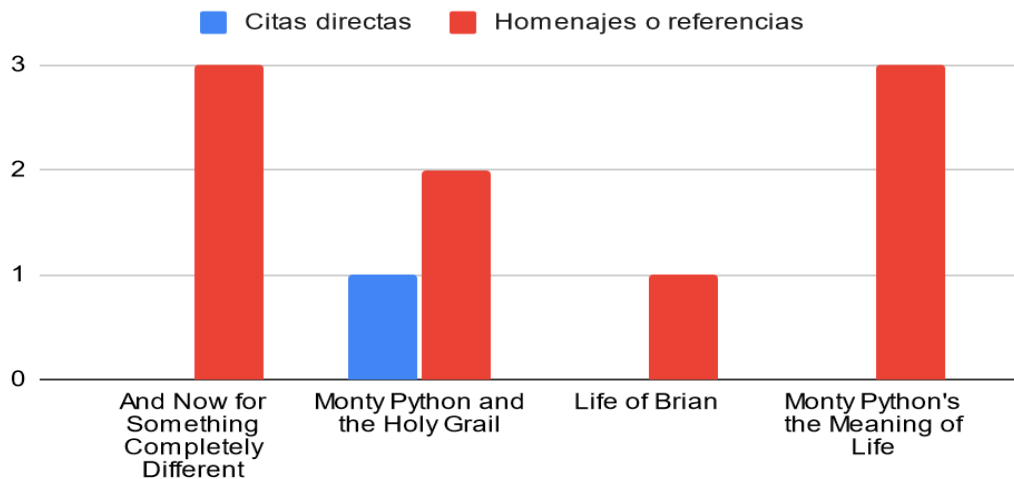


Gráfico 1. Tipos de Inter meta en las películas de los Monty Python. Fuente: Elaboración propia.

Como observamos, los Monty Python utilizan el recurso Inter meta en un total de 10 veces. La forma más utilizada de realizarlo es mediante homenajes o referencias, siendo 9 los momentos que cuentan con estas. En su primer largometraje, *And Now for Something Completely Different*, las tres referencias que vemos son artísticas y todas representadas en dibujos. El *David* de Michelangelo (15:26), *Venus* de Botticelli (52:21) y *El Beso* de Rodin (1:04:14) cobran vida durante unos instantes.

En *Monty Python and the Holy Grail*, segunda película del grupo inglés, encontramos tres momentos con recursos Inter meta. La película en sí misma es una cita directa a la leyenda literaria del rey Arturo y sus caballeros, siendo la única vez en sus cuatro películas que el grupo hace una cita directa. Además, también hacen dos homenajes o referencias. La película en su totalidad hace un homenaje a las narrativas literarias y audiovisuales caballerescas. Y los protagonistas recrean el mito del *caballo de Troya*, pero se les olvida entrar dentro del caballo para asaltar el castillo (30:24).

La tercera película de los Monty Python, *Monty Python's Life of Brian*, es de inicio a fin un homenaje a las narrativas literarias y audiovisuales bíblicas. El único recurso que aparece en el largometraje no se puede considerar cita directa porque no se trata de una manera literal las historias religiosas. Por el contrario, los *Monty Python* las interpretan a su manera.

En su última película, *Monty Python's the Meaning of Life*, también encontramos tres homenajes. Dos homenajes a géneros narrativos: a las narrativas de Piratas durante el cortometraje que abre la película (0:00-16:00) y a las narrativas bélicas en la tercera parte de la película (43:40-58:51). La tercera referencia del largometraje es a la figura de la *Muerte* personificada (1:25:59-1:39:22), que con capa y capucha alude a la *Parca* de la mitología del siglo XV.

7.1.2. Lenguaje cinematográfico meta

Podemos encontrar este recurso autorreferencial si en la película se muestra la maquinaria de la industria cinematográfica o el proceso de producción. El Lenguaje cinematográfico meta es uno de los recursos metaficcionales más utilizados por los Monty Python. El grupo cómico inglés desarrolla este recurso en un total de 21 ocasiones. En el gráfico 2 vemos la utilización del recurso por películas. Siendo su segundo largometraje, *Monty Python and the Holy Grail*, donde más lo utilizan, con un total de 13 veces.

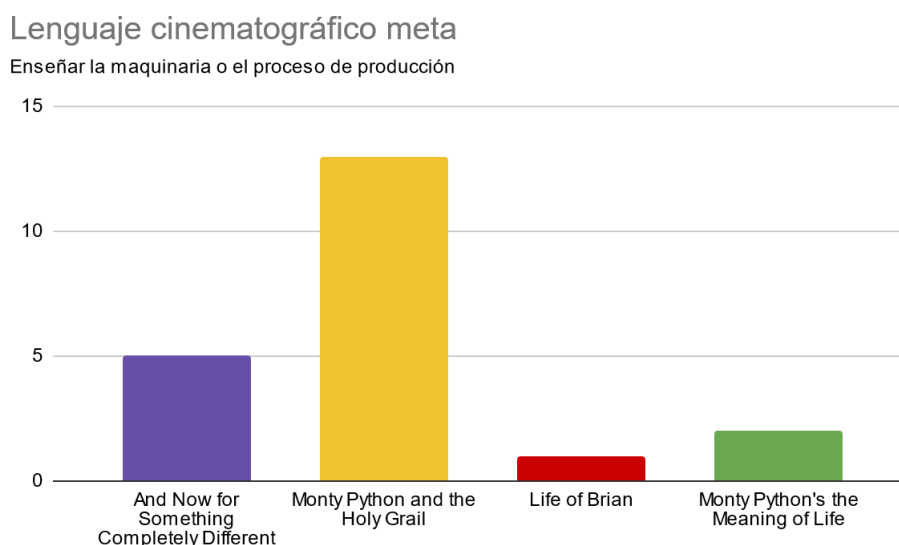


Gráfico 2. Tipos de Lenguaje cinematográfico meta en las películas de los Monty Python. Fuente: Elaboración propia.

And Now for Something Completely Different muestra la maquinaria o el proceso de producción en 5 ocasiones. Vemos la figura del dibujante, la mano de Terry Gilliam aparece en pantalla para interactuar con los dibujos y cambiar el transcurso de la narración (15:12). El director de la película es nombrado en el minuto 22:10 cuando el soldado le dice: “¡Director! Cuando yo diga corte, pase a la siguiente secuencia... ¡Director!”.

a la siguiente escena, pero se equivocan. El soldado vuelve a dirigirse al director: “Espere a la orden... ¡Director! ¡Corte!”. En el minuto 40:10 los del sketch de ese momento pasan corriendo por el set del programa que protagoniza el siguiente sketch. Aunque no podamos distinguir entre el set de la película al del falso programa, nos están mostrando los entresijos de la industria. En el minuto 44:54 podemos ver cómo el guionista del sketch protagoniza el del siguiente sketch: finaliza el sketch de los lecheros con las palabras que comenta y escribe al inicio del siguiente sketch. Por último, comentan el presupuesto y la producción de la película cuando la voz en off comenta una escena que no se asocia con el dibujo que vemos en pantalla: “Que nos ha sido imposible rodar en una película de tan bajo presupuesto como esta. Si se fijan, ni siquiera muevo los labios al hablar” (51:56).

Los 13 momentos de Lenguaje cinematográfico meta en *Monty Python and the Holy Grail* se desarrollan durante toda la película. Hablan sobre la interpretación de los actores en tres ocasiones. Los personajes hablan sobre sus escenas y piden que la película continúe (41:00-41:30). El narrador comenta la escena 24: “Bien, pasemos a la 24, una escena impactante, con actuaciones espléndidas, donde Arturo descubre una pista vital” (43:32). Y el rey Arturo les dice a sus caballeros: “Qué actuación tan excéntrica”, sobre el actor que interpreta al mago Tim (1:17:46). También se nos muestra la producción musical en dos ocasiones, en ambas el príncipe intenta cantar y el padre ordena a la producción de la película que pare la música (48:25 y 49:06).

Al inicio de la película desvelan la realización de los créditos: los encargados de hacer los créditos y sus jefes son despedidos por escribir créditos incorrectos (0:11-3:39). El libro que narra las historias durante todo el largometraje se titula *El libro de la película*, recordando al espectador que está viendo una narrativa audiovisual de ficción (21:13). En el minuto 21:25, los personajes se asombran por haber llegado a Camelot, pero uno de ellos dice: “Es una maqueta”. Así se nos recuerda que los alrededores no son reales, sino que son escenografías ficticias. En el minuto 32:00 de la película vemos en pantalla cómo graban al famoso historiador haciendo un falso documental, nos muestran la claqueta y se escucha al director decir: “¡Acción!”. En *El libro de la película*, podemos ver cómo se refieren a una de las historias como la “Escena 24”, el anciano que protagoniza esta escena será nombrado a lo largo de toda la película como “el anciano de la escena 24”. La película finaliza cuando nos desvelan la cámara que ha rodado toda la película. Aunque no la

vemos físicamente, el policía se dirige a la cámara, la tapa y dice: “Ya está bien, apaga eso”.

En *Monty Python and the Holy Grail*, también nos desvelan la figura del dibujante y el animador. En el minuto 46:35 vemos cómo el dibujo de Terry Gilliam escribe y dibuja el título del siguiente capítulo del libro, pero este sufre un temblor y destroza el dibujo. En la pequeña escena presenciamos cómo averigua la causa del temblor y cómo lo soluciona. Por último, una de las escenas más recordadas de la película sucede en el minuto 1:17:46. En esta el dibujo de la bestia negra que perseguía al rey Arturo y a sus caballeros se borra, la voz en off comenta: “Mientras la horrenda bestia negra les pisaba los talones y la posibilidad de huida de Arturo y sus caballeros parecía imposible... ¡El animador sufrió repentinamente un mortal ataque al corazón!”. Aparece en pantalla el animador mientras le da un ataque al corazón. “El peligro animado dejó de existir y la búsqueda del santo Grial podía continuar”, narra la voz en off.

En *Monty Python's Life of Brian*, utilizan el recurso una sola vez. Mientras cantan en la escena final, uno de los crucificados dice: “Por cierto, el disco se vende a la entrada. Algunos tenemos que vivir también, ¿no? ¿Quién creéis que paga todas estas chorradas? No van a recuperar el dinero. Se lo dije. Le dije: ‘Bernie, no van a recuperar el dinero’”. Este comentario muestra el presupuesto y la producción de la película.

Por último, *Monty Python's the Meaning of Life* utiliza el recurso en dos momentos. En el minuto 49:40 nos muestran la localización porque la voz en off y los subtítulos dicen el lugar donde sucede la acción: “Primera guerra zulú, 1879, Glasgow. Perdón. Natal”. Tanto el narrador como la persona encargada de los subtítulos se equivocan como un guiño a que la escena la han rodado en Glasgow y no en Natal, donde sucedió realmente la guerra zulú. El largometraje finaliza con una gran crítica a los censores y a la audiencia. La presentadora del programa final de la película dice: “Y así termina la película *El sentido de la vida*. (...) Y por último les ofrecemos algunas imágenes de penes con la idea de molestar a los censores e iniciar alguna discusión controvertida, ya que parece ser la única forma de que el público harto de ver vídeos mueva el trasero y vaya al cine”, así hacen un guiño a cómo desde producción se puede manipular la película.

7.1.3. Composición meta

El último recurso autorreferencial que analizamos es la Composición meta, donde los cineastas pueden manipular la narración y utilizar elementos estructurales no tradicionales. Como vemos en el gráfico 3, Monty Python no emplean en ninguna de sus películas elementos estructurales no tradicionales, como son los flashbacks o los flashforwards. En cambio, rompen la linealidad de la narración en 34 ocasiones, siendo el recurso metaficcional más utilizado en la totalidad de su obra cinematográfica.

Composición meta

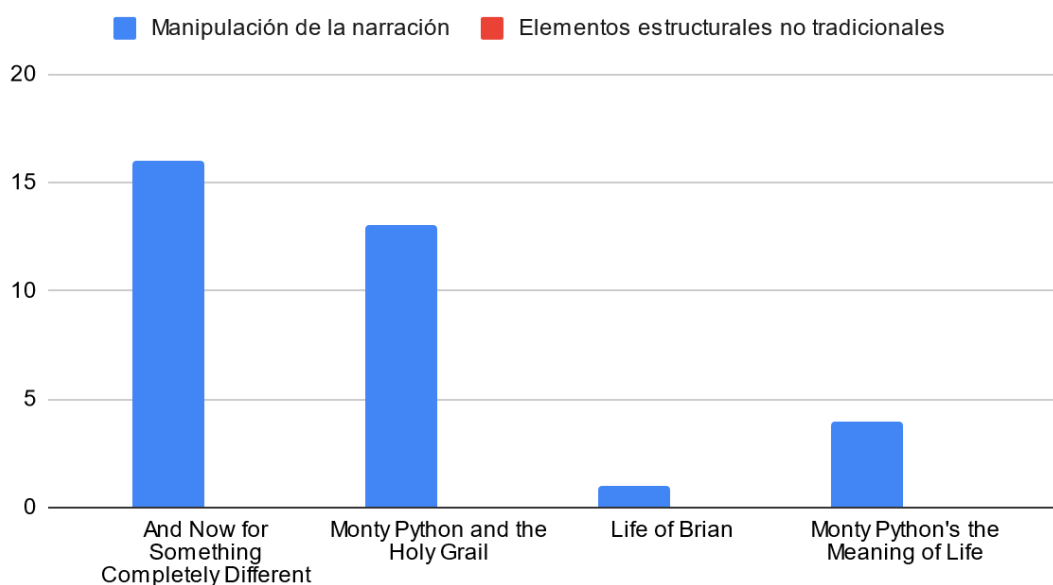


Gráfico 3. Tipos de Composición meta en las películas de los Monty Python. Fuente: Elaboración propia.

Debemos aclarar qué entendemos por ruptura de la linealidad de la narración. *And Now for Something Completely Different* y *Monty Python's the Meaning of Life* están estructuradas mediante rupturas narrativas porque su trama se basa en la unión de sketches. Pero señalamos como ruptura de la narración, el momento en el que dentro del marco narrativo del sketch se rompe la linealidad de esa narración.

Monty Python utilizan el recurso en 16 ocasiones en *And Now for Something Completely Different*, siendo el largometraje donde más se emplea este recurso metaficcional. El narrador personificado rompe la narración en cuatro momentos: en su escritorio mientras se ríe (2:33), en bikini encima de su escritorio (33:30), mientras es asado por las ancianas

violentas (58:52) y en su escritorio encima del agua (1:05:45). En todas estas escenas, el narrador personificado rompe la narración, mira a cámara y dice: “Y ahora, algo completamente diferente”. El soldado, uno de los protagonistas del largometraje, también rompe la linealidad de la narración 4 veces para dar paso al siguiente sketch. En el minuto 22:10 el soldado se dirige al director: “¡Director! Cuando yo diga corte, pase a la siguiente secuencia... ¡Director!”. En el minuto 25:40 se dirige al cámara y a la audiencia: “¡Usted! Venga conmigo”. En el minuto 26:26 se dirige a la producción de la película: “¿Y ahora qué ponemos? Dibujos animados”. Y en el minuto 1:16:30 se dirige a la audiencia: “Muy bien, creo que ya basta. Y ahora, un grupo cívico local recrea una escena famosa de la historia”.

En dos ocasiones los grafismos rompen la linealidad de la narración. En el minuto 1:03:54 se para la narración del sketch para dar énfasis a la frase que se va a decir: “Y ahora, la frase clave”. Y en el minuto 1:17:32 el grafismo se utiliza para pasar de un sketch a otro: “Y ahora un interludio romántico”. Las 6 ocasiones restantes en las que los *Monty Python* rompen la linealidad de la narración son las siguientes. Se rompe cuando una monja responde a la pregunta final del sketch anterior (18:45). El chiste del sketch del chiste mortal es motivo para crear un programa histórico que explique cómo este acabó con los nazis (46:20). Un momento musical del vendedor de animales rompe la narración al cambiar la escenografía y el transcurso de la escena (56:49). En el minuto 1:08:28 un dibujo levanta el dibujo anterior y dice: “Mmm... Todo va bien”. En el minuto 1:12:18, el jefe le explica al contable cómo es un león, de repente un león que no está presente en la escena corre a pantalla y el contable se asusta mirando a cámara, como si lo viese. Por último, ese mismo contable dice: “Quiero ser famoso, ver mi nombre en los neones”, aparece un hada mágica: “Y así será”. Se cambia de escenario y el contable protagoniza un programa.

En *Monty Python and the Holy Grail* se utiliza este recurso autorreferencial 13 veces. Durante todo el largometraje, hay una trama paralela a la principal. Cada vez que vemos esta trama, se rompe la linealidad de la narración principal: el historiador famoso es asesinado (32:00), los policías investigan el asesinato (46:20-46:25), los policías se llevan el cuerpo (1:04:18), los policías junto al detective escuchan cómo explota la Santa Granada (1:14:52), los policías junto al detective investigan el asesinato donde la trama principal de la película acaba de suceder (1:17:56), los policías cachean a sir Lancelot

(1:22:13) y los policías detienen al rey Arturo por asesinato (1:29:10). En este último momento se rompe la linealidad narrativa de la película de manera total porque la trama fuera del universo del rey Arturo cierra el desenlace de la historia principal.

En el largometraje hay dos intentos musicales que rompen la linealidad narrativa por un instante. En ambos el príncipe intenta cantar, pero el padre ordena a la producción de la película que pare la música (48:25 y 49:06). Nada más empezar la película, los Monty Python ya rompen la linealidad narrativa de los créditos cuando el narrador pide disculpas a la audiencia por los errores cometidos en los subtítulos (0:11-3:39). De esta manera, se rompe la linealidad de los subtítulos y cambian su estética. En el minuto 41:00 los personajes rompen la narración para hablar sobre sus escenas e interpretaciones. En el minuto 43:24, el narrador en voz en off se extiende en una explicación, pero aparece el ejército del final de la película en pantalla y mirando a cámara gritan: “¡Sigue con la historia!”. De esta manera rompen su narración y el transcurso de esta. Por último, en el minuto 1:21:38 de la película, mientras el rey Arturo y uno de sus caballeros cruzan el puente, cambian la imagen a una pantalla de colores donde pone “Intermission”, descanso o intervalo en español. Así, los cineastas están rompiendo el momento de tensión y rompiendo esa linealidad de narración.

En *Monty Python's Life of Brian* sólo vemos una escena donde se rompe la linealidad de la narración. En el minuto 43:07, Brian cae desde una torre, pero de repente una nave extraterrestre le salva. Al ser una película donde no se trata el tema extraterrestre, este momento de acción no está justificado de ninguna manera. Por ello, entendemos la escena como una ruptura en la linealidad narrativa.

En su último largometraje, *Monty Python's the Meaning of Life*, el grupo cómico rompe la linealidad de la narración en 4 ocasiones: dos momentos musicales y dos cambios de escenas. Los momentos musicales no están justificados porque la trama de la película no se basa en el musical. Entre el minuto 26 y el 29:53 de la película, el padre de la familia numerosa explica mediante una canción por qué son creyentes y no usan protección. Y entre el minuto 1:09:23 y 1:11:54, un personaje que no tiene nada que ver con la escena, sale de la nevera para explicarle a la Señora Brown lo pequeña que es su vida en comparación con todo lo que hay fuera. Mientras pasean por la galaxia, le canta: “Porque aquí en la Tierra no hay una mierda”. Los dos cambios de escena no están justificados

por la estructura en partes de la película. En el minuto 43:13, el “niño” del partido de fútbol entre profesores y alumnos se tapa la cara al perder y cuando se la descubre es un soldado que participa en la guerra del siguiente sketch. El otro cambio de escena sucede en el minuto 58:48, cuando una persona disfrazada se quita el disfraz y dice: “Hola. Buenas tardes y bienvenidos a mitad de película”.

7.2. Recursos autoconscientes

La siguiente tabla muestra la recopilación de las veces en las que los Monty Python utilizan recursos autoconscientes en sus cuatro películas. Las 43 ocasiones se distribuyen en 10 momentos de recursos de tipo Autor meta y 33 de tipo Receptor meta.

	Autor meta	Receptor meta
And Now for Something Completely Different	3	18
Monty Python and the Holy Grail	4	3
Monty Python's Life of Brian		2
Monty Python's the Meaning of Life	3	10
Todas las películas	10	33

Tabla 5. Número de veces que los Monty Python utilizan recursos autoconscientes en sus películas y su distinción por tipos. Fuente: Elaboración propia.

7.2.1. Autor meta

Encontramos este recurso cuando la voz en off, representando al creador de la obra o a un participante, interactúa con los personajes o con la audiencia. En 10 momentos se utiliza este recurso, 3 con los personajes y 7 con la audiencia.

Autor meta

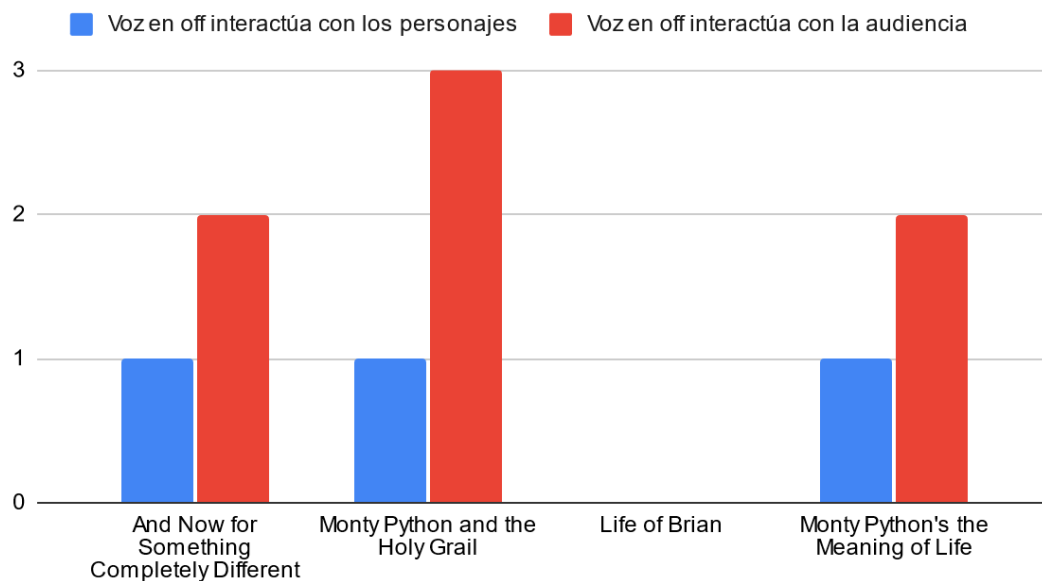


Gráfico 4. Tipos de Autor meta en las películas de los Monty Python. Fuente: Elaboración propia.

En *And Now for Something Completely Different* encontramos tres escenas donde la voz en off interactúa. Entre los minutos 0:10 y 2:20 la voz en off interactúa con los personajes durante el primer sketch de la película. Vemos cómo se dirige a los personajes que se intentan esconder en pantalla: “Señor Bradshaw. Querría levantarse por favor” (Se levanta y le disparan) “Esto demuestra lo importante que resulta a veces no ser visto”. La voz en off interactúa con la audiencia en dos momentos del film, ambas en forma de explicación directa al espectador: “Como pueden apreciar, en esta imagen hay 47 personas, ninguna de las cuales puede ser vista” (0:15) y “Que nos ha sido imposible rodar en una película de tan bajo presupuesto como esta. Si se fijan, ni siquiera muevo los labios al hablar” (51:56).

Podemos encontrar 4 escenas de interacción de la voz en off en *Monty Python and the Holy Grail*. El narrador en voz en off se extiende en una explicación, pero aparece el ejército del final de la película en pantalla y mirando a cámara gritan: “¡Sigue con la historia!” (43:24). Esta sería la única vez que la voz en off interactúa con los personajes en todo el largometraje. Por otro lado, la voz en off interactúa con la audiencia en tres ocasiones, todas pidiendo disculpas: el narrador pide disculpas a la audiencia por los errores cometidos en los subtítulos (2:08), el narrador vuelve a pedir disculpas a la

audiencia (2:14) y el narrador pide disculpas a la audiencia de nuevo por los subtítulos (3:06).

No encontramos ningún momento de Autor meta en *Monty Python's Life of Brian*. En cambio, en *Monty Python's Meaning of Life* visualizamos 3. Por un lado, vemos una escena de interacción entre la voz en off y los personajes. En el minuto 29:23 podemos ver una conversación entre la voz en off de la escena y el sargento que la protagoniza: El sargento rebate lo que dice la voz en off y esta le manda callar. Por otro lado, encontramos 2 ocasiones de interacción entre la voz en off y la audiencia, ambas, de nuevo, para pedir disculpas: “Primera guerra zulú, 1879, Glasgow. Perdón. Natal” (49:40) y “Interrumpimos esta película para pedirles disculpas por este injustificado ataque por parte del cortometraje. Afortunadamente estábamos preparados para dicha contingencia y vamos a remediarlo. Gracias” (1:14:21).

7.2.2. Receptor meta

El Receptor meta es el recurso metaficcional más visible para el espectador medio. En este los personajes del universo diegético del film rompen la cuarta pared mirando o hablando directamente con la audiencia. Además, podemos encontrar personajes que sean totalmente conscientes de su ficcionalidad y reflexionen sobre ella. Incluso podemos ver cómo el mundo real y el mundo ficticio se entrelazan con el tráfico de mundos, donde los famosos de nuestra realidad actúan como sí mismos en la trama ficticia. Este último recurso no es utilizado por el grupo cómico inglés.

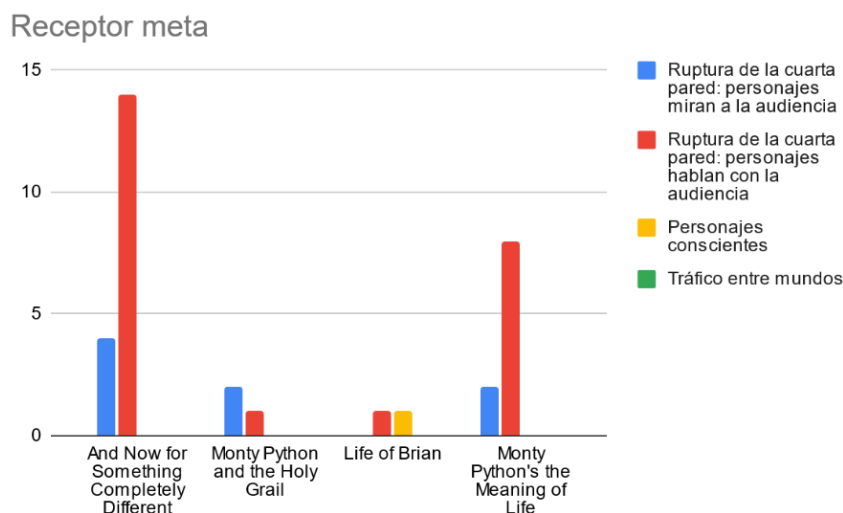


Gráfico 5. Tipos de Receptor meta en las películas de los Monty Python. Fuente: Elaboración propia.

En la obra completa de los Monty Python, Receptor meta es el segundo recurso más utilizado. Podemos distribuir los 33 momentos que utilizan este recurso en tres: ruptura de la cuarta pared cuando los personajes miran a la audiencia con 8 escenas, ruptura de la cuarta pared cuando los personajes hablan directamente a la audiencia con 24 escenas, y los personajes totalmente conscientes con 1 escena.

En su primera película, *And Now Something Completely Different*, utilizan el recurso en 18 ocasiones. Por una parte, se crea una ruptura de la cuarta pared cuando los personajes miran a cámara en 4 escenas. En el minuto 21:42 el entrenador mira a cámara mientras se come un plátano, que es el objeto principal del sketch, así el entrenador da énfasis al momento. En el minuto 34:31 se utiliza el recurso para revelar el chiste de la escena: el hombre con gabardina que asustaba a la gente abriéndose la prenda, mira a cámara y abre la prenda para revelar lo que esconde... un cartel donde pone “Boo!”. En el momento musical del minuto 58:05, el coro que acompaña al vendedor mira a cámara mientras canta. En el minuto 1:12:19 el contable asustado por el león mira a cámara mientras grita.

Por otra parte, se rompe la cuarta pared cuando los personajes hablan con la audiencia en 14 escenas. 7 de estos momentos sirven para cambiar de escena, en 5 el narrador personificado mira a cámara y le dice a la audiencia: “Y ahora, algo completamente diferente” (minutos 2:33, 33:30, 58:52, 1:05:45 y 1:16:22). En el minuto 26:25 el soldado comenta al espectador: “Y ahora ¿qué ponemos? Dibujos animados”. Y en el minuto 33:03 el director de la expedición alpinista le pregunta al espectador sobre la imagen del siguiente sketch: “¿Qué es eso?”. En 3 ocasiones los personajes hablan con la audiencia para dar énfasis a un chiste. En el minuto 18:45 la monja de la escena responde mirando al espectador a una pregunta del sketch anterior: “Bueno, nada del otro mundo”. El comprador de loros del minuto 56:08 le dice a la audiencia: “Si quiere prosperar en este país, tiene que reclamar hasta la extenuación”. En el minuto 1:03:59 el cliente anuncia a la audiencia la frase clave del chiste del sketch: “Y eso que no hablé del cuchillo sucio”.

En el minuto 21:45 de *And Now Something Completely Different* vemos cómo el soldado explica a la audiencia el sentido de la película: “Quisiera precisar que esta película ofrece una tendencia cada vez más acusada hacia la estupidez. Sí, a nadie más que a mí le gusta el humor, salvo a mi mujer y a sus amigas. Y al capitán Johnson. Y la mayoría tiene más sentido del humor que yo, pero eso no viene al caso. Advierto a quien corresponda que la

película debe ser más seria. Bien, ahora, ¡director! Cuando yo diga corte, pase a la siguiente secuencia... ¡Director!”. El mismo soldado vuelve a interactuar con la audiencia en el minuto 25:24 para quejarse sobre la película y cambiar de escena: “Ya basta, esto es una tontería. Empezó como una bonita idea sobre viejecitas atacando a jóvenes, pero esto es una tontería. Además, ese no tiene pinta de cura y las señales de circular son falsas... ¡Fuera todo el mundo! Usted (mirando a cámara) venga conmigo”. El mismo personaje vuelve a interactuar con el espectador para cerrar el sketch y explicarle directamente la siguiente escena: “Ah. Muy bien. Creo que ya basta. Y ahora... un grupo cívico local recrea una escena famosa de la historia. Esta semana, es el turno de la asociación femenina de Sherfield, en Yorkshire” (1:16:22).

En el largometraje *Monty Python and The Holy Grail* se rompe la cuarta pared 3 veces. Los personajes miran a la audiencia en 2 escenas: los caballeros de Camelot ofrecen un momento musical (22:28) y los personajes hablan sobre sus escenas e interpretaciones (41:00-41:30). En este último los personajes miran a cámara para dar énfasis al momento, no interactúan con la audiencia. En cambio, en el minuto 41:00 la doncella sí que le pregunta a la audiencia: “¿Creen que deberíamos cortar esta secuencia?”. Siendo esta la única vez en todo el film en la que los personajes rompen la cuarta pared dirigiéndose directamente a la audiencia.

En *Monty Python's Life of Brian*, encontramos una escena que utiliza dos recursos de Receptor meta a la vez. En el minuto 1:32:28, mientras cantan en la escena final, uno de los crucificados dice: “Por cierto, el disco se vende a la entrada. Algunos tenemos que vivir también, ¿no? ¿Quién creéis que paga todas estas chorradas? No van a recuperar el dinero. Se lo dije. Le dije: ‘Bernie, no van a recuperar el dinero’”. En este momento el personaje de ficción rompe la cuarta pared para promocionar el disco directamente a la audiencia, uniendo su realidad ficticia con nuestra realidad. Por ello, esta escena es la única en toda la obra de los Monty Python donde un personaje hace un comentario directo sobre su ficcionalidad. La delgada línea entre realidad y ficción se rompe totalmente en un único instante.

Por último, encontramos 10 escenas con Receptor meta en *Monty Python's Meaning of Life*, todas estas mediante la ruptura de la cuarta pared. Los personajes miran a la audiencia únicamente en 2 momentos musicales: el padre y toda la ciudad miran al espectador mientras cantan (26:00-29:53) y el cantante mira a cámara mientras realiza el

número musical final (1:37:50-1:39:16). Por otro lado, los personajes hablan con la audiencia en 8 escenas. En dos de estos momentos un personaje se queja a la audiencia. En el minuto 19:16 el sargento se protesta porque todos los soldados abandonan el desfile y mientras mira a cámara dice: “Maldito ejército, a dónde irá a parar”. Al final de la película, la falsa presentadora del programa *The End of the Film* se dirige al público: “Y así termina la película *El sentido de la vida*. (...) Y por último les ofrecemos algunas imágenes de penes con la idea de molestar a los censores e iniciar alguna discusión controvertida, ya que parece ser la única forma de que el público harto de ver vídeos mueva el trasero y vaya al cine. ¿Entretenimiento? ¡Y un cuerno! Quieren obscenidades. (...) ¿Eso son películas divertidas? Bien... Ya está. Adelante sintonía. Buenas noches” (1:39:22-1:40:14).

Otras 2 escenas sirven a los personajes para saludar a los espectadores. En el minuto 58:48 una persona disfrazada se quita el disfraz y mirando a cámara dice: “Hola. Buenas tardes y bienvenidos a mitad de película”. Unos segundos después, en el minuto 58:58, la presentadora del falso programa de mitad de la película se dirige al público: “Hola y bienvenidos a la mitad de la película. Momento en el que nos tomamos un descanso y les invitamos a ustedes a que se unan a nosotros en ‘Encuentren el pez’. Les pedimos que adivinen dónde está el pez... grítenlo”. Además de estos momentos, encontramos cómo los protagonistas de la mitad de la película se dirigen en toda su escena al público, diciendo: “¿Dónde está el pez?” (59:00).

Por último, se rompe la cuarta pared en tres ocasiones restantes con el fin de disculparse al público, explicar su visión sobre el sentido de la vida y dedicar una canción a los espectadores: “¡Oh! ¡Lo siento! No tenía ni idea de que una racista trabajara aquí. Yo les pido disculpas muy sinceramente. Me refiero a que... ¿A dónde va? ¡Puedo explicarlo!” (1:22:55), “Por lo que a mí respecta... Si quieren saber lo que pienso... les enseñaré algo. Acompañenme. Vengan. Vamos no tengan vergüenza. Cuidado con los escalones” (1:23:14-1:25:59) y “Quisiera dedicarles una canción a todos ustedes” (1:37:46).

8. Conclusiones

En primer lugar, podemos afirmar que los Monty Python utilizan la metaficción audiovisual de una manera espléndida. Tras analizar sus cuatro obras cinematográficas comprobamos que utilizan recursos metaficcionales en 108 ocasiones. De los cuales 65 son recursos autorreferenciales y 43 son recursos autoconscientes. Por lo tanto, queda refutada la segunda hipótesis donde se planteaba que el grupo cómico utilizaría más los recursos autoconscientes que los autorreferenciales.

Como hemos observado, no hay relación entre el tipo de estructura narrativa y la utilización de los recursos audiovisuales. Por ello, la tercera hipótesis queda refutada. Esta planteaba que en *And Now for Something Completely Different* y *Monty Python's the Meaning of Life* se utilizarían menos recursos metaficcionales por tener una estructura narrativa de formato sketch. Y que serían *Monty Python and the Holy Grail* y *Monty Python's Life of Brian*, de formato cinematográfico lineal, las que recurrirían en más ocasiones a la metaficción audiovisual. Por el contrario, nos encontramos que las dos primeras películas, *And Now for Something Completely Different* y *Monty Python and the Holy Grail*, son las que contienen más escenas metaficcionales, 46 y 36, respectivamente. Mientras que *Monty Python's Life of Brian* con una estructura lineal sólo cuenta con 5 momentos metaficcionales y *Monty Python's the Meaning of Life*, a modo de colofón en su recorrido como grupo, cuenta con 22 escenas metaficcionales. Podemos concluir que conforme pasaban los años y los Monty Python eran más reconocidos, el uso de la metaficción fue decayendo poco a poco para adaptarse al público medio, siempre manteniendo su esencia. Siendo *Monty Python's Life of Brian* la película con menos metaficción y, por lo tanto, la más comercial.

La primera hipótesis también se refuta. Esta proponía el recurso autoconsciente Receptor meta como el más utilizado. En cambio, hemos visto cómo los recursos autorreferenciales son los más utilizados, en concreto, la Composición meta. Los Monty Python manipulan la narración rompiendo la linealidad de la diégesis en 34 escenas: 16 en *And Now for Something Completely Different*, 13 en *Monty Python and the Holy Grail*, 4 en *Monty Python's the Meaning of Life* y una en *Monty Python's Life of Brian*. Como se ha explicado, se ha dejado exento del análisis los momentos en los que la ruptura de la linealidad es propia de la estructura de las películas de sketches. Vemos cómo la manera

más repetida por los *Monty Python* de romper la linealidad es mediante un personaje. En el caso de *And Now for Something Completely Different* el narrador personificado y el soldado serían la viva representación de la ruptura de la linealidad. En *Python and the Holy Grail* sería la trama del famoso historiador. Además, los momentos musicales son un constante en su filmografía, que, al no ser películas musicales al uso, son otra manera de romper la narración.

A pesar de refutar la primera hipótesis, después del recurso autorreferencial Composición meta, encontramos el recurso autoconsciente de tipo Receptor meta como el segundo más utilizado. Quizá la ruptura de la cuarta pared sea el recurso metaficcional más reconocido por el público, ya que es el más utilizado por los directores de cine modernos. Es la manera más rápida de que tanto los espectadores como los personajes del mundo diegético se cuestionen la ficcionalidad del producto audiovisual. Los Monty Python hacen un uso excelente de este recurso, utilizándolo en 33 ocasiones. Los personajes de sus películas interactúan más con la audiencia hablando con ella que tan sólo mirándola. Y es *And Now for Something Completely Different* la película que más emplea este recurso. El grupo cómico rompe la cuarta pared mientras realiza un momento musical, para cambiar de escena, dar énfasis a un chiste, saludar a la audiencia y criticar a la industria cinematográfica. Vemos cómo la poca aceptación del humor característico del grupo en sus inicios es un detonante para romper la cuarta pared.

Por otra parte, los recursos menos utilizados son las citas directas a otras ficciones (Inter meta) y la apelación directa a su ficcionalidad (Receptor meta). Debemos darle importancia a la utilización del recurso autorreferencial Lenguaje cinematográfico meta. Los Monty Python recurren a este en 21 ocasiones y cuenta con gran importancia porque apela directamente a la ficcionalidad de la diégesis. Los cineastas mostrando en pantalla al animador de la película mientras le da un paro cardíaco, la mano del dibujante interactuando con sus dibujos o los personajes hablando sobre el presupuesto de la película, son puntazos de los Monty Python y la representación de cómo hacer una buena metaficción audiovisual. Porque mostrar la maquinaria o el proceso de producción de la propia película es metaficcional en su plenitud.

Los Monty Python no utilizan en ninguna ocasión los flashbacks ni los flashforwards (Composición meta). Tampoco el tráfico de mundos (Receptor meta) que nace de los

cameos de personas famosas en nuestro mundo actuando de sí mismos en las diégesis ficticias. Este dato lleva a refrendar la cuarta hipótesis, que afirmaba que ninguna persona famosa aparecería en sus películas actuando de sí misma. A pesar de que no observamos ningún personaje de nuestra realidad en las obras de ficción del grupo inglés, sí que podemos ver un leve guiño en *Monty Python and the Holy Grail*, dependiendo de cómo se visiona. En este largometraje la trama del famoso historiador y los policías se une con la trama principal de la película. Es ahí, cuando los policías de “nuestra realidad” se mezclan con el rey Arturo y sus caballeros. Aunque también podemos observar esta trama como ficticia. La metaficción y la línea entre los espejos de las dos realidades en muchas ocasiones es casi invisible.

Teniendo en cuenta toda la investigación y los resultados obtenidos, la metaficción existe desde los inicios de las producciones ficticias y encontramos obras metaficcionales inmejorables. Los Monty Python llevaron los recursos metaficcionales literarios al mundo audiovisual. Sin importarles las ventas, innovaron y alcanzaron escenas metaficcionales que, en sintonía con su especial humor, son perfectas. Pero para poder hacer producciones audiovisuales que recurran a la metaficción, debemos estudiarla tanto como la metaficción literaria, o más.

En definitiva, podemos afirmar que los Monty Python hacen de la metaficción su seña de identidad. Su humor absurdo tan único fomenta el uso de recursos metaficcionales. Se podría decir que los recursos metaficcionales y el humor se nutren el uno del otro. La metaficción les ayudó a hacer un tipo de humor desconocido, moderno y transgresor, que no todo el mundo entendió. Pero es innegable decir que el grupo cómico es un gran referente audiovisual y que sus películas son obras de culto. Los Monty Python han marcado profundamente el humor audiovisual y la manera de hacer metaficción audiovisual.



Ilustración 6. Escena de Monty Python's the Meaning of Life. Recuperado de: Filmin.

9. Referencias bibliográficas

al-Musawi, M. J. (2010). The Islamic context. In R. L. Gordon (ed.), *The Arabian Nights: A Companion* (pp. 45-59). Tauris Parke Paperbacks.

Álvarez, M. (2011). Metaficción y minificción audiovisual: las muy pequeñas películas del Notodofilmfest. *CELEHIS-Revista del Centro de Letras Hispanoamericanas* (22), 13-30. ISSN 0328-5766. Recuperado de <https://fh.mdp.edu.ar/revistas/index.php/celehis/article/view/805>

Ardilla, C. (2009). Metaficción. Revisión histórica del concepto en la crítica literaria colombiana. *Estudios de Literatura Colombiana* (25), 35-59. Recuperado de <https://revistas.udea.edu.co/index.php/elc/article/view/9794/9001>

Aristófanes. (2004). *Las aves*. Madrid: Cátedra.

Benamou, C. L. (2006). The Artifice of Realism and the Lure of the 'Real' in Orson Welles's *F for Fake* and Other T(r) eas(u)r(e)s. En A. Juhasz y J. Lerner (eds.), *F is for Phony: Fake Documentary and Truth's Undoing* (pp. 143-170). Minneapolis, Estados Unidos: University of Minnesota Press.

Cabrejo-Cobián, J. C. (2010). Un CINE sobre el CINE. La metaficción. *Ventana Indiscreta* (004), 44-49. <https://doi.org/10.26439/vent.indiscreta2010.n004.1406>. Recuperado de https://revistas.ulima.edu.pe/index.php/Ventana_indiscreta/article/view/1406

Escobar, A. (2015). Monty Python: comedia, crítica y política. *Estudios de Comunicación y Política* (35), 85-99. Recuperado de <https://versionojs.xoc.uam.mx/index.php/version/article/view/599/595>

Ficción. *Diccionario de la Real Academia Española*. Recuperado de <https://dle.rae.es/?id=HqnhtmK>

García, A. (2003). Metaficción: Cuando el cine atraviesa el espejo. *Nuestro Tiempo*, 587,

72-79. Recuperado de <https://es.scribd.com/document/273592729/Metaficcion-cuando-el-cine-atravesael-espejo#>

García Martínez, A. N. (2009). El espejo roto: la metaficción en las series anglosajonas. *RLCS, Revista Latina de Comunicación Social* (64), 654-667. <https://doi.org/10.4185/10.4185/RLCS-64-2009-852-654-667>. Recuperado de https://dadun.unav.edu/bitstream/10171/5594/1/RLCS_art852.pdf

Gil González, A. J. (2001). *Teoría y crítica de la metaficción en la novela contemporánea. A propósito de Álvaro Cunqueiro y Gonzalo Torrente Ballester*. (1 ed.). Ediciones Universidad de Salamanca. Recuperado de <https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/22455/978-84-7800-935-0.pdf?sequence=1>

Gregory, N. H. (2016). *All the World's a Soundstage: Investigating Metacinema*. [Tesis de maestría, Universidad de Texas, Estados Unidos]. Texas ScholarWorks. University of Texas Libraries. Recuperado de <https://repositories.lib.utexas.edu/handle/2152/38686>

Hardie, P. (1993). Ovid's "Ars Amatoria": Ironic Didaxis and the Paradoxes of Fictional Sincerity. In S. J. Harrison (ed.), *Oxford Readings in Ovid* (pp. 123-143). Oxford University Press.

Hutcheon, L. (1985). *A theory of parody. The teachings of twentieth-century art forms*. Methuen. Recuperado de <https://ipfs.io/ipfs/bafykbzacebqnpecydfqmmidt7fpgijy2glnz77lcrzcs4fot3q5oefi auqdpw?filename=a-theory-of-parody-the-teachings-of-twentieth-art--annas-archive--libgenrs-nf-3153559.pdf>

Hutcheon, L. (1988). *A Poetics of Postmodernism. History, Theory, Fiction*. Routledge.

Hutcheon, L. (2006). *A theory of adaptation*. Routledge.

Johnston, D. (2010). Calderón and the Baroque Theatre. In T. R. Hart (ed.), *A Companion*

to Spanish Literature (pp. 123-135). Wiley-Blackwell.

Jones, T, & Gilliam, T. (Directores). (1975). *Monty Python and the Holy Grail* [Film]. Columbia Pictures.

Jones, T. (Director). (1979). *Monty Python's Life of Brian* [Film]. HandMade Films.

Jones, T, & Gilliam, T. (Directores). (1983). *Monty Python's the Meaning of Life* [Film]. Universal Pictures.

Kolakowski, M. (2018). *Algunas funciones de la metaficción indirecta en la novelística española actual*. University of Warsaw. Recuperado de https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/57830516/Metaficcion_indirecta-libre.pdf?1542900699=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DAlgunas_funciones_de_la_metaficcion_in_di.pdf&Expires=1684926746&Signature=bjdYs6StfBAre9DybYKhLWrcNJHRuhM4Hdb-FOS0vsvGve8i-4-XY2CLx7BFuOn-cQggwah-750AoRJ9OyxIp0LCGb-OOG8hURx-zOR5kUv2YJtAttIzwBWR3qImNiz6KD9-dz77TTsJJEoMf~gQ1u0jODhiiaDbsITzOk02KEbb9BTFVIXkBvV9aA8xgYItLhYkVRVXKEp4IKwvHCOIEroWq9IHZTKKP~IToSFKWbIog~KSQwI0DBCvWLAyvkt2xHz1XsGNtCtkiUvSwx-HpQoiBKyzG6lsofGYCDDZPcRmo~BSF2fILCjRDnU9WUFORGsueITMJzJWXyfp7tGY1g_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA

MacNaughton, Ian. (Director). (1971). *And Now for Something Completely Different* [Film]. Columbia Pictures.

Madsen, R. B. (2015). *When Fiction Points the Finger – Metafiction in Films and TV Series*. Kosmorama. DFI: Det Danske Filminstitut. Recuperado de <https://www.kosmorama.org/en/kosmorama/artikler/when-fiction-points-finger-metafiction-films-and-tv-series>

McCall, D. (2013). *Monty Python: A Chronology, 1969-2012*. McFarland (2 ed.).

Medina, P. (2020). *Luces, cámara... metaficción: estrategias metaficcionales y reflexividad en el cine* [Tesis de maestría, Universidad de Las Palmas de Gran Canaria]. AccedaCRIS. Recuperado de <https://accedacris.ulpgc.es/handle/10553/73726>

Metaliteratura. *Diccionario de la Real Academia Española*. Recuperado de <https://dle.rae.es/metaliteratura>

Mora, V. L. (2012). Autnovela, metaficción y circularidades. En M. Álvarez, A. J. Gil González y M. Kunz (eds.), *Metanarrativas hispánicas* (pp. 43-50). Editorial LIT Verlag. Recuperado de https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=Baxm3_x0QBQC&oi=fnd&pg=PA43&dq=metaficci%C3%B3n&ots=oljJ6ywx_H&sig=N-KB4AbiVhPyxe3IL2eWe1H0ZFk#v=onepage&q=metaficci%C3%B3n&f=false

Pardo, P. (2015). Hacia una teoría de la reflexividad fílmica: la autoconciencia de la literatura al cine. En J. A. Pérez Bowie y P. J. Pardo García (Eds.), *Transescrituras Audiovisuales* (pp. 47-94). Editorial Sial Pigmalión. Recuperado de <https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/127821/48.Reflexividad%20f%C3%ADlmica.2015.pdf?sequence=1>

Pavía Cogollos, J. (2018) “And now for something completely different”. A propósito de Monty Python’s Flying Circus. En García Martínez, A. N. y Ortiz, M. J. (eds.), *Cine y series. La promiscuidad infinita*. (pp. 93-112). Salamanca: Comunicación Social Ediciones y Publicaciones. <https://doi.org/10.52495/c5.emcs.1.c37>. Recuperado de <http://espejodemonografias.comunicacionsocial.es/article/view/10.52495c5.emcs.1.c37/3190>

Pérez-Bowie, J. A. (2012). Metaficción cinematográfica. Algunas notas más sobre la cuestión. En M. Álvarez, A. J. Gil González y M. Kunz (eds.), *Metanarrativas hispánicas* (pp. 26-41). Editorial LIT Verlag. Recuperado de https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=Baxm3_x0QBQC&oi=fnd&pg=PA26

[A25&dq=Jos%C3%A9+Antonio+P%C3%A9rez+Bowie+METAFICCI%C3%93N+cine&ots=oliPbCot3I&sig=bDffiXxSij2_62zdYiQql7MM3Ew#v=onepage&q=Jos%C3%A9%20Antonio%20P%C3%A9rez%20Bowie%20METAFICCI%C3%93N%20cine&f=false](#)

Pérez, A. (2013). *El humor de Monty Python*. Ediciones Masters.

Platón. (2018). *Fedro*. Madrid: Alianza Editorial.

Romano, A. (1998). Metaficción y sátira. *Cuadernos de filología clásica: Estudios latinos* (15), 89-96. ISSN: 1131-9062. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=165982>

Sepúlveda, M. (2016). *El cine de metaficción en la cinematografía colombiana de los primeros 15 años del siglo XXI: un proyecto de investigación-creación cinematográfico* [Tesis de maestría, Universidad de Medellín]. Repositorio Institucional Universidad de Medellín. Recuperado de <https://core.ac.uk/reader/84398870>

Shakespeare, W. (1994). *Hamlet*. Cambridge University Press.

Stam, R. (1985). *Reflexivity in Film and Literature: From Don Quixote to Jean-Luc Godard*. Bks Demand.

Stock, B. (1983). *The Implications of Literacy: Written Language and Models of Interpretation in the Eleventh and Twelfth Centuries*. Princeton University Press.

Tello, L. (2014). Transtextuality and metafiction in fake documentaries: self-referential discourse in *The Unmaking of. Communication and Society*, 27(4), 113-129. [10.15581/003.27.4.113-129](#). Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/287555847_Transtextuality_and_metafiction_in_fake_documentaries_Self-Referential_discourse_in_The_Unmaking_of

- Waugh, P. (1984). *Metafiction. The theory and practice of self-conscious fiction*. Methuen. Recuperado de <https://ipfs.io/ipfs/bafykbzacec4dct24yslkmwwlt4ywgvmf6fq3s7bfwmijpztfkm2ht3p7ximg?filename=metafiction-the-theory-and-practice-of-self-waugh--annas-archive--libgenrs-nf-1339865.pdf>
- Young, B. P. (2011). *Cinematic Reflexivity: Postmodernism and the Contemporary Metafilm*. [Tesis doctoral, Universidad de California, Estados Unidos].
- Zavala, L. (2007). *Ironías de la ficción y la metaficción en cine y literatura*. Universidad Autónoma de la Ciudad de México. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/261760736_Ironias_de_la_ficcion_y_la_metaficcion_en_cine_y_literatura
- Zavala, L. (2010). Leer metaficción es una actividad riesgosa. *Literatura: teoría, historia, crítica* (12), 353-369. ISSN 0122-011X. Recuperado de <https://revistas.unal.edu.co/index.php/lthc/article/view/22950/23729>

10. Anexos

10.1. Análisis cuantitativo

10.1.1. Estructura análisis: And Now Something Completely Different

CATEGORÍAS FORMALES		
1.	Título: And Now Something Completely Different	2. Fecha: 1971
3. Ficha técnica	Duración: 89 minutos	Director: Ian MacNaughton
	Género: Comedia. Comedia absurda, sketches	Guion: Monty Python
	Sinopsis: Los mejores sketches del programa <i>Flying Circus</i> en formato cinematográfico. Temas de la sociedad moderna desde una perspectiva satírica	Título en castellano: Se armó la gorda
CATEGORÍAS DE CONTENIDO		
Recursos autorreferenciales		
Inter meta	Citas directas	4. Cuántas veces se hace una cita directa a otra ficción 0 veces 4.1. Cómo se hace la cita
	Homenajes o referencias	5. Cuántas veces se hace un homenaje o referencia a otra ficción 3 veces 5.1. Cuál es la referencia 1) Dibujo de la escultura <i>David</i> de Michelangelo (15:26): Recobra vida y pelea con una mano por mantener la hoja que recubre sus partes íntimas. 2) Dibujo de <i>Venus</i> de Botticelli (52:31): Recobra vida, baila y se sumerge en la pecera del siguiente sketch. 3) Dibujo de la escultura <i>El Beso</i> de Rodin (1:04:14): El hombre de la escultura convierte en flauta a la mujer y la toca como si fuese un instrumento.
Lenguaje cinematográfico meta	Mostrar la maquinaria o el proceso de producción	6. Cuántas veces se muestra la maquinaria o el proceso de producción 5 veces 6.1. Qué parte se muestra 1) Mano de Terry Gilliam, dibujante (15:12): Aparece la mano de Terry Gilliam sobre los dibujos. La mano del dibujante interactúa con los dibujos y cambia el transcurso de la

- 2) Respuesta al sketch anterior (18:45): Una monja responde a la pregunta final del sketch anterior. Hombre del sketch anterior: “¿Cómo es estar con una mujer?”. Monja: “Bueno, nada del otro mundo”.
- 3) Soldado pasa al siguiente sketch (22:10): “¡Director! Cuando yo diga corte, pase a la siguiente secuencia... ¡Director!”. Pasan a la siguiente escena, pero se equivocan. El soldado vuelve a dirigirse al director: “Espere a la orden... ¡Director! ¡Corte!”.
- 4) Soldado pasa al siguiente sketch (25:40): “¡Usted! Venga conmigo”.
- 5) Soldado pasa al siguiente sketch (26:26): “¿Y ahora qué ponemos? Dibujos animados”.
- 6) Narrador personificado (33:30): Aparece en bikini encima de su escritorio y dice: “Y ahora, algo completamente diferente”.
- 7) Programa falso de televisión (46:20): El chiste del sketch del chiste mortal es motivo para crear un programa histórico que explique cómo este chiste acabó con los nazis.
- 8) Narrador personificado (58:52): Mientras las ancianas violentas de uno de los sketches asan en el bosque al narrador personificado, este dice: “Y ahora, algo completamente diferente”.
- 9) Personaje canta (56:49): El vendedor de animales se va al bosque porque quiere ser leñador. Se cambia de escenografía (de la tienda al bosque) y canta con más gente.
- 10) Grafismo (1:03:54): Se para la narración del sketch para dar énfasis a la frase que se va a decir: “Y ahora, la frase clave”.
- 11) Narrador personificado (1:05:45): El narrador personificado camina sobre el agua hacia su escritorio, se sienta y dice: “Y ahora, algo completamente diferente”.
- 12) Dibujo (1:08:28): Dibujo levanta el dibujo anterior y dice: “Mmm... Todo va bien”. Sigue la narración.
- 13) León (1:12:18): El jefe le explica al contable cómo es un león: “Bueno este es su aspecto”. El león corre a pantalla y el contable se asusta mirando a cámara, como si lo viese. Continúa la narración.

		<p>14) Hada mágica (1:13:12): El contable dice “Quiero ser famoso, ver mi nombre en los neones”, aparece un hada mágica: “Y así será”. Se cambia de escenario y el contable protagoniza un programa.</p> <p>15) Soldado pasa al siguiente sketch (1:16:30): “Muy bien, creo que ya basta. Y ahora, un grupo cívico local recrea una escena famosa de la historia”.</p> <p>16) Grafismo (1:17:32): Para pasar de un sketch a otro: “Y ahora un interludio romántico”.</p>
	Elementos estructurales no tradicionales	<p>8. Cuántas veces se utiliza el flashback</p> <p>0 veces</p> <p>8.1. Para qué</p>
		<p>9. Cuántas veces se utiliza el flashforward</p> <p>0 veces</p> <p>9.1. Para qué</p>
Recursos autoconscientes		
Autor meta	Voz en off	<p>10. Cuántas veces la voz en off interactúa con los personajes</p> <p>1 vez</p> <p>10.1. Cómo</p> <p>1) (0:10-2:20): Durante este sketch la voz en off interactúa con los personajes que se intentan esconder en pantalla: “Señor Bradshaw. Querría levantarse por favor”. Se levanta y le disparan. “Esto demuestra lo importante que resulta a veces no ser visto”.</p>
		<p>11. Cuántas veces la voz en off interactúa con la audiencia</p> <p>2 veces</p> <p>11.1. Cómo</p> <p>1) Explicación directa (0:15): “Como pueden apreciar, en esta imagen hay 47 personas, ninguna de las cuales puede ser vista”.</p> <p>2) Explicación directa (51:56): “Que nos ha sido imposible rodar en una película de tan bajo presupuesto como esta. Si se fijan, ni siquiera muevo los labios al hablar”.</p>

Receptor meta	Ruptura de la cuarta pared	<p>12. Cuántas veces los personajes miran a la audiencia</p> <p>4 veces</p> <p>12.1. Por qué</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Dar énfasis al momento (21:42): El entrenador mira a cámara mientras se come un plátano, que es el objeto principal del sketch. 2) Revelar chiste (34:31): Hombre con gabardina asusta a la gente abriéndose la prenda. Para, mira a cámara, se la abre para revelar lo que esconde: un cartel que pone "Boo!". 3) Momento musical (58:05): El coro que acompaña al vendedor mira a cámara mientras canta. 4) Asustado mira a cámara (1:12:19): El contable asustado por el león mira a cámara mientras grita.
		<p>13. Cuántas veces los personajes hablan con la audiencia</p> <p>14 veces</p> <p>13.1. Para qué</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Cambiar de escena (2:33): El narrador personificado se dirige a la audiencia: "Y ahora, algo completamente diferente". 2) Dar énfasis a un chiste (18:45): La monja responde a una pregunta del sketch anterior: "Bueno, nada del otro mundo". 3) Explicar el estilo de la película (21:45): El soldado: "Quisiera precisar que esta película ofrece una tendencia cada vez más acusada hacia la estupidez. Sí, a nadie más que a mí le gusta el humor, salvo a mi mujer y a sus amigas. Y al capitán Johnson. Y la mayoría tiene más sentido del humor que yo, pero eso no viene al caso. Advierto a quien corresponda que la película debe ser más seria. Bien, ahora, ¡director! Cuando yo diga corte, pase a la siguiente secuencia... ¡Director!". 4) Quejas sobre la película y cambiar de escena (25:24): El soldado: "Ya basta, esto es una tontería. Empezó como una bonita idea sobre viejecitas atacando a jóvenes, pero esto es una tontería. Además, ese no tiene pinta de cura y las señales de circular son falsas... ¡Fuera todo el mundo! Usted (mirando a cámara) venga conmigo".

		<p>5) Cambiar de escena (26:25): El soldado: “Y ahora ¿qué ponemos? Dibujos animados”.</p> <p>6) Cambiar de escena (33:03): El director de la expedición alpinista, mira a cámara sorprendido por la imagen del siguiente sketch. Le dice al espectador: “¿Qué es eso?”.</p> <p>7) Cambiar de escena (33:30): El narrador personificado aparece en bikini encima de su escritorio y dice: “Y ahora, algo completamente diferente”.</p> <p>8) Explicar la escena (47:54): Un soldado explica que hubo traductores de chistes para poder utilizarlo en la guerra.</p> <p>9) Disculparse con la audiencia (49:57): Un dibujo le dice a la audiencia: “Damas y caballeros quisiera pedir disculpas por el mal gusto del número anterior. Disculpen por favor”.</p> <p>10) Dar énfasis a un chiste (56:08): El comprador de loros dice: “Si quiere prosperar en este país, tiene que reclamar hasta la extenuación”.</p> <p>11) Cambiar de escena (58:52): Mientras las ancianas violentas de uno de los sketches <u>asan</u> en el bosque al narrador personificado, este dice: “Y ahora, algo completamente diferente”.</p> <p>12) Dar énfasis a un chiste (1:03:59): El cliente dice la frase clave del chiste mientras mira a cámara: “Y eso que no hablé del cuchillo sucio”.</p> <p>13) Cambiar de escena (1:05:45): El narrador personificado camina sobre el agua hacia su escritorio, se sienta y dice: “Y ahora, algo completamente diferente”.</p> <p>14) Cambiar de escena (1:16:22): El soldado habla por teléfono con el personaje del anterior sketch y luego se dirige al público: “Ah. Muy bien. Creo que ya basta. Y ahora... un grupo cívico local recrea una escena famosa de la historia. Esta semana, es el turno de la asociación femenina de <u>Sherfield</u>, en Yorkshire”.</p>
Personajes conscientes		<p>14. Cuántas veces los personajes hablan sobre su ficcionalidad directamente</p> <p>0 veces</p> <p>14.1. Cómo lo hacen</p>
Tráfico entre mundos		<p>15. Cuántas veces hay cameos de personas famosas actuando de si mismos</p> <p>0 veces</p> <p>15.1. Quién</p>

10.1.2. Estructura análisis: Monty Python and The Holy Grail

CATEGORÍAS FORMALES

1. Título: Monty Python and the Holy Grail		2. Fecha: 1975
3. Ficha técnica	Duración: 89 minutos	Director: Terry Gilliam, Terry Jones
	Género: Comedia. Comedia absurda, sátira, Edad Media	<u>Guion:</u> Monty Python
	Sinopsis: el rey Arturo y sus caballeros buscan el Santo Grial, en el camino se cruzarán con personajes excéntricos y vivirán aventuras peculiares	Título en castellano: Los caballeros de la mesa cuadrada (y sus locos seguidores)

CATEGORÍAS DE CONTENIDO

Recursos autorreferenciales

Inter meta	Citas directas	4. Cuántas veces se hace una cita directa a otra ficción 1 vez 4.1. Cómo se hace la cita 1) La película en sí misma es una cita directa a la leyenda literaria del rey Arturo y sus caballeros en busca del Santo Grial.
	Homenajes o referencias	5. Cuántas veces se hace un homenaje o referencia a otra ficción 2 veces 5.1. Cuál es la referencia 1) Toda la película es un homenaje a las narrativas literarias y audiovisuales caballerescas 2) <i>Troya</i> (30:24): los protagonistas recrean el mito del <i>caballo de Troya</i> , pero se les olvida entrar dentro del caballo para asaltar el castillo.
Lenguaje cinematográfico meta	Mostrar la maquinaria o el proceso de producción	6. Cuántas veces se muestra la maquinaria o el proceso de producción 13 veces 6.1. Qué parte se muestra 1) Créditos (0:11-3:39): los encargados de hacer los créditos y sus jefes son despedidos por escribir créditos incorrectos.

Se muestra al espectador esa parte de la industria cinematográfica.

- 2) El libro de la película (21:13): el libro que va narrando las historias de la película se titula: "El libro de la película", recordando al espectador que está viendo una película.
- 3) Maqueta (21:25): los personajes se asombran por haber llegado a Camelot, uno de ellos dice: "Es una maqueta".
- 4) Interpretación (41:00-41:30): los personajes hablan sobre sus escenas y piden que la película continúe.
- 5) Claqueta (32:00): vemos cómo graban al famoso historiador. Se muestra una claqueta y se escucha al director decir: "¡Acción!".
- 6) Escena 24 (43:12): en el libro que narra las historias de la película podemos ver cómo se refieren a una de las historias como la "Escena 24". El anciano que sale en esta será nombrado como "el anciano de la escena 24".
- 7) Interpretación (43:32): el narrador comenta la escena 24: "Bien, pasemos a la 24, una escena impactante, con actuaciones espléndidas, donde Arturo descubre una pista vital".
- 8) Dibujante (46:35): el dibujo de Terry Gilliam es el que escribe y dibuja el título de la siguiente escena en el libro de la película. Sufre un temblor y destroza el dibujo, podemos ver cómo averigua la causa del temblor y cómo lo soluciona.
- 9) Producción musical (48:25): el príncipe intenta cantar y el padre ordena a la producción de la película que pare la música.
- 10) Producción musical (49:06): el príncipe intenta cantar y el padre ordena a la producción de la película que pare la música.
- 11) Interpretación (1:09:29): el rey Arturo le dice a sus caballeros: "Qué actuación tan excéntrica", sobre la actuación del mago Tim.
- 12) Animador (1:17:46): se borra el dibujo de la bestia negra y la voz en off dice: "Mientras la horrenda bestia negra les pisaba los talones y la posibilidad de huida de Arturo y sus caballeros parecía imposible... ¡El animador sufrió repentinamente un mortal ataque al corazón!". Aparece en

		<p>pantalla el animador mientras le da un ataque al corazón. Voz en off: “El peligro animado dejó de existir y la búsqueda del santo Grial podía continuar”.</p> <p>13) Cámara (1:29:10): el policía se dirige a la cámara que ha grabado toda la película y la tapa: “Ya está bien, apaga eso”.</p>
Composición meta	Manipulación de la narración	<p>7. Cuántas veces se rompe la linealidad de la narración 13 veces</p> <p>7.1. Cómo se rompe</p> <p>1) Créditos (0:11-3:39): el narrador pide disculpas a la audiencia por los errores cometidos en los subtítulos. De esta manera, se rompe la linealidad de los subtítulos y cambian de estética.</p> <p>2) Trama historiador (32:00): El historiador famoso protagoniza un documental sobre el rey Arturo mientras la narración principal se desarrolla. Este explica la leyenda, pero es asesinado.</p> <p>3) Personajes (41:00-41:30): los personajes hablan sobre sus escenas e interpretaciones y piden que la película continúe.</p> <p>4) Narrador (43:24): el narrador en voz en off se extiende en una explicación, pero aparece el ejército del final de la película en pantalla y mirando a cámara gritan: “¡Sigue con la historia!”.</p> <p>5) Trama historiador (46:20-46:25): los policías investigan el asesinato del famoso historiador, la mujer toma declaraciones como testigo del accidente.</p> <p>6) Intento musical (48:25): el príncipe intenta cantar y el padre ordena a la producción de la película que pare la música.</p> <p>7) Intento musical (49:06): el príncipe intenta cantar y el padre ordena a la producción de la película que pare la música.</p> <p>8) Trama historiador (1:04:18): los policías se llevan el cuerpo del famoso historiador asesinado. Aparece un detective en la trama.</p> <p>9) Trama historiador (1:14:52): los policías y el detective escuchan cómo explota la Santa Granada y van a investigar.</p>

		<p>10) Trama historiador (1:17:56): los policías y el detective siguen investigando el asesinato, ahora donde la trama principal de la película acaba de suceder.</p> <p>11) Grafismo (1:21:38): mientras el rey Arturo y uno de sus caballeros cruzan el puente, <u>un momento</u> de tensión, cambian la imagen a una pantalla de colores con unas letras donde pone “Intermission”, descanso o intervalo en español.</p> <p>12) Trama historiador (1:22:13): los policías arrestan y cachean a sir Lancelot (sir Lanzarote en español), se mezclan las tramas de “realidad” y ficción.</p> <p>13) Trama historiador (1:29:10): cuando parecía que el rey Arturo y sus caballeros iban a lograr el Santo Grial, los personajes de la trama del historiador llegan a escena y arrestan al rey Arturo por asesinato. Aparecen en escena coches y personajes que no coinciden con la trama principal.</p>
Elementos estructurales tradicionales	no	<p>8. Cuántas veces se utiliza el flashback</p> <p>0 veces</p> <p>8.1. Para qué</p> <hr/> <p>9. Cuántas veces se utiliza el flashforward</p> <p>0 veces</p> <p>9.1. Para qué</p>

Recursos autoconscientes

Autor meta	Voz en off	<p>10. Cuántas veces la voz en off interactúa con los personajes</p> <p>1 vez</p> <p>10.1. Cómo</p> <p>1) (43:24): el narrador en voz en off se extiende en una explicación, pero aparece el ejército del final de la película en pantalla y mirando a cámara gritan: “¡Sigue con la historia!”.</p> <hr/> <p>11. Cuántas veces la voz en off interactúa con la audiencia</p> <p>3 veces</p> <p>11.1. Cómo</p>
------------	------------	--

		<ol style="list-style-type: none"> 1) Pedir disculpas (2:08): el narrador pide disculpas a la audiencia por los errores cometidos en los subtítulos. 2) Pedir disculpas (2:14): el narrador vuelve a pedir disculpas a la audiencia, los que despidieron a los subtituladores ya han sido despedidos. 3) Pedir disculpas (3:06): el narrador vuelve a pedir disculpas a la audiencia y explica los créditos posteriores.
Receptor meta	Ruptura de la cuarta pared	<p>12. Cuántas veces los personajes miran a la audiencia</p> <p>2 veces</p> <p>12.1. Por qué</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Momento musical (22:28): los caballeros de Camelot ofrecen un momento musical. 2) Dar énfasis al momento (41:00-41:30): los personajes hablan sobre sus escenas e interpretaciones y piden que la película continúe. Durante la escena miran a la audiencia.
		<p>13. Cuántas veces los personajes hablan con la audiencia</p> <p>1 vez</p> <p>13.1. Para qué</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Pedir opinión (41:00): la doncella pregunta a la audiencia: “¿Creen que deberíamos cortar esta secuencia?”.
	Personajes conscientes	<p>14. Cuántas veces los personajes hablan sobre su ficcionalidad directamente</p> <p>0 veces</p> <p>14.1. Cómo lo hacen</p>
	Tráfico entre mundos	<p>15. Cuántas veces hay cameos de personas famosas actuando de sí mismos</p> <p>0 veces</p> <p>15.1. Quién</p>

10.1.3. Estructura análisis: Monty Python's Life of Brian

CATEGORÍAS FORMALES		
1. Título: Life of Brian	2. Fecha: 1975	
3. Ficha técnica	Duración: 93 minutos	Director: Terry Jones
	Género: comedia, comedia absurda, sátira, parodia, comedia negra, religión	Guionista: Monty Python
	Sinopsis: Brian nace el mismo día que Jesucristo . Tendrá una vida desastrosa en comparación al verdadero Hijo de Dios	Título en castellano: La vida de Brian
CATEGORÍAS DE CONTENIDO		
Recursos autorreferenciales		
Inter meta	Citas directas	4. Cuántas veces se hace una cita directa a otra ficción 0 veces 4.1. Cómo se hace la cita
	Homenajes o referencias	5. Cuántas veces se hace un homenaje o referencia a otra ficción 1 vez 5.1.Cuál es la referencia 1) La película en sí misma hace un homenaje a las narrativas literarias y audiovisuales bíblicas.
Lenguaje cinematográfico meta	Mostrar la maquinaria o el proceso de producción	6. Cuántas veces se muestra la maquinaria o el proceso de producción 1 vez 6.1. Qué parte se muestra 1) Presupuesto y producción de la película (1:32:28): Mientras cantan en la escena final, uno de los crucificados dice: "Por cierto, el disco se vende a la entrada. Algunos tenemos que vivir también, ¿no? ¿Quién creéis que paga todas estas chorradas? No van a recuperar el dinero. Se lo dije. Le dije: 'Bernie, no van a recuperar el dinero'".
Composición meta	Manipulación de la narración	7. Cuántas veces se rompe la linealidad de la narración 1 vez 7.1. Cómo se rompe

		1) Nave extraterrestre (43:07): Brian cae desde una torre, pero una nave extraterrestre le salva.
	Elementos estructurales no tradicionales	8. Cuántas veces se utiliza el flashback 0 veces 8.1. Para qué
		9. Cuántas veces se utiliza el flashforward 0 veces 9.1. Para qué
Recursos autoconscientes		
Autor meta	Voz en off	10. Cuántas veces la voz en off interactúa con los personajes 0 veces 10.1. Cómo
		11. Cuántas veces la voz en off interactúa con la audiencia 0 veces 11.1. Cómo
Receptor meta	Ruptura de la cuarta pared	12. Cuántas veces los personajes miran a la audiencia 0 veces 12.1. Por qué
		13. Cuántas veces los personajes hablan con la audiencia 1 vez 13.1. Para qué 1) Promoción (1:32:28): Mientras cantan en la escena final uno de los crucificados dice: “Por cierto, el disco se vende a la entrada. Algunos tenemos que vivir también, ¿no? ¿Quién creéis que paga todas estas chorradas? No van a recuperar el dinero. Se lo dije. Le dije: ‘Bernie, no van a recuperar el dinero’”.
	Personajes conscientes	14. Cuántas veces los personajes hablan sobre su ficcionalidad directamente 1 vez 14.1. Cómo lo hacen

		1) (1:32:21): Mientras cantan en la escena final, uno de los crucificados le dice a Brian: “¡Ánimo, chaval! ¡Venga! ¡Una sonrisa! ¡Eso es! ¿Lo ves? Ya se acaba la película. Por cierto, el disco se vende a la entrada. Algunos tenemos que vivir también, ¿no? ¿Quién creéis que paga todas estas chorradas? No van a recuperar el dinero. Se lo dije. Le dije: ‘Bernie, no van a recuperar el dinero’”.
Tráfico entre mundos	15. Cuántas veces hay cameos de personas famosas actuando de sí mismos	0 veces
	15.1. Quién	

10.1.4. Estructura análisis: Monty Python’s Meaning of Life

CATEGORÍAS FORMALES

1. Título: Monty Python's The Meaning of Life		2. Fecha: 1983
3. Ficha técnica	Duración: 103 minutos	Director: Terry Jones, Terry Gilliam
	Género: comedia, comedia absurda, musical, comedia negra, sátira, sketches	Guionista: Monty Python
	Sinopsis: Estructurada en 12 partes y con el humor inconfundible de los Monty Python, la película desarrolla los momentos principales de la vida humana, desde el nacimiento hasta la muerte.	Título en castellano: El sentido de la vida

CATEGORÍAS DE CONTENIDO

Recursos autorreferenciales

Inter meta	Citas directas	4. Cuántas veces se hace una cita directa a otra ficción
		0 veces
		4.1. Cómo se hace la cita
	Homenajes o referencias	5. Cuántas veces se hace un homenaje o referencia a otra ficción
		3 veces
		5.1.Cuál es la referencia
		1) Piratas (0:00-16:00): ‘The Crimson permanent assurance’ es el primer cortometraje de la película, hace homenaje a las narrativas literarias y audiovisuales de piratas.

		<p>2) Batalla (43:40-58:51): ‘Fighting each other’ es la tercera parte de la película, hace homenaje a las narrativas literarias y audiovisuales bélicas <u>de época</u>.</p> <p>3) La Muerte personificada (1:25:59-1:39:22): En ‘Death’, la séptima parte de la película, aparece la <i>Muerte</i> personificada, que con capa y capucha hace referencia a la <i>Parca</i> de la mitología del siglo XV.</p>
Lenguaje cinematográfico meta	Mostrar la maquinaria o el proceso de producción	<p>6. Cuántas veces se muestra la maquinaria o el proceso de producción</p> <p>2 veces</p> <p>6.1. Qué parte se muestra</p> <p>1) Localización (49:40): La voz en off y los subtítulos dicen el lugar donde sucede la acción: “Primera guerra Zulú, 1879, Glasgow. Perdón. Natal”. Tanto el narrador como la persona encargada de los subtítulos se equivocan como un guiño a que la escena la han rodado en Glasgow y no en Natal, donde sucedió la acción real.</p> <p>2) Crítica a los censores y a la audiencia (1:39:22-1:40:14): La presentadora del programa final de la película ‘The end of the film’ dice: “Y así termina la película ‘<u>El sentido de la vida</u>’”. Abre un sobre. “Bueno no es nada especial. Intenten ser amables, no coman grasas, lean un libro de vez en cuando, den algunos paseos y vivan en paz y armonía con las gentes de todos los credos y naciones. Y por último les ofrecemos algunas imágenes de penes con la idea de molestar a los censores e iniciar alguna discusión controvertida, ya que parece ser la única forma de que el público hartado de ver vídeos mueva el trasero y vaya al cine”. El personaje de la presentadora con estas palabras critica a los censores y a la audiencia.</p>
Composición meta	Manipulación de la narración	<p>7. Cuántas veces se rompe la linealidad de la narración</p> <p>4 veces</p> <p>7.1. Cómo se rompe</p> <p>1) Momento musical (26:00-29:53): El padre de la familia numerosa explica mediante una canción <u>con</u> toda la ciudad porqué son creyentes y no usan protección.</p> <p>2) Cambio de escena (43:13): El “niño” del partido de fútbol entre profesores y alumnos se tapa la cara al perder y</p>

		<p>cuando se la descubre es un soldado que participa en la guerra del siguiente sketch.</p> <p>3) Cambio de escena (58:48): Una persona disfrazada se quita el disfraz y mirando a cámara dice: “Hola. Buenas tardes y bienvenidos a mitad de película”.</p> <p>4) Momento musical (1:09:23-1:11:54): Sale un personaje, que no tiene nada que ver con la escena, de la nevera para explicarle a la Señora Brown lo pequeña que es su vida en comparación con todo lo que hay fuera: “Porque aquí en la Tierra no hay una mierda”. Pasean por la galaxia mientras este le canta.</p>
Elementos estructurales tradicionales	no	<p>8. Cuántas veces se utiliza el flashback</p> <p>0 veces</p> <p>8.1. Para qué</p>
		<p>9. Cuántas veces se utiliza el flashforward</p> <p>0 veces</p> <p>9.1. Para qué</p>

Recursos autoconscientes

Autor meta	Voz en off	<p>10. Cuántas veces la voz en off interactúa con los personajes</p> <p>1 vez</p> <p>10.1. Cómo</p> <p>1) (29:23): Una conversación entre la voz en off de la escena y el sargento que la protagoniza. Voz en off: “La democracia y el humanitarismo siempre han distinguido al ejército británico”. Sargento: “¡Tonterías!”. Voz en off: “¡Tsss! Y ha dejado la huella de su triunfo en los más remotos rincones del imperio”. El sargento rebate lo que dice la voz en off y esta le manda callar.</p>
		<p>11. Cuántas veces la voz en off interactúa con la audiencia</p> <p>2 veces</p> <p>11.1. Cómo</p> <p>1) Pide disculpas (49:40): La voz en off pide perdón por confundirse de localización: “Primera guerra Zulú, 1879, Glasgow. Perdón. Natal”.</p>

		<p>2) Pide disculpas (1:14:21): La voz en off pide disculpas por la escena: “Interrumpimos esta película para pedirles disculpas por este injustificado ataque por parte del cortometraje. Afortunadamente estábamos preparados para dicha contingencia y vamos a <u>remediarlo</u>. Gracias”.</p>
Receptor meta	Ruptura de la cuarta pared	<p>12. Cuántas veces los personajes miran a la audiencia</p> <p>2 veces</p> <p>12.1. Por qué</p> <p>1) Momento musical (26:00-29:53): el padre de la familia numerosa explica mediante una canción <u>con</u> toda la ciudad porque son creyentes y no usan protección.</p> <p>2) Momento musical del final (1:37:50-1:39:16): El cantante mira a cámara mientras realiza el número musical.</p> <hr/> <p>13. Cuántas veces los personajes hablan con la audiencia</p> <p>8 veces</p> <p>13.1. Para qué</p> <p>1) Queja (19:16): El sargento se queja porque todos los soldados abandonan el desfile: “Maldito ejército, a dónde irá a parar”.</p> <p>2) Saludar a la audiencia (58:48): Una persona disfrazada se quita el disfraz y mirando a cámara dice: “Hola. Buenas tardes y bienvenidos a mitad de película”.</p> <p>3) Saludar a la audiencia (58:58): La presentadora del falso programa de mitad de la película se dirige al público: “Hola y bienvenidos a la mitad de la película. Momento en el que nos tomamos un descanso y les invitamos a ustedes a que se unan a nosotros en ‘Encuentren el pez’. Les pedimos que adivinen dónde está el pez... grítenlo”.</p> <p>4) Encontrar el pez - chiste (59:00): Los protagonistas de la mitad de la película le preguntan todo el rato al público: “¿Dónde está el pez?”.</p> <p>5) Disculpa (1:22:55): El jefe de los camareros le tira el cubo a la limpiadora en la cabeza por hacer un comentario racista: “¡Oh! ¡Lo siento! No tenía ni idea de que una racista trabajara aquí. Yo les pido disculpas muy sinceramente. Me refiero a que... ¿A dónde va? ¡Puedo explicarlo!” Mientras la cámara/audiencia “escapa” de él.</p>

	<p>6) Explicar (1:23:14-1:25:59): Durante la segunda parte de la sexta parte de la película, 'the meaning of life', el camarero se dirige a la audiencia para explicar su visión sobre el sentido de la vida: "Por lo que a mi respecta... Si quieren saber lo que pienso... les enseñaré algo. Acompañenme. Vengan. Vamos no tengan vergüenza. Cuidado con los escalones" (la cámara le sigue todo el rato) Durante todo el recorrido el camarero se dirige a la audiencia y la cámara le sigue, comportándose como si fuéramos nosotros con movimientos naturales. Llegan a un campo con una casa. "En aquella casa ahí es donde nací" explica al espectador su opinión sobre el sentido de la vida. Se enfada con la audiencia y se va.</p> <p>7) Dedicar una canción (1:37:46): El cantante del momento musical final dice mientras señala a cámara: "Quisiera dedicarles una canción a todos ustedes".</p> <p>8) Queja (1:39:22-1:40:14): La presentadora de 'The End of the Film' se dirige al público: "Y así termina la película <i>El sentido de la vida</i>. "(...) Y por último les ofrecemos algunas imágenes de penes con la idea de molestar a los censores e iniciar alguna discusión controvertida, ya que parece ser la única forma de que el público harto de ver videos mueva el trasero y vaya al cine. ¿Entretenimiento? ¡Y un cuerno! Quieren obscenidades. Haciéndose daño mutuamente con sierras en reuniones sociales, canguros asesinados por algún candidato presidencial homosexual, vigilantes estrangulando pollos, bandas armadas de críticos exterminando... ¿Eso son películas divertidas? Bien... Ya está. Adelante sintonía. Buenas noches".</p>
Personajes conscientes	<p>14. Cuántas veces los personajes hablan sobre su ficcionalidad directamente</p> <p>0 veces</p> <p>14.1. Cómo lo hacen</p>
Tráfico entre mundos	<p>15. Cuántas veces hay cameos de personas famosas actuando de sí mismos</p> <p>0 veces</p> <p>15.1. Quién</p>

10.2. Tablas de análisis complementario

	Citas directas	Homenajes o referencias
And Now for Something Completely Different	0	3
Monty Python and the Holy Grail	1	2
Monty Python's Life of Brian	0	1
Monty Python's the Meaning of Life	0	3
Todas las películas	1	9

Tabla 6. Número de veces que los Monty Python utilizan los recursos autorreferenciales Inter meta y su distinción por tipo. Fuente: Elaboración propia.

	Enseñar la maquinaria o el proceso de producción
And Now for Something Completely Different	5
Monty Python and the Holy Grail	13
Monty Python's Life of Brian	1
Monty Python's the Meaning of Life	2
Todas las películas	21

Tabla 7. Número de veces que los Monty Python utilizan los recursos autorreferenciales Lenguaje cinematográfico meta. Fuente: Elaboración propia.

	Manipulación de la narración	Elementos estructurales no tradicionales
And Now for Something Completely Different	16	0
Monty Python and the Holy Grail	13	0
Monty Python's Life of Brian	1	0
Monty Python's the Meaning of Life	4	0
Todas las películas	34	0

Tabla 8. Número de veces que los Monty Python utilizan los recursos autorreferenciales Composición meta y su distinción por tipo. Fuente: Elaboración propia.

	Voz en off interactúa con los personajes	Voz en off interactúa con la audiencia
And Now for Something Completely Different	1	2
Monty Python and the Holy Grail	1	3
Monty Python's Life of Brian	0	0
Monty Python's the Meaning of Life	1	2
Todas las películas	3	7

Tabla 9. Número de veces que los Monty Python utilizan los recursos autoconscientes Autor meta y su distinción por tipo. Fuente: Elaboración propia.

	Ruptura de la cuarta pared: personajes miran a audiencia	Ruptura de la cuarta pared: personajes hablan con la audiencia	Personajes conscientes	Tráfico entre mundos
And Now for Something Completely Different	4	14	0	0
Monty Python and the Holy Grail	2	1	0	0
Monty Python's Life of Brian		1	1	0
Monty Python's the Meaning of Life	2	8		0
Todas las películas	8	24	1	0

Tabla 10. Número de veces que los Monty Python utilizan los recursos autoconscientes Receptor meta y su distinción por tipo. Fuente: Elaboración propia.

10.3. Gráficos de análisis complementario

Recursos autorreferenciales

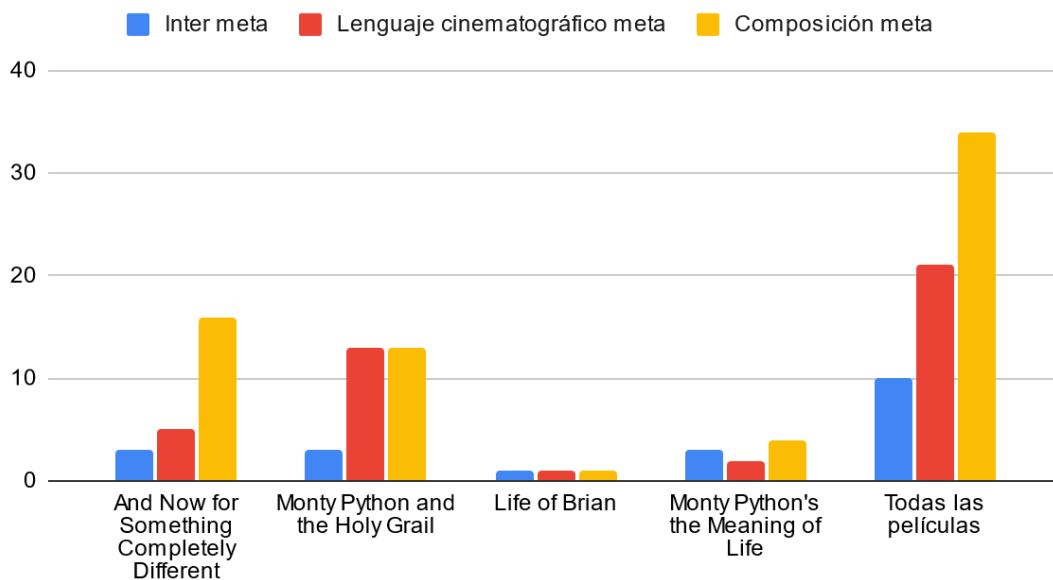


Gráfico 6. Número de veces que los Monty Python utilizan recursos autorreferenciales en sus películas y su distinción por tipos. Fuente: Elaboración propia.

Recursos autoconscientes

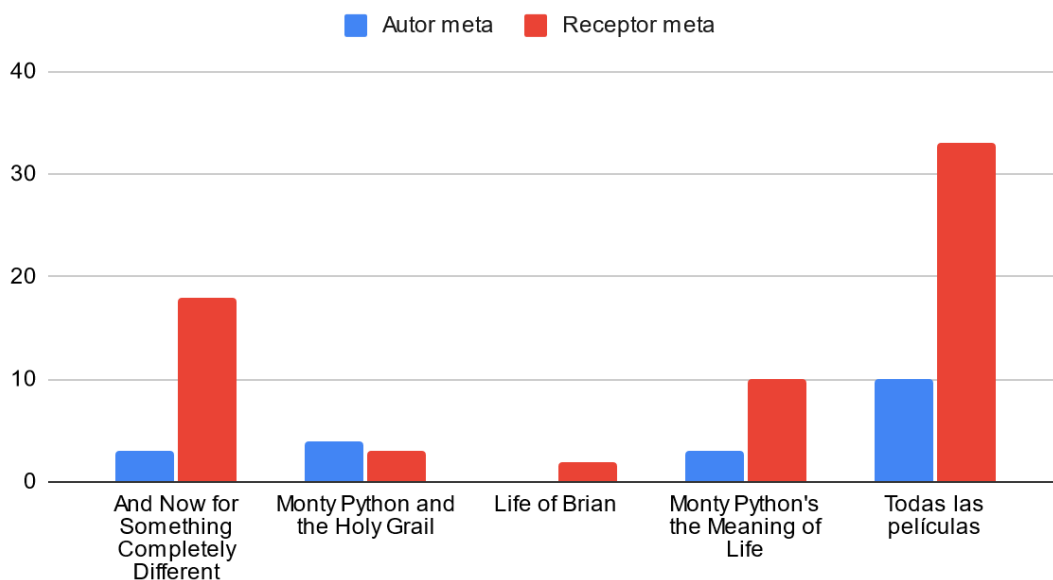


Gráfico 7. Número de veces que los Monty Python utilizan recursos autoconscientes en sus películas y su distinción por tipos. Fuente: Elaboración propia.