COLEGIO ALEJANDRO GUILLOT

Intertextualidad en cine y literatura

Vasos comunicantes para estrategias posmodernas de lectura

Clave de registro: C1N2015A40022

Autores: Trejo Maya Alejandra
Jiménez Lizardi Paulina
Morales Franco Iñaki
Nuñez Sánchez Jesús

Asesores: Mtra. Alejandrina Castañeda López
Lic. Yunuey Ivett Conde Fernández

Área de conocimiento: Humanidades y de las artes

Disciplina: Literatura y lingüística

Tipo de investigación: documental

México D.F. 26 de enero 2015

Resumen

La comprensión de lectura, debe abarcar varios niveles, no sólo el de la información, o del entretenimiento que puede proporcionar, sobre todo un texto narrativo ficcional. Es indispensable que el lector identifique el valor estético del libro y además poder relacionarlo con su propio entorno, esto conlleva una adquisición y generación de nuevos conocimientos que le permitan a corto y largo plazo desarrollar las habilidades de discernir, seleccionar, comparar, relacionar, criticar y argumentar.

Si durante la lectura de cualquier tipo de texto se realiza un análisis de contenido y se interpreta, también se podrá abarcar un nivel más complejo de análisis conocido como intertextualidad. Consiste en ir construyendo un tejido simultáneo entre el texto leído, otros tipos de textos y manifestaciones artísticas.

Se logra una yuxtaposición entre el texto e imágenes, ya sean de cine, pintura, videojuegos y publicidad; así el lector se sentirá identificado con sus propios intereses y podrá ir involucrando su propio contexto. Además este método de análisis exige un bagaje cultural mucho más amplio, ya que se tiene que recurrir constantemente a referencias iconográficas de toda índole, y traspasar el límite de la forma y contenido de la lectura realizada.

En este mundo actual, que vivimos a una velocidad inasible, donde se demanda la adquisición y consumo en vez de conciencia y razonamiento, habrá que adecuar un sistema de aprendizaje milenario, y hasta el día de hoy, más efectivo: LA LECTURA

Palabras clave

Intertextualidad	Vasos comunicantes	Yuxtaposición
Análisis	Intratextual	Iconografía
Iconoclasta	Bagaje cultural.	Proceso estético
Epopeya	Cita	Homenaje

Abstract

Reading comprehension should achieve different levels, not only an informing level or the entertaining level that it can provide, usually in a fiction text. It is essential that the reader appreciates the aesthetic value of a book. They should also be able to relate the text to their environment. This involves an acquisition and generation of brand new knowledge that allows the reader to develop short and long term abilities to differentiate, to select, to compare, to relate, to judge and to contend..

If the reader can analyse and decode when reading any kind of text, they can also reach a more complex analasying level, known as intertextuality. It is about hatching a simultaneous web among the read text, other types of texts and other artistic expressions.

A juxtaposition is achieved among the text and different images, may they be films, paintings, videogames or ads. Thus, the reader connects to their own interests and they can involve their own context in the reading process. Moreover, this analytical method requires a wider cultural knowledge because the reader is constantly using different iconographic references. The reader has to overstep the limits of the content of the read text.

In this current society, where we all live at a fast speed; where consumption and purchase are required instead of awareness and thinking, we will have to adjust to a milennial learning system. So far, the most effective one: READING.

Key words:

Intertextuality	Communicating vassels	Juxtaposition
Analisis	Intra-textual	Iconography
Iconoclastic	Cultural knowledge	Aesthetic process
Epic	Quotation	Homage/Tribute

Introducción

Planteamiento del problema

En esta época llamada posmoderna, la juventud vive en una cultura iconoclasta, donde la invasión de imágenes es parte de su cotidianidad, ya sea T.V. internet, espectaculares, cine. Entonces, ¿cómo lograr que se interesen por un libro?

¿Qué tal si en el ámbito académico se les enseñara a los alumnos la relación que existe entre la película *Star Wars* y la historia clásica *de La Odisea*? Y ¿Qué tal que encontraran las redes comunicativas entre *La Divina Comedia* de Dante Alighieri y el video juego *Dante's infierno*?

Esas relaciones se pueden construir a partir de un método de análisis llamado Intertextualidad, éste no sólo exige un bagaje cultural más amplio, sino que se puede proyectar las relaciones temáticas, sociales, culturales y estéticas entre un texto leído y todas las manifestaciones audiovisuales tanto de su época de producción como de recepción.

Hipótesis:

Si por el medio del análisis comparativo entre un texto literario y uno cinematográfico, se logran encontrar uno o más puntos de coincidencia, entonces la intertextualidad puede ayudar a alcanzar una comprensión más profunda de dichos textos y una empatía evidente con la lectura de textos escritos, que permitirá realizar inferencias, una mayor capacidad de retención, argumentación, así como desarrollar estrategias para la producción creativa de textos.

Justificación

Aunque hoy en día parece algo inherente relacionar un cómic, una pintura, la escena de una película, el capítulo de una novela con el bagaje cultural que vamos construyendo a través de los años, la intertextualidad debería desarrollarse desde el ámbito preescolar.

El Dr. Lauro Zavala[1] ha afirmado que la intertextualidad es el resultado de la mirada que lo construye, es un proceso característico de la cultura moderna, porque ya existe la tradición de lo clásico, entre más leas, más escuches y veas, el abanico de relaciones será mucho mayor, lo interesante es que habrá tantos tejidos culturales como individuos realicen ese proceso. La premisa es que la intertextualidad ayuda a la construcción de redes de sentido para que los sujetos signifiquen y resignifiquen los textos escritos o audiovisuales que leen.

Objetivo general:

- Analizar diferentes tipos de textos de acuerdo a sus características específicas de forma y contenido, para obtener una comprensión de lectura integral, que vaya construyendo un bagaje cultural amplio al relacionar el texto leído con su propio entorno cultural, a través de diferentes medios audiovisuales, cine, principalmente.

Objetivos específicos:

- Fomentar la comprensión de lectura como una herramienta eficaz de conocimiento por medio del análisis.
- Emplear el método intertextual para construir un tejido cultural mucho más amplio que la misma comprensión de lectura
- Analizar tres textos literarios, así como sus homólogos cinematográficos e ir construyendo las redes intertextuales que puedan existir entre estos textos "de origen" y otras manifestaciones audiovisuales.

[1] Zavala L (2003) *Elementos del discurso cinematográfico*. p. 15

Fundamentación teórica

La intertextualidad es un proceso característico de la cultura moderna, como en el caso específico de la parodia, la meta ficción o el pastiche. Sólo puede haber imitación, reflexión o asociación entre diversos elementos de una determinada tradición cuando existe ya una tradición establecida, es decir, la tradición de lo "clásico"

Todo texto está en deuda con otros textos, y no hay nada nuevo en el espacio de la significación intertextual. Todo texto, a su vez, es parte de un conjunto de reglas de enunciación a las que podemos llamar discurso, y el estudio de la intertextualidad es también el estudio de la relación entre contextos de significación.

Metodología

El concepto de intertextualidad presupone que todo texto está relacionado con otros textos, como producto de una red de significación. A esa red le llamamos intertexto. El intertexto, es entonces el conjunto de textos con los que un texto cualquiera está relacionado. Debido a que la intertextualidad se desglosa en diferentes tipos de intertextos, en el presente trabajo de investigación tomaremos únicamente tres de ellos: El homenaje, la cita y la parodia. Los textos literarios que se analizarán son *Drácula* de Bram Stocker, *El señor de los anillos* de J.R.R Tolkien y *Frankeistein* de Mary Shelly, cada texto se le aplica un análisis intratextual e intertextual y se va construyendo las relaciones de estos textos con otro tipo de manifestaciones culturales, ya sea para ubicar su proceso estético (como en el caso del vampiro) o para encontrar los elementos de origen de estas grandes historias clásicas y su relación, cinematográfica principalmente, de la época actual.

Tema 1

Análisis intertextual de *El señor de los anillos*

1. El señor de los anillos

Trama

En la Tierra Media, el Señor Oscuro Saurón ordenó a los Elfos que forjaran los Grandes Anillos de Poder. Tres para los reyes Elfos, siete para los Señores Enanos, y nueve para los Hombres Mortales. Pero Saurón también forjó, en secreto, el Anillo Único, que tiene el poder de esclavizar toda la Tierra Media. Con la ayuda de sus amigos y de valientes aliados, el joven hobbit Frodo emprende un peligroso viaje con la misión de destruir el Anillo Único. Pero el malvado Sauron ordena la persecución del grupo, compuesto por Frodo y sus leales amigos hobbits, un mago, un hombre, un elfo y un enano. La misión es casi suicida pero necesaria, pues si Sauron con su ejército de orcos lograra recuperar el Anillo, sería el final de la Tierra Media.

Joseph Camapbell en su libro *El héroe de las mil mascaras*[2] explica que todos los héroes siempre van a seguir el mismo camino y a ese camino se le llama estructura de una epopeya. La epopeya es un texto épico o narrativo, escrito la mayor parte de las veces en verso, que consiste en la narración extensa de acciones trascendentales o dignas de memoria para un pueblo en torno a la figura de un héroe que representa sus virtudes y defectos pasando por pruebas, duelos o batallas. Desde los textos antiguos como la *Ilíada* y la *Odisea*, hasta las obras más contemporáneas como *Narnia*, *El señor de los anillos* o *Star Wars* siguen esta fórmula o estructura, y es así como logran entrelazarse, y a partir de esto se crean los intertextos.

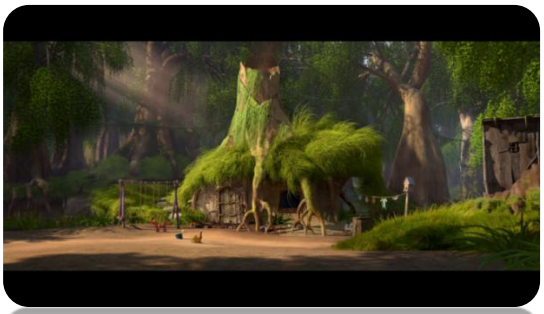
[2] Campbell Joseph en *El héroe de las mil caras*

1. La Partida

a) *La llamada a la aventura*

Aragorn se ve involucrado en la comunidad del anillo por el concilio formado por el rey elfo Elrond

.



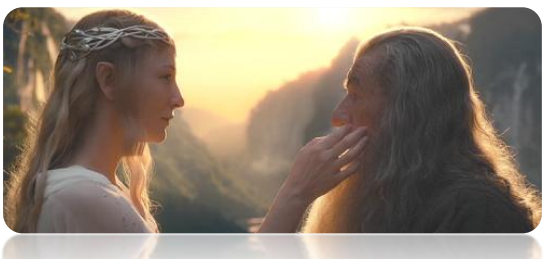
En la película de shrek, el ogro va en busca de Lord Farquaad para poder recuperar su pantano

El cineasta George Lucas en el episodio IV de “Star Wars”, “una nueva esperanza”, la princesa Leia manda un mensaje de ayuda a Luke Skywalker a través del androide R2-D2

b) *La negativa al llamado*

Aragorn se niega a subir al trono de Gondor porque prefiere ayudar a los pueblos libres pero el ser rey no le interesa.

b) *La ayuda sobrenatural*



En *el señor de los anillos* se encuentran dos personajes importantes que le sirven de ayuda o de guía a Aragorn para seguir su travesía, Gandalf el mago gris y La dama Galadriel, elfa regente en Lothlórien

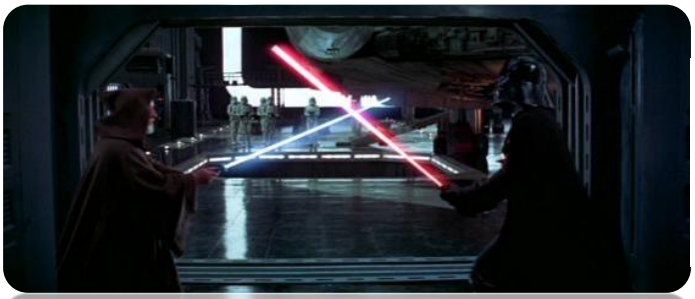
Shrek es acompañado por su amigo el burro.

Luke Skywalker recibe la ayuda de los maestros Jedi Obi-wan Kenobi y del maestro yoda.

d. El cruce del primer umbral

Aragorn se exilia de Rivendel después de que Elrond le revelara su verdadera identidad como heredero del reino de Gondor.

En primera instancia Shrek se enfrenta a un puñado de caballeros en un ring medieval, en donde se sabría quíen resaltaría a la princesa Fiona.



Luke Skywalker y su maestro Obi-wan Kenobi se infiltran en una de las naves imperiales. En ésta se encuentran con Darth Vader y Muere Obi-wan en combate.

2. La iniciación

a) El encuentro con la Diosa

La Dama Galadriel recibe a Aragorn y a la comunidad en el reino de Lothlórien donde él y el resto de sus compañeros son puestos a prueba por Galadriel ante la tentación del anillo, misma en la que ella cae, pero que al final supera la prueba al igual que la comunidad.

Luke Skywalker encuentra al maestro Yoda en un pantano dentro del planeta Dagobah. Ahí, Yoda termina el entrenamiento de Luke para convertirse en un cabalero Jedi

b) La mujer como tentación

Aragorn se enamora de Arwen, hija del rey elfo Elrond, y éste se olvida de sus responsabilidades como futuro rey y cae profundamente enamorado de la princesa.

El propósito de Shrek se ve deviado porque él empieza a sientir ciertos sentimientos hacia con la princesa Fiona.

El regreso

a) La negativa al regreso

- Aragorn regresa triunfante a Minas Tirith después de que Frodo Bolsón destruyera el anillo de poder, y sube al trono de Gondor junto con Arwen, a quien alguna vez le había prometido su mano

- Shrek y Fiona se casan, quedándose Fiona con la forma de un orgro y deciden vivir juntos en el pantano de Shrek

b) La huida Mágica

- La comunidad logra escapar de las fuerzas del Balrog gracias al sacrificio de Gandalf que logró detener al demonio de Moria tirándola por el precipicio y cayendo con él.

- Shrek, Fiona y burro escapan del castillo gracias a su ingenio haciendo que el dragón se enrede con las cadenas dejándolo encadenado e imposible de volar.

- Luke escapó de las garras del monstruo que Jabba mantenía bajo sus aposentos después de haber caído en la trampa del hut. Escenas después Leia estrangula a Jabba con la cadena con la cual la mantenía prisionera

c) El rescate del mundo exterior

Durante el periodo en el que Aragorn es rey, logra unificar a los pueblos libres de la Tierra Media (elfos, enanos, y los hombres del oeste), dejando así un legado de paz y prosperidad durante casi doscientos años.

Shrek le devuelve sus hogares a los personajes que fueron despojados de sus cuentos de hadas.

Luke derrota al imperio y libera a los planetas y a las civilizaciones que fueron subyugadas por Darth Sidious.

Tema 2

***Frankenstein* por Mary Shelley**

- **Trama**

Víctor Frankenstein busca el secreto de la vida y para encontrarlo crea un ser con partes de otros seres humanos. Su creación es juzgada y rechazada por la gente del pueblo. El monstruo no comprende por qué si solo quiere ser parte de la sociedad, es rechazado. La gente del pueblo obviamente lo rechaza por su apariencia, piensan que puede dañarlos, cuando en realidad, el ser "nació" como un ser inocente.

Al ir pasando el tiempo, el monstruo se da cuenta de que su amo lo había creado con un fin diferente al que tenía[3], también creía que era culpa de su amo que el pueblo lo odiara, lo había creado horrible, además lo había dejado solo y nunca se había tomado la molestia de defender a su creación.

El monstruo busca a su amo para decirle que se siente demasiado solo y que quiere compañía, al encontrarlo le da sus razones y su amo, aunque tiene dudas, decide sí crear una criatura como él pero mujer.

Víctor Frankenstein piensa que al crear una mujer podrían unirse en contra de la humanidad y se arrepiente.

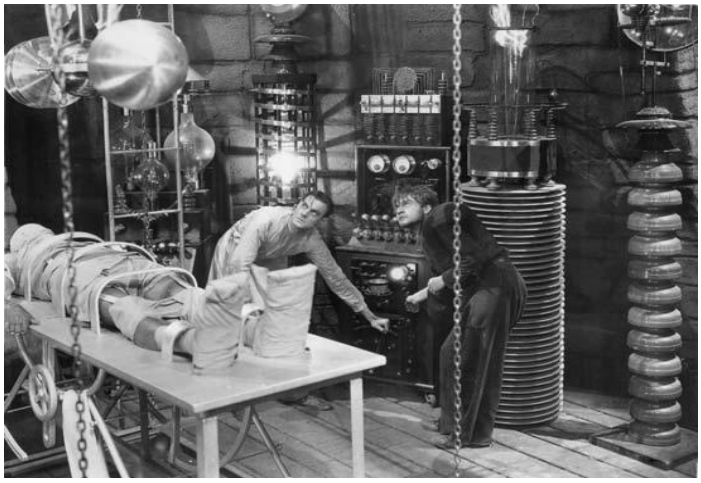
Cuando llega el monstruo al laboratorio con su amo, él le dice que no creará a una mujer, entonces el monstruo se enoja y le jura vengarse. Él se vuelve malo porque esperaba de su amo que lo apoyara por primera vez, ya que lo había dejado solo siempre.

[3] El fin del Dr. Frankenstein era crear vida a partir de la muerte, disminuir la mortalidad y mortandad, su propia creación se vuelve en contra de él.

El Dr. Frankenstein va a casarse con Elizabeth, una amiga de su infancia, el día que se van de luna de miel, llega el monstruo y asesina a Elizabeth; el Dr. Frankenstein jura que perseguirá al monstruo hasta que lo encuentre. Llegan al Polo Norte donde el Dr. Frankenstein muere y el monstruo le pide perdón. No se sabe como muere el monstruo, desaparece.

- **Descripción de la creación del monstruo**

  (Burdiel, 2012)"Recogía huesos de los osarios, y violaba, con dedos sacrílegos, los tremendos secretos de la naturaleza humana. Había instalado mi taller de inmunda creación en un cuarto solitario, o mejor dicho, en una celda, en la parte más alta de la casa, separada de las restantes habitaciones por una galería y un tramo de escaleras.[…] La mayor parte de los materiales me los proporcionaban la sala de disección y el matadero. […]La lluvia golpeaba las ventanas sombríamente, y la vela casi se había consumido, cuando a la mortecina luz de la llama, vi cómo la criatura abría sus ojos amarillentos y apagados."[4]

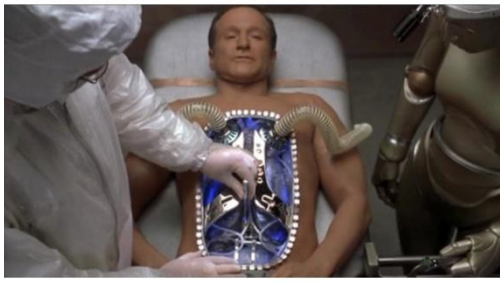


[4] Fragmento del libro "Frankenstein o el moderno prometeo" edición de Isabel Burdiel. Capítulo 3, página 166 y capítulo 4, página 169.

- **Intertextos**

a) El hombre Bicentenario:

***Cita: Fragmento de un texto inscrito en el anterior de otro.**



- Ambos son creados por el hombre:

En esta escena se puede apreciar como Andrew, personaje principal de la película, le pide a su amigo inventor que cree, con ayuda de la ciencia, órganos similares a los de los humanos. Esto con el fin de que Andrew se sienta más aceptado por la sociedad que lo rodea y pueda así sentirse humano.

- Se sienten únicos y diferentes: Andrew era el único robot que quería sentirse humano y era juzgado por eso y el monstruo de Frankenstein quería ser tratado igual que los humanos y también era juzgado por eso.

- Quieren a una mujer a su lado: Al sentirse solos en el mundo ambos buscan compañía femenina.

b) *Frankenweenie*:

***Homenaje: Demostración de admiración y respeto hacia una obra.**

- Criatura creada a partir de la muerte:

  El perro mascota del personaje principal, Víctor, se llama Sparky. Ellos tienen un vínculo muy cercano y Víctor decide intentar traerlo a la vida tras ser atropellado en la calle.

- Se les da vida en un laboratorio:

  Víctor crea un pequeño laboratorio en su ático para intentar devolverle la vida a su mascota. Instala mesas de observación que bajan por medio de poleas y palancas, por medio de una ventana en su tejado y unos columpios, eleva la

mesa de observación y por medio de una antena atrae la electricidad de una tormenta.

- La sociedad los juzga por su apariencia:

Sparky fue atropellado y no fue hasta unos días después que a Víctor se le ocurrió devolverle la vida. Primero unió los pedazos de su torso y sus patas al igual que unió la cola con grapas, había sido creado a partir de sus propios pedazos de cuerpo y la gente del pueblo lo veía como un monstruo.

- Rechazados por la sociedad: La gente del pueblo se alejaba de él y lo veían con miedo.
- Personaje principal: Víctor
  Al ser un homenaje a Frankenstein, Tim Burton decidió llamar igual al personaje que crea al monstruo.

c) La novia de Frankenstein

***Cita: Fragmento de un texto inscrito en el anterior de otro.**

- Criatura que vive a partir de la muerte

En esta película, el doctor decide crear compañía para su monstruo, sólo que esta vez no lo hace con partes de otras personas, si no que revive a una mujer recién fallecida

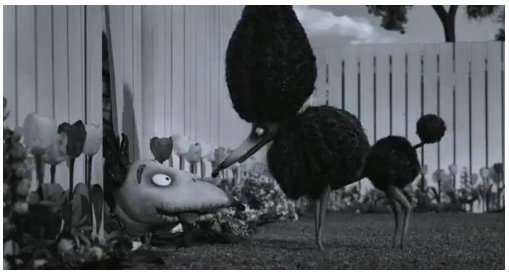
*Frankenweenie: **Homenaje: Demostración de admiración y respeto hacia una obra.**

- Cabello similar

La novia y Perséfone, la perrita novia de Sparky, tienen cabello negro y un mechón gris.

- Compañía del monstruo

Recién creada la novia de Frankenstein, el monstruo nota que ella le teme y que no quiere estar cerca de él.



-En la película de Frankenweenie Perséfone, que es mascota de una vecina de Víctor, le gusta estar con Sparky

d) La familia Munster

*__Parodia: Imitación irónica de elementos semánticos o estilísticos de un texto.__

- Mismo personaje principal

En esta serie televisiva de comedia de los 60’s, el monstruo tenía una familia con una vampiresa, el Conde Drácula, un niño-lobo, y una humana.

- Juzgado por la sociedad.

La sociedad americana de la serie los juzgaba, al monstruo y a su familia porque pensaban que eran raros pero a diferencia del libro original de Mary Shelley no les temen ni los atacan.

Tema 3

Drácula

VAMPIROS ANTIGUOS Y ACTUALES: PROCESO ESTÉTICO

Los vampiros y la existencia de ellos ha sido un tema controversial a lo largo del tiempo y se han creado innumerables relatos y libros.[5] Si bien, toda esta "corriente", está mayormente basada en la novela de Bram Stocker, a lo largo del tiempo se han adaptado a los estándares sociales contemporáneos ya sea para llamar mayor atención al público, o por el simple hecho de intentar crear nuevas formas de interpretarla.

En el libro "Grimorio Vampírico" se describen las características de los vampiros: necesitan de la sangre para alimentarse, son criaturas que no están del todo ni vivos ni muertos, son inmortales al paso del tiempo, la luz del sol les hace daño, no podrán engendrar hijos del vientre más que por el beso de sangre (que se refiere al momento en el que un humano bebe sangre del cuerpo de un vampiro) y pueden convertirse según su conveniencia en criaturas nocturnas tales como los murciélagos, ratas o lobos.

Durante el transcurso del proyecto denotaremos con mayor importancia los cambios en las características físicas que han tenido los vampiros a lo largo de los años. Por lo tanto, a partir de las relaciones intertextuales de textos cinematográficos iremos construyendo el proceso estético del vampiro.

El Conde Drácula: hombre alto, bigote blanco, perfil aguileño, frente alta, pelo ralo, cejas espesas, boca firme y "cruel", refiriéndose a la forma en la cual realiza sus gestos, dientes afilados y blancos, labios rojos, orejas puntiagudas, dedos

[5] (Entre nosotros –Juan Ignacio Carrasco-, Vampire Chronicles –Anne Rice-, etc.), series televisivas (The Vampire Diaries, Dracula, the series, True Blood, Split, Buffy: the Vampire Slayer, etc.) , y un sinfín de películas tales como Blade, Dracula of Bram Stoker, Interview with the Vampire, Nosferatu the Vampire, Underworld, Van Helsing, 30 Days of Night, Daybreakers y Dracula Untold, por sólo mencionar algunas, en los que los personajes principales son no-muertos (como se menciona en varias ocasiones en el libro)

cuadrados, uñas largas y puntiagudas y piel muy pálida (“sin mácula de color en todo él”), más el adjetivo de “un hombre de sus años”, vestido de negro.

En la película “*Drácula, de Bram Stoker*” dirigida por Francis Coppola, el actor (Gary Oldman) concuerda en muchas de las descripciones anteriormente mencionadas, aunque en otras, la versión no las respeta del todo, como por ejemplo, un *nosferatu* no proyecta sombra, en cambio, en una de las escenas, Drácula al estar conversando con Jonathan, una vela ilumina la habitación y se puede observar su sombra que inclusive se mueve sin que el actor real lo haga.

La imagen aquí mostrada es de la película Nosferatu, donde se puede observar las características físicas, además de ser un personaje oscuro, tenebroso y algo primitivo: Orejas puntiagudas, una nariz aguileña un poco exagerada, unas uñas curvadas que llegan a parecer garras, unos colmillos cónicos frontales y blancos, así como una tez pálida, y unos ojos profundos que en éstos días podrían llegar a parecer graciosos, en su tiempo proyectaba un ser sin alma y lleno de maldad que requiere el personaje.

En la película *Drácula* de Bram Stoker, donde se revela de forma más evidente que en el vampiro convive una dialéctica recurrente en su representación estética. Por un lado está el ser grotesco, horrible, repulsivo, sin nariz, como si fuera una gárgola deformada, enorme, que se le marquen los huesos, desnudo, como un murciélago calcinado. Y por otro lado, cuando recupera su fuerza puede rejuvenecer, ser un elegante hombre seductor.

Esta misma dialéctica se pude apreciar en películas como *Entrevista con el vampiro* (1994) *Inframundo* (2003-2012) o *Abraham Lincoln, cazador de vampiros* (2012).

Hasta aquí, llevamos una línea característica que se ha mantenido en cuanto a su estética, es decir, no ha cambiado en gran manera su personificación. Aunque se implementa el rejuvenecimiento del ser, que hace que los rasgos disminuyan en fuerza y pueda pasarse desapercibido hasta cierto nivel en una sociedad.

Es en *Entrevista con el Vampiro* que los mitos y las supersticiones empiezan a desvanecerse. Anne Rice desmitifica el poder de los ajos, los crucifijos y el agua bendita para poder destruir a los vampiros. Además ahora vampiros como Louis de Pointe du Lac (a la izquierda) y Lestat de Lioncourt (a la derecha) no solamente son sumamente elegantes y razonan cada movimiento sino que hay una organización "familiar" o mas bien de "manadas" en el Antiguo y Nuevo Mundo con sus propias reglas.

Tom Cruise y Brad Pitt lucen "hermosos", tienden a la belleza andrógina. Aquí el vampiro es más sofisticado, no solamente en su elegante vestir, sino en el móvil de sus acciones totalmente vinculadas con las emociones de un ser humano, como: el amor, pasión, venganza, codicia, sadismo, ironía, crueldad. Notamos un cambio en la estética, que es más suave, pero sigue teniendo elementos vampíricos, como los ojos de diferente color y los colmillos que se asoman levemente en los labios, un tono de piel igualmente blanco. La necesidad de la sangre, la intolerancia al sol y los ataúdes, son su firma característica, como la adquisición de poderes sobrenaturales al pasar los siglos.

En la película *Van Helsing,* podemos observar que cada vez más, la imagen vampírica se vuelve atractiva al espectador, si de por sí, lo oscuro y macabro tiene una enorme facilidad de atraernos, si vemos al vampiro de manera nada temible, el efecto es mayor.

Vemos al fin el encuentro de dos monstruos literarios, el hombre lobo y el no-muerto, así como los caza-vampiros más especializados en el tema.

Los rasgos físicos se vuelven mucho más suaves y seductores, pero deben tener cierto toque de maldad.

Ya no vemos los dientes colmilludos y la nariz aguileña a primera vista, sino hasta que se transforma en el verdadero Drácula, en una piel mucho más trabajada y computarizada, ahora oscura en lugar de casi blanca, una boca que se abre enormemente y todos los dientes afilados en gran manera y marca el inicio de un vampirismo comercial a nivel global, ya que todos han visto aunque sea en porciones la película y al hablar de Drácula identifica de manera inmediata a Richard Roxburgh.

En la reciente película lanzada en el 2014 *Dracula Untold*, podemos notar una historia completamente diferente a la marcada por nuestra obra principal *Drácula* de

Bram Stoker. Es una historia más bien tierna y romántica ambientada en Rumania antigua, cuando ésta estaba subordinada del imperio otomano.

El príncipe Vlad Tepes es el protagonista, quién está desesperado por librar a su pueblo de entregar a los más jóvenes para participar en el ejército otomano, busca el poder para poder salvar a su reino y a su propia familia en una cueva donde se encuentra el primer vampiro, quien le ofrece el poder temporal en el beso de sangre. Al final, Vlad sucumbe al poder para salvar a los suyos y se convierte en Drácula.

El personaje es muy seductor en cuanto a su forma de ser, dado por la época en la que transcurre la historia, es un ser caballeroso, noble y responsable, aunque cierto toque oscuro. Casi no se notan los rasgos de un vampiro, sólo que cuando ataca los colmillos le surgen, no es necesariamente blanco de tez, no tiene uñas largas ni orejas puntiagudas.

Un vampiro, seduce, engaña, persuade, incita, atrae. El vampiro, criatura "semihumana", que ha seducido durante siglos a la mente del ser humano, sigue cautivando nuestra imaginación. El proceso estético de esta criatura, que ha respondido a los distintos contextos históricos-sociales, ha sido y sigue siendo por demás interesante.

Por lo tanto la cultura actual influye en los cambios físicos y de personalidad que se presentan en los personajes literarios, moldeándolos a sus necesidades sociales, ejemplificando tal fenómeno con la figura vampírica más importante hasta nuestros días, el Conde Drácula.

Conclusiones

La intertextualidad entreteje redes de significación en el momento de realizar una lectura, que desconocida por completo por el alumno, toma relevancia en cuanto encuentra que tiene relación con lo que hasta entonces conoce. Y entre más relaciones encontremos más gratificante será esa lectura.

Es necesario aplicar la intertextualidad a todos los campos académicos ya que le es inherente la interdisciplina y transdisciplina.

Antes de alejarnos con conceptos abstractos o tecnicismos podríamos empezar por algo que nos sea conocido, en cualquier aspecto. Sentirnos identificados con los temas, conceptos y lecturas nos hará más partícipes de algo que al principio lo veíamos tan alejado. Nosotros mismos podremos contribuir, incluso, a crear empatía con los profesores y es más, tenerlos incluso al tanto de lo que nosotros como jóvenes estamos interesados.

Cuando el profesor se entera en qué tipo de información estamos concentrados o interesados y esa información la logramos conectar con el tema expuesto en clase, será más asertiva la educación académica, que tanta falta hace hoy en día.

Tuvimos que ir acotando y comprimiendo la investigación, ya que el mismo método intertextual permite encontrar relaciones interminables para cualquiera de las tres lecturas que se realizaron. Fue muy importante poder aplicar teorías de análisis literario a historias que conocíamos muy bien. *El señor de los anillos* tiene demasiadas relaciones intertextuales, ya que la base de una historia épica será igual en todas ellas. Los vampiros siguen reinterpretándose según su contextos histórico-social igual que el monstruo de *Frankeistein,* ya que este último incluso tendría intertexto con el Lázaro de *la Biblia* y todas aquellas películas sobre zombis contemporáneas.

Es así como literatura clásica y contemporánea significan y se resignifican con el paso del tiempo, porque la diversidad de textos se expanden a todas las manifestaciones culturales, sobre todo visuales, y es justamente la característica de la juventud posmoderna: somos iconoclastas y es por ahí esta el mejor camino para enfocar nuestra atención.

Fuentes Bibliohemerográficas y de internet

Internet

Busca libro, *El señor de los anillos*. Recuperado el 22-12-14 de: http://buscalibro.blogspot.mx/2012/06/el-senor-de-los-anillos-el-retorno-del.html

Cinemanía, *Películas alta definición*. Recuperado el 7-01-15 de: www.cinemaniahd.org

Imágenes de la película *Frankenweenie*. Recuperado el 9-01-15 de: http://a.images.blip.tv/Thecinemasnob-FrankenweenieReview639.jpg

Imágenes de la película *El señor de los anillos*. Recuperado el 27-12-14 de: hobbitdifferences.blogspot.com

Imágenes de la película *Star Wars.* Recuperado el 3-01-15 de: http://es.starwars.wikia.com/wiki/Leia_Organa_Solo

Imágenes de la película *Shrek*. Recuperado el 14-01-15 de: http://es.shrek.wikia.com/wiki/El_Castillo_de_Dragona

Bibliografías

Campbell J. (1997). *El héroe de las mil caras*. México: FCE

Gordon A. (2005). *El gran libro de los vampiros. Tratado de Upirología*. Barcelona: Morales i Editores

Manrique O. (2007). *Grimorio vampírico*. España: Neo Person

Shelly M. (2012) *Frankeinstein o el eterno Prometeo*. México: Cátedra

Stocker B. (2012). *Drácula.* México: Porrúa

Tolkien J.R.R (2010). *El señor de los anillos*. México: Planeta

Zavala L. (2003). *Elementos del discurso cinematográfico*. México: UAM