



**Universidad Autónoma del Estado de  
México**

---

---

**Facultad de Humanidades**

**Símbolos, mitos y arquetipos en *El gallo de  
oro* de Juan Rulfo**

**TESIS**

Que para obtener el título de:

**LICENCIADO EN LETRAS LATINOAMERICANAS**

Presenta:

**NÉSTOR IVÁN CASTILLO ESCOBEDO**

Director de tesis:

**Dr. ALFREDO ROSAS MARTÍNEZ**



Toluca, México. Septiembre, 2021

# ÍNDICE

Introducción	1
Capítulo I: El tiempo de Rulfo	5
1.1 Juan Rulfo	10
1.2 <i>El gallo de oro</i>	15
1.3 Trabajos académicos sobre <i>El gallo de oro</i>	20
Capítulo II : Mitocrítica	29
2.1 Símbolo	30
2.2 Mito	36
2.3 Arquetipos	43
2.3.1 Sombra	46
2.3.2 Ánima	48
2.3.3 El Ánimus	49
2.3.4 Sí mismo	50
Capítulo III: Análisis simbólico, mítico y arquetípico de “El gallo de oro”	52
3.1 Símbolos	52
3.1.1 Símbolos en el juego de barajas	57
3.2 Mito: El camino de la vida	62
3.2.1 El proceso: de lo dorado a la oscuridad	66
3.3 Arquetipos: Dualidad, triada y septenario	69
3.3.1 Formas: Círculo, cuadrado, cruz y centro	76
3.3.2 Arquetipos Junguianos: Sombra, ánima, ánimus y sí mismo	82
Conclusiones	92
GLOSARIO	97
BIBLIOGRAFÍA	99

## Introducción

El libro *El gallo de oro* es la tercera obra de Juan Rulfo, la cual fue publicada en 1980; es decir, dada a conocer 30 años después de sus obras principales *El llano en llamas* (1953) y *Pedro Páramo* (1955). Tal obra fue presentada de un modo ambiguo, puesto que tras ser una novela escrita con el título *El gallero*, se le modificó como guion para cine y, finalmente, se publicó como novela corta. Todos estos procesos editoriales, sumados a su transformación textual, hacen que dicha obra sea poco conocida y valorada entre las obras rulfianas; sin embargo, su valoración no es del todo inválida puesto que ha sido analizada por críticos como Jorge Rufinelli (1980), Alberto Vital (1998) y José Carlos González Boixo (1984), entre otros. Cabe mencionar que la difusión de la novela sigue en pie.

La presente tesis tiene como hipótesis que: en la novela *El gallo de oro* de Juan Rulfo, la presencia de símbolos, mitos y arquetipos permiten leer e interpretar a dicha obra desde una perspectiva menos regionalista y más universal. De manera enlazada el objetivo general es: Identificar los símbolos, mitos y arquetipos en *El gallo de oro*, utilizando como base teórica la mitocrítica. Los objetivos particulares son: analizar los símbolos en el juego de cartas como lectura del azar, y analizar los arquetipos junguianos en la novela. En el Capítulo uno se pretende informar al lector acerca de la época, vida y obra de Rulfo. Principalmente haciendo notar qué sucesos, como la postrevolución, la guerra cristera y las reformas agrarias en México, impregnan su literatura, dado que son recuerdos de su infancia y el mundo que cambiaba de época. También se hablará de sus primeras lecturas, sus visitas como oyente a la Facultad de Filosofía y Letras, su etapa como creador, sus escasas amistades, pocas apariciones en la vida pública y, los premios que obtiene pese a su reducida producción literaria.

Acerca de su obra, se hablará del lugar en el que se le ha intentado posicionar desde el indigenismo, la novela de revolución o el realismo. Así mismo, del lugar que se le asigna, según Christopher Domínguez, por ser fundador de la conceptualización de lo mexicano en el siglo XX. En relación con su novela *El gallo de oro*, se hará un repaso de lo que cuestionan, opinan y rescatan de la obra autores antes mencionados como Vital, Rufinelli y Boixo. De manera paralela se hará distinción de dos tesis procedentes de la Facultad de Humanidades que tratan la novela desde dos perspectivas; la primera, analiza la libertad de la mujer; la segunda estudia el sentido trágico.

El capítulo dos se ocupa de describir el marco teórico, que en esta tesis será la Mitocrítica. Se hablará de sus fundadores, difusores y analistas más reconocidos, además de sus principales conceptos a estudiar que son el símbolo, el mito y el arquetipo. Sobre el símbolo se citarán diversos autores, especialmente a Jean Chevalier, quien posee extensa bibliografía sobre la definición, características y funciones del símbolo. Hablando del mito, se presentarán las teorías de estudiosos como Mircea Eliade y Joseph Campbell, quienes ofrecen de igual modo la definición, los tipos y las funciones de dichas narraciones de origen sagrado.

Para terminar el segundo capítulo, se hablará de los arquetipos, su origen desde el inconsciente colectivo, su participación en el proceso de individuación, según Carl Gustav Jung, y los principales arquetipos que éste clasifica de la siguiente manera: la sombra, el ánima, el ánimus y el sí mismo. En este apartado teórico se encontrarán también ejemplos acerca de símbolos, mitos y arquetipos en distintas culturas para hacer notar su universalidad, no sólo como algo teórico, sino como rasgos culturales que trascienden en la humanidad.

El tercer capítulo incluirá la aplicación de la mitocrítica a la obra *El gallo de oro*. Los símbolos serán vistos no de manera unilateral, sino ambivalente; así, se tendrá una mayor perspectiva de los elementos que la obra dirige, los símbolos por analizar serán los más notables como: la piedra, el amuleto, el gallo, las flores, el collar de perlas y finalmente el juego de barajas. Los símbolos, en el juego de barajas, que se presentan en la novela serán tratados exclusivamente con el texto *La baraja española su interpretación* de Antonio Peralta Gil, de ahí se buscará el simbolismo que representa el juego de baraja asociado al aparente destino que marcan con el proceder de los personajes.

En cuanto al mito, se tratará “El camino de la vida”, comparando el camino lineal contrapuesto con el circular. Así mismo, se ahondará en El proceso: de lo dorado a la oscuridad. Aquí se interpretarán los espacios fijos como los que implican movimiento constante; así también, la distinción entre los distintos caminos que la vida ofrece y el cual se elige. El proceso de cambio incluirá un análisis de colores pasando de lo luminoso a lo oscuro y la explicación que esto conlleva a nivel significativo en la novela.

Para terminar con los arquetipos, se analizarán los diversos tipos como lo son los arquetipos numéricos como: la dualidad, la triada y el septenario en relación con parejas positivas y pares de opuestos, triadas de apoyo y conflicto, septenarios como grupo de creación o destrucción, todo esto siempre con un sentido múltiple. Otros arquetipos que se trabajarán serán las formas como el círculo, el cuadrado, la cruz y el centro como estructura arquetípica de la narración. Finalmente, se hará un repaso por los arquetipos jungueanos, sombra, ánima, ánimus y sí mismo, en relación con personajes que posiblemente los representen.

En sentido estricto, *El gallo de oro* no es una novela simbólica. Es decir, no se trata de una novela, en la que los personajes, los objetos y las acciones remitan a un conocimiento profundo, misterioso e inasible (como podría ser *Demian* de Herman Hesse). Tampoco se podría afirmar, de manera categórica, que Juan Rulfo tuviera, en particular, una intención simbólica consciente al escribir su novela. Lo mismo podría decirse en relación con una intención mítica y arquetípica.

No obstante, en *El gallo de oro* hay ciertos elementos susceptibles de adquirir un cierto simbolismo mítico y arquetípico. Algunos objetos y animales, como las cartas de la baraja, las joyas del personaje femenino y el gallo, se presentan de una manera tan constante y significativa que es inevitable intuir un sentido que va más allá de lo inmediato metafórico, para acceder a un cierto sentido simbólico en relación con el tema de la novela. Así mismo, el deambular del personaje principal, Dionisio, remite al mito del camino de la vida.

En un sentido más profundo, los personajes, los objetos, los animales, el espacio, el tiempo, los números, las figuras geométricas y la estructura misma de la novela remiten a un sentido arquetípico universal. La Rueda de la Fortuna, por ejemplo, es una imagen arquetípica en relación con el desplazamiento circular y repetitivo del tiempo de la vida: lo que termina vuelve a empezar de forma bastante parecida.

En este trabajo de tesis, se ha considerado que el tomar en cuenta dichos elementos desde una perspectiva simbólica, mítica y arquetípica nos permitirá ir un poco más allá de una lectura inmediata de *El gallo de oro* y, así, considerarla como una novela menos regionalista y un poco más universal.

## Capítulo I: El tiempo de Rulfo

La historia de México en el siglo XX se constituye por sucesos ocurridos a finales del siglo anterior. Dichos acontecimientos estuvieron en relación con una lucha constante por la tierra. El Porfiriato (1876-1911) trajo consigo múltiples reformas que favorecían a terratenientes y relegaban a obreros, campesinos y mineros; esto se justificaba diciendo que todo era a favor de la “paz, orden y progreso” que Díaz proclamaba como visión política. El régimen de Porfirio Díaz fue calificado de elitista por marcar grandes diferencias entre clases sociales; las consecuencias fueron importantes huelgas como la de Cananea (1906), en el sector minero de Sonora, y la de Río Blanco, Veracruz, en el ámbito de la industria textil. Algunos de los avances dentro de su gobierno fueron el inicio de la construcción ferroviaria, la introducción de la luz eléctrica, el aprovechamiento de recursos petroleros y la llegada del automóvil a México.

En 1910, como respuesta al descontento económico, social y político, inicia la Revolución Mexicana tras la séptima reelección de Díaz. La Revolución fue una lucha armada de índole agraria, nacionalista y popular que, con intereses tan diversos como sus líderes, se inició para derrocar a una dictadura. El triunfo se obtuvo tras diez años, y se logró un cambio de gobierno, además de la interrupción de dos cambios legislativos planeados por el gobierno porfirista:

El primero, con las Leyes de Reforma, a través de la desamortización de las tierras de la iglesia y de las comunidades. El segundo, con las Leyes de Baldíos porfirianas, para deslindar y colonizar tierras nacionales. El resultado de ambas leyes habría sido la concentración de las mejores, más productivas y fértiles tierras en manos de unos cuantos hacendados, quienes habrían acaparado también la utilización de los mejores recursos acuíferos del país (Ávila, 2010:5).

La lucha por la tierra dio lugar a diversos puntos de vista en los que se confrontaron las intenciones del Estado con las exigencias de la población. Según Robert Holden, en Ávila (2010), la problemática agraria en México durante el Porfiriato tuvo un proceso divergente. En variadas ocasiones favoreció a los dueños de las tierras, quienes, con un buen juicio, obtuvieron la defensa de las fincas de forma legal. Otros no pudieron lograrlo, debido a que eran poseedores de extensiones territoriales que no podían trabajar a causa de la superficie desmesurada con que contaban.

Holden muestra cómo las transferencias de tierras públicas ocurridas en el Porfiriato se encontraron en ocho entidades del norte y sureste del país: 'Baja California, Campeche, Chiapas, Chihuahua, Sinaloa, Sonora, Tabasco y Tepic, donde fueron privatizadas entre el 19 y el 47% de sus tierras y que esos territorios eran de los más despoblados del país, con un promedio de tres habitantes por kilómetro cuadrado' (Ávila, 2010:11).

El deslinde de tierras no sólo fue el inicio de un resentimiento social contra cualquier tipo de gobierno, sino también una complicación para futuros presidentes, quienes trataron de arreglar de manera periódica lo que la sociedad tomó como un despojo irreparable. A principios del siglo XX, la economía de México se caracterizaba por pretender un sustento agrario con una repartición irregular, dado que el otorgamiento de tierras fue considerado como un apoyo para la creación de "empresa privada". Los planes agrarios buscaban, además de auto sustentarse como un sistema económico, una compensación que tranquilizara a la población, por lo que presidentes como Francisco I Madero, Lázaro Cárdenas, Álvaro Obregón, entre otros, pusieron en marcha acciones que pocas veces lograron persuadir a la aglomeración creciente que reclamaba una finca. Hubo dotación de tierras y, por ende, destitución de propiedades, lo que acrecentó la inconformidad social.

El otorgamiento de ejidos (entidades jurídicas colectivas) se inició bajo la presidencia de Álvaro Obregón el 8 de enero de 1921. Dicha repartición se realizó considerando la longitud territorial, las necesidades de la población y la calidad del suelo, entre otros factores. Todo esto con el objetivo de conseguir que el ejidatario pudiera tener diariamente el doble de salario por su trabajo. Esta medida se realizó con la intención de obtener el apoyo popular hacia el partido postrevolucionario, el cual había obtenido credibilidad dentro de la organización social cambiante. Además, el Estado se convirtió en órgano regulador entre el campesino y el terrateniente. Asimismo, como se ha indicado, buscó un sustento económico en el que el ejidatario, siendo responsable directo de la tierra, pudiera trabajarla para lograr los objetivos monetarios especulados por el gobierno.

Los conflictos pronto se presentaron tras la excesiva demanda de ejidos; a tal grado que, en 1931, de seis mil resoluciones, el 91.6% pedía un amparo para diferentes dictámenes. Esto entorpeció el ideal de una reforma agraria, además de que la posesión definitiva pasaba por diversos filtros que retenían el proceso de manera indeterminada debido a nuevas resoluciones en marcha: otras dotaciones de ejido, restitución de tierras, ampliación de ejidos y centros de población ejidal. Todo esto causó un descontento aún mayor en personas que aspiraban a obtener la tierra como un bien material y quienes, en variadas ocasiones, terminaron haciendo ellos mismos sus resoluciones sin esperar la que el Estado proponía:

Lo anterior presenta, al menos, dos posibilidades: que los campesinos trabajen las tierras haciendo caso omiso de la ejecución, o bien, que las tomen con o sin violencia y las pongan a producir. De la misma manera, los datos contenidos en la resolución presidencial pueden ser incorrectos respecto a la cantidad de tierra dotada o su calidad, quedando así sin posibilidad de ejecución (Aguado, 1988: 49).

Otro suceso que contextualiza la obra de Rulfo fue la Guerra Cristera, también conocida como la Cristiada, emitida por Plutarco Elías Calles, quien promulgó la ley que llevaría su apellido. Con ella se pretendía controlar el poder del clero para que éste no participara en acciones políticas económicas ni educativas, además de realizar censos que aseguraran la nacionalidad de los párrocos para expulsar a curas extranjeros. Las primeras acciones de protesta fueron el paro de actividades sacerdotales denunciando la falta de “libertad religiosa”; pronto una sociedad mexicana abnegada y creyente se levantaría en armas durante tres años (de 1926 a 1929). Esta fue una época en la que al grito de “¡Viva Cristo Rey y Santa María de Guadalupe!” moriría una parte de la población de más de 50 000 personas (Meyer, 2010). La lucha tuvo un cese repentino cuando el presidente Calles terminó su tiempo de gobierno y Emilio Portes Gil, como nuevo presidente interino, mantuvo arreglos con la iglesia, aceptando ésta la ley Calles.

La sociedad, consternada por la pronta resolución, se vio gravemente ofendida, ya que su lucha y sus muertos fueron en vano; vieron rendición donde la mayoría buscaba victoria. La iglesia mantuvo silencio señalando no haber convocado a una lucha armada; con esta actitud, dejó a su suerte a líderes cristeros que serían perseguidos para ser fusilados y a hombres que escribirían memorias de una lucha por su fe:

Algunos como don Francisco Campos, prosiguieron el combate, refiriendo la epopeya de los cristeros para que se mantuviera su recuerdo; otros, mejor que dejarse degollar, volvieron a tomar las armas y no las depusieron hasta 1940, cuando la paz religiosa se hizo de manera definitiva. Otros, como Aurelio Acevedo, llevaron adelante los dos combates, en el campo de batalla y en la memoria de los hombres (Meyer, 2010: 338).

Los hechos antes mencionados, en menor medida, se reflejan en la obra de Juan Rulfo, quién dio voz en sus personajes a innumerables campesinos inconformes, que variadas veces, de forma ficticia, sólo guardaban silencio tras la decepción vivida en una época de constantes reformas. Las obras más conocidas de Rulfo, *Pedro Páramo* y *El llano en llamas*, tratan el tema de la tierra en el momento donde el despojo y la demanda provocan la indiferencia. La última obra del autor (*El gallo de oro*) mantiene un matiz de nostalgia; sin embargo, busca transmitir esperanza cuando el pregonero, que es de una condición pobre, logra trascender con su esfuerzo y la ayuda casi sobre natural de diversas personas y circunstancias.

## 1.1 Juan Rulfo

La vida y obra de Rulfo parecen sincronizadas para representar la soledad de una época. Juan Rulfo (1917-1986) defendió haber nacido en Apulco, localidad aledaña a San Gabriel, Jalisco, a pesar de que su acta se tenía con registro de Sayula, en el mismo estado. Cuando Rulfo tenía seis años, su padre murió debido a la guerra Cristera; al año siguiente ingresó a la primaria, y tenía nueve años cuando llegó a su casa materna la biblioteca del cura Irineo Monroy; fue cuando se apasionó por la lectura. Un año después su madre falleció, por lo que fue enviado a un internado, del cual escapó a los 15 años con el deseo de ingresar a la preparatoria (actualmente nivel secundaria); continuó sus estudios en un seminario; su vida, hasta ese entonces, estuvo rodeada de muerte, abandono y soledad.

Su labor literaria empezó cuando, en 1936, acudió como oyente a la Facultad de Filosofía y Letras de la UNAM; ahí conoció a Efrén Hernández con quien trabajó en la revista *América*. Su primer libro de cuentos, *El llano en llamas*, fue publicado por el Fondo de Cultura Económica en 1953; más tarde, en 1955, en la misma editorial publicó la novela *Pedro Páramo*. Entre los reconocimientos obtenidos están el Xavier Villaurrutia (1957), el Premio Nacional de Literatura (1970) y el Príncipe de Asturias (1983). Incursionó en la fotografía y, a su vez, compartió con Juan José Arreola lecturas de autores norteamericanos como William Faulkner y John Dos Passos quienes lo ayudaron a pulir sus dotes artísticas. Dividido entre el fin de la novela de Revolución y el inicio del Boom Latinoamericano, el autor se ganó un lugar importante entre sus lectores; Juan Rulfo falleció el 7 de enero de 1986 en su casa de la ciudad de México.

La escritura de Rulfo derivó de sus lecturas y su percepción de lo visual, por ello su estilo se alejó de las tendencias de su época. Sus lecturas estaban atentas a norteamericanos como William Faulkner; franceses como Jean Giono y Marcel Aymé; novelistas rusos y nórdicos como Andreiev, Korolenko y Lagerlof. La meta de Rulfo fue la claridad en su narración, además de rescatar el pasado y hacerlo arte. Cuando aparece su obra *Pedro Páramo*, se marca la mejor etapa de Rulfo como escritor, pues se le valora como novelista y ya no sólo como un buen cuentista; su obra trasciende y es traducida al alemán; después seguirá una lista de países que gustan de leer su obra; el escritor que se veía como un regionalista, por abordar temas de su comunidad, universaliza su obra llevándola al nivel del mito donde *Pedro Páramo* se vuelve su mayor creación.

Rulfo, lleno de silencios, crea su manera singular de presentar una realidad alterna escribiendo sobre un mundo rural en el fin de los tiempos, donde el tema principal es, en su mayoría de veces, la tierra; además, mantiene una actitud pasiva en la que habla de su creación con humildad y la cual construye a partir de sus experiencias, lecturas e inquietudes; entre estas últimas la fotografía. Las primeras obras fueron acogidas con gran aceptación; posteriormente, Rulfo se encaminó al trabajo cinematográfico donde aprovechó una novela corta, llamada *El gallero*, para transformarla en texto para cine: *El gallo de oro*. Su trabajo culmina con este último ejemplar dejando un enigma ante la naturaleza de dicha obra:

Tratándose del autor clásico de quien se trata sería inepto e injusto relegar *El gallo de oro* al renglón de las obras menores. Tal vez sería más oportuno pensar que Juan Rulfo llegó a sentir la literatura como un guion para despertar la vida interior, y que *El gallo de oro* es una de las obras menos conocidas y más misteriosas de este escritor (Castañón, 2003: 393).

Esta última obra inició como una novela regional con matices folklóricos, los cuales dieron paso a su transformación en guion para cine. El trabajo de Rulfo tan ambiguo, por novedoso, presentó transgresión temporal en sus contemporáneos(Vital); tanto, que no encajó en generaciones del momento y, a su vez, se vio necesario en generaciones posteriores como el Boom latinoamericano.

Autores como Mariano Azuela, Martín Luis Guzmán y Agustín Yañez, ocuparon un sitio poco importante en los censos (...). Por su lado Rulfo sobrevivió a la tabula rasa de los jóvenes de entonces, gracias a que éstos reconocieron en él un antecedente valioso; así mismo, gracias a que Rulfo se mantuvo al margen de la alta burocracia federal (Vital, 1998: 4).

La vanguardia del Boom vio en Rulfo un antecesor; por su innovación en temas y la postura con la que los trataba, haciendo de la realidad un mito. La crítica ha buscado el modo de insertar la breve obra rulfiana a una época, grupo o generación debido a su trascendencia para la cultura; sin embargo, da la impresión de que cada espacio está levemente descontextualizado de ella. En relación con su primera obra, *El llano en llamas*, una respuesta pronta sería ubicarla en la literatura de la Revolución; pero no contiene la estructura formal de las obras de Azuela o Martín Luis Guzmán ni la temática de José Revueltas. Entre otras tendencias se le ha ubicado en el regionalismo e indigenismo, pero como Rufinelli apunta Rulfo tampoco encajó:

Rulfo manejaba con soltura y hasta con maestría nuevas estructuras de narración que nada tenían que ver con las del regionalismo, ni con el indigenismo (centrado en el más tarde llamado 'ciclo de Chiapas' con Rosario Castellanos como figura principal), ni con la novela de la Revolución Mexicana (1980:17).

La clasificación de la obra rulfiana dentro del indigenismo empieza por un afán de verlo como un continuador de su coterráneo Francisco Rojas González; no obstante, los paisajes que Rulfo narra se encuentran en sociedades criollas habitadas por agricultores de escasa sangre indígena, lo cual aleja su obra del indigenismo. En cuanto a la novela de Revolución, los temas de *El llano en llamas* y *Pedro Páramo* están más cercanos a los ideales de la guerra Cristera que narra un resentimiento social contra un Estado que miente. Rulfo crea una escritura particular, donde logra universalizar sus temas como lo son la muerte y la soledad: “En efecto, cada cuento reproducía o retomaba tópicos y *locus* de una tradición realista sin duda exhausta: Algo empero había cambiado. La escritura de Rulfo no se parecía a ninguna” (Domínguez, 1996: 103).

La clasificación de Christopher Domínguez ubica a Rulfo en *Padres fundadores*; a la par de Octavio Paz, Agustín Yáñez, Fernando Benítez y José Revueltas. Dicha generación se encargó de construir la imagen del mexicano como el héroe trágico o el héroe agachado; es decir, el hombre cansado de una lucha en contra del destino. Paz lo presenta en *El laberinto de la soledad* hablando de un mexicano silencioso y resentido por su pasado; por su parte, Yáñez, Benítez y Revueltas tratan el agonismo de una ideología desgastada y, Juan Rulfo, en *Pedro Páramo* lo expresa con el ideal de la vida y la muerte, en donde una generación ha quedado huérfana por los ideales de la Revolución o la Cristiada. Dichos autores viajan en busca de la mexicanidad y abordan temas como la violencia, la soledad y la muerte. La clasificación de *Padres fundadores* se desarrolla por esta generación de medio siglo que, además de crear la idea de la mexicanidad, también influyó en generaciones de escritores posteriores por lo que Domínguez (1996) también la llama *Contemporáneos de todos los hombres*.

La obra de Rulfo, sin duda, debe tener un lugar entre los *Padres fundadores* dado que innovó la perspectiva temática, pues, más allá de narrar la Cristiada, narra las consecuencias que son universales: desamparo, soledad, angustia y, finalmente, indiferencia. Juan Rulfo, creador de sonidos e imágenes, trabaja con el lenguaje escrito para crear una sinestesia (trasposición de sentidos) en la que llevará al lector a vivenciar el sentir de sus personajes introducidos en lo árido de la tierra; en el peregrinar incesante e inclusive masoquista en el que viven llenos de desesperanza (Martínez, 1998). En *El gallo de oro* ocurre en menor medida, pues está lleno de folklore; sin embargo, no se dejan de tratar los temas universales ni los paisajes descritos por Rulfo. Ya sea en *El llano en llamas*, *Pedro Páramo* o *El gallo de oro*, los espacios cobran vida; lo mismo pasa con el pueblo, la tierra o la feria. Otro rasgo característico es el sentimiento de orfandad donde los personajes son hijos bastardos, negados; los cuales, inclusive, jamás conocen a su padre. La ficción que Rulfo presenta necesita de una lectura pausada y atenta. Además, como Elena Poniatowska lo expresa:

Para sacarle provecho a Rulfo hay que escarbar mucho, como para buscar la raíz del chinchayote. Rulfo no crece hacia arriba sino hacia dentro. Más que hablar, rumia su incesante monólogo en voz baja, masticando bien las palabras para impedir que salgan. Sin embargo a veces salen (...) Y entonces, Rulfo revive entre nosotros el procedimiento de ponerse a decir ingenuamente atrocidades, como un niño que repitiera las historias de una nodriza malvada (Martínez, 1998:113).

Rulfo era un escritor serio y comprometido con su pueblo; vivió alejado de la política, dedicándose a darles voz a quienes nunca la tuvieron: los muertos de la revolución, de la guerra cristera y los miembros de la sociedad cuyas demandas sobre la tierra nunca fueron atendidas (Martínez, 1998).

## 1.2 *El gallo de oro*

Con su última obra, *El gallo de oro*, Juan Rulfo pone en duda el concepto y límites del arte, dado que experimenta con técnicas cinematográficas y de fotografía proyectadas en la narración de su obra. Dichos instrumentos de estilo ya habían influido en *El llano en llamas* y *Pedro Páramo*, dándoles un amplio valor estético y estilístico; sin embargo, en *El gallo de oro* se deforman en una duda que le costará, en parte, la legitimidad de poder entrar en la obra rulfiana. La cuestión es: ¿Qué debe tener más peso: el guion o la obra literaria? Múltiples voces dan evidencia de que la novela iniciaba su creación desde 1956; es decir, un año después de la aparición de *Pedro Páramo* (Rulfo, 2016). Éste es un dato interesante puesto que, en Rulfo, el silencio y la larga espera de una obra eran factores reiterativos que dejaban en duda si éste seguiría escribiendo o habría dejado de hacerlo. Pese a que su trabajo literario es escaso, consta de tres libros publicados, cada uno de ellos marca una etapa en la obra del autor.

Rulfo decía que había escrito algunas obras que eran malas o al menos no tan buenas; inclusive menciona que llegó a destruir varias de ellas por no tener la calidad que esperaba y las mismas que el público lector hubiera acogido o rechazado dependiendo de la recepción inicial con que se presentaran (Rulfo, 2016). Estas obras, que no llegaron a ver la luz, son también parte de un proceso de aprendizaje del cual como escritor Rulfo era consciente. Finalmente, publicó tres obras; entre ellas una que introdujo como texto para cine, pero también puede considerarse como texto literario; la misma que calificó de novela y a su vez de guion cinematográfico. La ambigüedad resultante de la experimentación entre el cine con la literatura, trasgrede los límites entre los géneros artísticos y, por su diferencia, se convierte en un paradigma para la época: *El gallo de oro*.

*El gallo de oro* es un texto al que Rulfo decide dar vida como obra literaria de 1956 a 1959. En este tiempo constantemente cambió de nombre. Algunos títulos posibles fueron: *El gallero*, *El gallo dorado*, *De la nada a la nada*. Sin embargo, la obra se presentó por primera vez con el nombre de *El gallo de oro* en 1964 como guion para una película, la cual fue dirigida por Roberto Gavaldón, con ayuda de Carlos Fuentes y Gabriel García Márquez como supervisores del guion (Rulfo,2016). Dieciséis años después, en 1980, se publicó la obra *El gallo de oro y otros textos para cine* en donde se incluyó la obra mencionada, además de *La fórmula secreta* y *El despojo*. Rulfo mencionó en una entrevista con Luis Leal que:

Esa novela (*El gallero*, no *El gallo de oro*) la terminé, pero no la publiqué porque me pidieron un script cinematográfico y como la obra tenía muchos elementos folklóricos, creí que se prestaría para hacer la película (...) El material artístico de la obra lo destruí. Ahora me es casi imposible rehacerla (Rulfo, 2016: 90).

A partir del material literario que fue publicado 16 años después (1980) es que se le ve como un hipertexto de la película y no como el hipotexto que da paso al material cinematográfico (Rulfo,2016). Genette explica así la hipertextualidad: “Se trata de lo que yo rebautizo de ahora en adelante hipertextualidad. Entiendo por ello toda relación que une un texto B (que llamaré hipertexto) a un texto anterior A (al que llamaré hipotexto) en el que se injerta de una manera que no es el comentario” (1989: 14).

Aquí aparecen claras muestras de un texto que no ha podido ser enclaustrado en un género y, como lo menciona Alberto Vital: “*El gallo...* ha sufrido la desventaja de carecer de una obvia filiación genérica, lo cual demuestra hasta qué punto la percepción de un texto depende hoy de que se lo inscriba claramente en un género: *El gallo de oro* se ha leído como guion y como manifestación narrativa” (1998:52).

Haciendo un recuento, Rulfo escribió la novela *El gallero* en 1956 y la transformó en guion en 1964. publicando la obra que ya no pudo restaurar en 1980. El guion tuvo dos producciones: la primera, de Gavaldón en 1964; y la segunda, de Arturo Ripstein en 1985 con el nombre: *El imperio de la fortuna*. La crítica pronto dio cuenta de los errores y cambios garrafales que ocurrían en las cintas, entonces Rulfo se decepcionó de los intentos de adaptación a los que vio sometida su obra. La película dirigida por Gavaldón es calificada de plástica y llena de un folklore que la obra original no especifica, además de abusar del contexto en que López Mateos acrecentaba la economía (Yanes, 1996). Por otra parte, se ha criticado en *El imperio de la fortuna* el abuso del enclaustramiento espacial en escenas que precisaban un enfoque de apertura en el paisaje. Ripstein, en contraste con Gavaldón, no busca una fidelidad plena en su película, sino que la desplaza a los suburbios de la capital, haciendo suya la cinta al aprovecharse de un buen argumento; además se le critica por modificar el punto de vista rulfiano sobre la soledad, Pues según Yanes: “La soledad y la desolación de los personajes no es correspondida con el paisaje, que en este caso no juega un papel meramente de fondo, sino que es parte de su carácter, de su vida” (1996:40).

El texto literario en 1980 es un desafío que Rulfo ha dejado para los lectores debido a la falta de filiación genérica; sin embargo, lo que ha ganado peso es que la cinta apareció antes que el texto literario. El autor decidió darle un lugar a *El gallo de oro* con lo que la crítica debe trabajar e interpretar según su punto de vista. Esta obra parece un ser enigmático como su personaje Dionisio, quien es un ser contradictorio. Quizá Rulfo, con este hecho de no dejar clara la naturaleza de su obra, daba correspondencia entre la forma y el contenido del texto, tratando de alejarlo de sí; pero, a su vez, dando de qué hablar a los críticos para mantenerla viva.

Jorge Ruffinelli, en el capítulo “*El gallo de oro* o los reveses de la fortuna”, en su libro *El lugar de Rulfo*, nos habla de que la obra trabaja con el principio de la “entropía”. Esto se refiere al equilibrio donde en lo literario pierde peso por parecer un hipertexto de una película y por la orfandad que el autor le da; pero, a su vez, lo recupera en otros ámbitos como lo son los usos de técnicas fotográficas y fílmicas: “La lectura de *El gallo de oro* (el argumento) como texto de valores literarios nos permite confirmar, por omisión, la densidad propia del lenguaje literario, ese campo de ambigüedad en que las acciones se presentan tan equívocas y complejas ‘como’ en la vida misma” (Ruffinelli,1980:56). Ruffinelli observa cómo la obra se mantiene sin caer de una cuerda floja, de la que varias obras han caído con el paso del tiempo; además de que su complejidad se parece a la de la vida en la que nada es estable, sino una rueda de la fortuna que puede cambiar de modo repentino.

El estilo plástico y funcional que Rulfo utiliza en *El gallo de oro* es analizado por Eduardo Rivera, quien está convencido de que el oficio de la fotografía fue una gran influencia en la obra aportando tres elementos estilísticos: “1) La parquedad y la precisión del lenguaje 2) La fragmentariedad del discurso narrativo 3) La elipsis descriptiva” (Rivera, 1999:65). Los puntos anteriores hacen énfasis en un tema común: “el uso del lenguaje”. El lenguaje utilizado por Rulfo se caracteriza por buscar la claridad de ideas y la precisión en la sintaxis; la novela presenta cada uno de los puntos y claramente no llega a considerarse como guion pues a pesar de no tener parlamentos marcados, tampoco tiene precisiones ambientales de la escena, carece de acotaciones, separación por actos o un listado de personajes(Rivera,1999); entonces, el guion con que se trabajó la película simplemente fue una adaptación olvidada que no dejó registros (en papel) de su existencia; mientras, la novela llamada texto para cine aún es vigente.

Las opiniones divididas causan polémica y, precisamente, de esta polémica ha ganado importancia *El gallo de oro* (González,1984). Aquí no se busca rescatar una obra que se cree olvidada, sino trabajar con el trasfondo universalista que Rulfo maneja en cada una de sus obras y que, pese a moverse en espacios localistas, sus temas universales llevan a pensar la obra de una manera más profunda: “El costumbrismo anterior queda superado por la introspección de los personajes ante una realidad esquiva, un angustioso vivir, que Rulfo capta y ofrece, y que el lector llega a sentir como algo suyo por lo universal de la problemática presentada” (González,1984:38). *El gallo de oro* es una obra cuyo personaje es sumamente introspectivo, sus deseos se externalizan a través de acciones no de palabras, este carácter meditativo crea una empatía por parte del lector quien de algún modo ha experimentado también las sensaciones de tristeza, abandono, soledad e indiferencia. La manera en que el texto se conecta con el público lector también depende de su contenido, en el cual Rulfo trabajaba con la universalidad temática. La forma y el fondo textual requieren un análisis profundo pues así los exige la obra; es necesario leer entre líneas para descifrar la obra y en parte la intención que el autor tenía al dejar un legado tan atrayente.

La literatura necesita estudio, difusión y análisis. Autores como Vital, Boixo, Ruffineli entre otros aquí citados, ofrecen información adicional y puntos de análisis estilísticos que favorecen al texto; de este modo dan impulso a nuevos estudios interpretativos. Los trabajos académicos siguientes trabajan la línea de la interpretación social y artística en relación con el mito ya que en su tiempo buscaron un punto que satisficiera la curiosidad contextual. En este trabajo de tesis se utilizarán como antecedentes que respalden un nuevo análisis, el cual a través de la relación dialógica de textos dará un acercamiento a los temas que componen la obra.

### 1.3 Trabajos académicos sobre *El gallo de oro*

*El gallo de oro* ha tenido múltiples interpretaciones y estudios; entre ellos se encuentran dos tesis en la Facultad de Humanidades. La primera tesis (2000) es de Ángel Gutiérrez Jiménez. El título de su trabajo es *La libertad de la mujer en El gallo de oro*. Su objetivo es el siguiente: “Señalar que la Caponera en la novela *El gallo de oro* emprende una lucha en contra de los cánones impuestos por la sociedad a la mujer, así como pretender no depender del hombre; defender sus derechos sociales y políticos” (Gutiérrez, 2000: 7). Dicho objetivo hace énfasis en la Caponera como un personaje en lucha contra los cánones de la sociedad, lo cual parece una labor titánica y, sin embargo, ineludible por su carácter revolucionario. La Caponera parece dar voz a las mujeres jaliscienses, y por ello presenta una figura fuerte e independiente como ejemplo de un cambio necesario en paradigmas de la sociedad.

El personaje de la Caponera se vuelve esa nota discordante y necesaria que no sólo representa la vitalidad femenina; sino, además una época de renovación ideológica. Posteriormente, el autor de la tesis hace énfasis en la figura femenina, su análisis es inductivo. Explica la presencia de las mujeres transeúntes en San Miguel del Milagro hasta la aparición de La Caponera. En este primer texto, el autor clasifica a los personajes en primarios, secundarios, incidentales y ambientales, donde: Dionisio Pinzón y Bernarda Cutiño son principales; entre los secundarios se encuentran Lorenzo Benavides, la madre de Dionisio Pinzón y Bernarda Pinzón (hija de Dionisio y Bernarda); los incidentales son otros galleros y personajes que están dentro del contexto del azar (soltadores, padrinos, pregoneros y cantadoras); finalmente, los ambientales son la gente de la feria, de los palenques y el público en general.

Ángel Gutiérrez, además, utiliza el texto llamado *Diccionario de símbolos* de Fernando Cota Madero para analizar a los personajes desde sus rasgos físicos, psicológicos, morales, sociológicos y culturales. También ocupa la teoría sobre el *ánima* y el *ánimus* de Carl Gustav Jung para explicar la relación entre Dionisio con Bernarda; hace énfasis en la vida de Pinzón con su madre y los efectos en su manera pasiva de vivir en contraste con la vida de Bernarda Cutiño, quien, desde pequeña, tuvo que ser independiente y cuidarse de los hombres, pues sólo vivía con su madre. A la muerte de su única protectora, Bernarda termina cantando en palenques y ferias ganándose el seudónimo de La Caponera. El arquetipo masculino (*ánimus*) se manifiesta en ella pues toma decisiones, es activa, tiene un carácter autónomo y es un tanto engreída; por otra parte, el arquetipo femenino (*ánima*) se presenta en Pinzón pues al principio tiene un carácter sensible, rencoroso y dependiente.

Ángel Gutiérrez (2000) toma una perspectiva humanitaria al indagar al personaje a profundidad, ya que éste refleja a la sociedad de los años 50. La sociedad de 1950 es la que Rulfo califica de “desconfiada”, la misma que Octavio Paz menciona como “callada” (Gutiérrez, 2000). El personaje Dionisio Pinzón es callado y desconfiado, pero también es retraído, meditativo y orgulloso. El personaje, como centro del universo ficcional, está ligado al mundo real del autor y lector; por ello, esta variante de análisis, en que al personaje se le da vital importancia, lo representa como un reflejo de la sociedad “real” y por ende una parodia de lo que ocurre en el día a día. El nombre de Dionisio Pinzón empieza por dar fuerza al personaje, pues el significado del nombre Dionisio representa al macho cabrío, mientras el apellido Pinzón alude a un ave pequeña, dos conceptos contrarios que dan cuenta de la vida del hombre inmersa en una sociedad de cambios constantes, donde puede ser inmenso y de pronto verse minimizado.

La siguiente tesis, hecha por Elizabeth Ocampo (2001), lleva por título *El sentido trágico en el gallo de oro de Juan Rulfo*. Contiene un breve análisis de una página, dedicado al gallo, y se titula “el gallo como presagio fatal.” Nos propone la figura del gallo dorado asociado con la fortuna de Pinzón, que es el dinero y las mujeres, lo que llevan a éste hacia su destrucción. Elizabeth considera al gallo como un elemento importante del texto. Pese a ser únicamente una página la que Elizabeth Ocampo presenta, es acertada al describirlo como “presagio fatal”; su análisis es de tipo comparativo con la tragedia, por lo que el calificativo de fatal contiene una carga semántica con enfoque dramático. El destino parece estar marcado desde la aparición del gallo. Dionisio deja la conformidad a partir de que adquiere a su compañero y éste comienza a traerle ventajas y desventajas; al ser un impulsor de la acción, es natural darle tal importancia dado que la novela corta lleva como título una alusión a él.

El capítulo “El gallo como presagio fatal” presenta a la tragedia con disfraz de fortuna; El gallo, al ser un animal instintivo, actúa de manera refleja al luchar por sobrevivir, además de que, como lo menciona Ocampo, es un gallo dorado que representa la abundancia; una abundancia que Dionisio jamás había tenido entre sus manos. Las decisiones posteriores de Dionisio lo llevan de ser un pregonero humilde a ser un gallero soberbio, tal soberbia es causada por la riqueza; juega, gana y se envanece. Finalmente, pierde todo fácilmente, pues de igual modo lo obtuvo. Por otra parte, Ocampo (2001), citando a Vivero, habla sobre el origen del nombre Dionisio, lo cual inevitablemente lleva a la mitología griega: “El dios nace como fuerza desconocida, crece en poder; vence, obtiene su pareja, luego comete un pecado de exceso, por lo cual transgrede la ley y como consecuencia debe de caer y morir” (27). El paralelismo es casi inmediato, en *El gallo de oro* Dionisio Pinzón se suicida al darse cuenta que perdió su fortuna.

Ocampo (2001) compara a las mujeres que cantan en el palenque con el coro clásico griego, en cuanto a su posición cerca de los acontecimientos, a ser de varias voces que no tienen autoría, y a ser quienes cantan la situación. La intertextualidad aparece presente en la obra debido a que puede ser una parodia de las fiestas dionisiacas y el recorrido del dios del vino. Ocampo, al buscar dicho paralelismo, también percibe la universalidad rulfiana que, pese a fijar la obra en un espacio y tiempo locales, también presenta la integridad de temas como es “lo trágico”. La tragedia griega se hace presente dado que la mirada artística de Rulfo veía en los sucesos un acontecer desafortunado en el que los personajes se veían envueltos; sin embargo, no sólo percibía aquella parte avasallante de la vida, sino también una nueva oportunidad de ella, en la que, de manera cíclica, los personajes parecen encarnar en sus hijos como sucede con La Pinzona. Este último personaje hereda el apodo de su padre, y, por tanto, la carga social de ser hija de un apostador; por otra parte, hereda el carácter duro, la autonomía, la voz y sobre todo la misma suerte de su madre, quien cantaba su dolor en las ferias como una mujer dueña de sí.

Los estudios citados son producto del interés hacia la obra *El gallo de oro*; un trabajo poco conocido por su origen enigmático. Las formas de abordarlo son de índole diversa que van desde un análisis formal (narrativo) a uno de fondo (interpretativo), sin llegar a totalizar o conceptualizar la obra debido a su complejidad y a su clara falta de filiación genérica. Los estudios hechos entre 1980 y principios del 2000 buscan explicar el origen o forma del texto dependiendo del punto temporal y perspectiva social desde el cual es vista la obra. Ahora se presentará una nueva propuesta que pretende acercarse al texto interpretando los contenidos desde una postura diferente.

Los estudios acerca de *El gallo de oro* han sido constates, para mencionar uno de los más recientes se encuentra el de la egresada de Licenciatura en Lenguas y Literaturas hispánicas Neli Suárez Aldana (2020) cuyo trabajo titulado *Los símbolos e imágenes arquetípicas de la mujer mexicana en El gallo de oro, de Juan Rulfo* fue dirigido por el Dr. en Letras Jorge Olvera Vázquez. Dicho trabajo se asemeja un tanto al presente estudio, sin embargo, su línea de investigación, como el título lo indica se basa mayormente en los arquetipos femeninos. El trabajo inicia de la forma convencional redactando acerca de la vida, obra y contexto cultural de Juan Rulfo, así como la ubicación de la obra como novela corta o *nouvelle*, del mismo modo apunta a las temáticas rulfianas, esto se puede apreciar en el capítulo I, posteriormente en el capítulo II ahonda en la estructura narrativa la cual analiza usando a Luz aurora Pimentel para explicar la definición y características de la narrativa (Suárez, 2020).

Por otra parte, también hace uso de la teoría de Mieke Bal con quien define la función del narrador, los personajes, el tiempo y el espacio. Así finaliza el capítulo con el análisis de los roles actanciales (Destinador, destinatario, objeto, adyuvante, sujeto y oponente) apoyándose de Greimas y Propp. Lo anteriormente descrito es un esquema estructural de la obra, con el cual Neli Suárez pretende afianzar las bases para el estudio que realiza en el *Capítulo IV*. Por otra parte, el capítulo III propone un modelo de análisis en el cual incluye la semiótica como teoría principal, así mismo el uso de símbolos y arquetipos para la interpretación. Describe la teoría de Arquetipos de Carl Gustav Jung, de Gilbert Durand; los símbolos y de Charles Sanders Peirce; los signos. La diferencia del trabajo de Suárez con el presente empieza con la metodología puesto que aquí se usará la mitocrítica que enlaza el símbolo, mito y arquetipo, es decir, busca un sentido más apegado al inconsciente colectivo mientras el de ella es una interpretación semiótica y social.

En el capítulo IV inicia el análisis de la obra. Aquí apuntaremos detalles afines con la presente tesis, así como sus diferencias y los puntos en los cuales convergen las opiniones acerca de *El gallo de oro*. Entre los elementos simbólicos Suárez ubica al gallo en comparación con Dionisio como símbolo de resurrección, pero también como símbolo patriarcal, da cuenta de las acciones del gallo en paralelismo con las de su dueño. Aquí cita a la Dra. Martha Elia Arizmendi quien considera al gallo como símbolo de cambio, masculinidad, victoria y estatus social.

Por otra parte, analiza los arquetipos de la orfandad, la madre mexicana y la mujer transgresora. Sobre la orfandad como arquetipo compara la orfandad de Dionisio con la de Bernarda haciendo notar que mientras, para el personaje masculino la orfandad es destructiva e insuperable, para Bernarda es formadora pues le da carácter.

Tratando el tema de la madre mexicana lo ejemplifica con la madre de Dionisio Pinzón cuyo personaje se rinde a la maternidad, los deseos del hombre y los demás; recluyéndose en el hogar. Aquí cita a Rosario Castellanos quien opina, respecto a la maternidad mexicana que es como un ciclo que se vuelve el vivir para el otro (sacrificadamente) y a su vez repudiando a la mujer que intente vivir para sí misma.

De manera opuesta a la madre sufriente, Suárez analiza a la mujer transgresora como quien huye al compromiso y a la maternidad. Aquí toma como ejemplo a Bernarda (La Caponera) cuyo significado de su seudónimo es yegua, trampa u oso. Su carácter es marcado como independiente, autónoma y un tanto terca. En perspectiva de Neli Suárez, La Caponera sacrifica su libertad y se resigna a la esclavitud por su hija a quién paradójicamente le otorga su libertad, la misma que ella consigue sólo con la muerte. El sacrificio de la madre entonces se vuelve en esperanza de renacer y con esto se crea el ciclo del eterno femenino (Suárez, 2020).

No cabe duda que la interpretación de Suárez es bastante pertinente al estudiar lo femenino en la obra de manera semiótica, su delimitación viaja en diversas vertientes que crean coherencia y cohesión en el texto, además de que muestra la importancia de los cambios en paradigmas sociales acerca del rol de la mujer mexicana. Se aventura en la búsqueda de símbolos, mitos y arquetipos femeninos dándoles el protagonismo que requieren dentro del análisis de forma semiótica y social.

La presente tesis hará el análisis de elementos comunes a los anteriormente mencionados, sin embargo, la postura será diferente, es decir, mientras Suárez integra una postura social acerca de lo femenino aquí se tratará de tomar símbolos, mitos y arquetipos diversos formando un collage de significantes para tratar de entender la obra desde una perspectiva universalista. Una ventaja en cuanto a lo simbólico, precisamente, es la variabilidad de significados que tiene un signifiante, con esto, la interpretación de símbolos queda abierta a nuevos trabajos y a su vez da un avistamiento general a la obra examinada desde la interpretación mitocrítica.

Otro estudio acerca de *El gallo de oro* es realizado por la Dra. Arizmendi quien tiene diversos análisis sobre Juan Rulfo, aquí mencionaremos el publicado en la *Revista de literatura mexicana contemporánea* el cual es titulado “El azar en *El gallo de oro* de Juan Rulfo”. Su artículo comienza describiendo las diversas temáticas de estudio que pretendía tomar, entre ellas: lo femenino, las tradiciones y costumbres. Sin embargo, decidió inclinarse por “El azar” que tiene como características la incertidumbre y la probabilidad. Su estudio se enfoca en tres vertientes que son: Estudio del azar, tipo de narración y simbología de los nombres. Para entender dicho análisis Arizmendi presenta el significado de conceptos incluidos en el texto, conceptos que tienen que ver con el azar, es decir: milagro, piedra imán, juego.

Su trabajo inicia describiendo al *azar* como manifestación mágica que pese a parecer casual tienen un origen natural o de las fuerzas de la naturaleza, el cual también se puede decir que tiene una parte de probabilidad aunada a la incertidumbre. En conjunto define la suerte como ventaja no ganada sino predestinada e inesperada.

Posteriormente define el *milagro* como violación a las leyes de la naturaleza, también apunta que el milagro puede ocurrir no sólo en el ámbito religioso sino también en el científico, como probabilidad.

Dentro de los conceptos tratados por Arizmendi también aborda el significado de *amuleto o piedra imán*, el cual según su investigación es un material que sirve para atrapar la fortuna y alejar el mal.

En cuanto al *juego*, menciona la importancia de la suerte aparente en la cual se incluyen azar, albures y trampas propios de las personas que prefieren ganancias inmediatas sin esfuerzos, es decir quienes planean tener cuantiosas ganancias económicas sin la necesidad de realizar un trabajo. (Arizmendi,2004).

Dentro de su análisis nos describe que el *milagro* se halla en el nombre del pueblo que pese a parecer incidental indica que lo sucedido dentro de él es ocasionado azarosamente. En cuanto a la suerte, apunta como las peleas de gallos son un juego azaroso donde el triunfo se logra por dos razones, una, por la capacidad del gallo (fuerza, agilidad, preparación), mientras la otra parte es causada por la suerte (lo predestinado).

Sobre la piedra imán como amuleto o talismán de la buena suerte menciona a La Caponera como símbolo de suerte en las apuestas, pues ella es quien llena de riquezas a los hombres que le hacen compañía y, su muerte, es la perdición de tal fortuna.

Posteriormente incluye un conjunto de símbolos mencionados en la obra los cuales son: Dionisio, el gallo, el oro, la piedra, la baraja y la circularidad.

En el análisis El gallo indica un símbolo solar el cual también alude a la imagen del hombre proveedor, el hombre hecho a imagen y semejanza de la divinidad.

Acercas del oro, dentro de la alquimia, se interpreta como símbolo solar y riqueza del metal, su color amarillo como lo atrayente. El oro también se manifiesta como metal perfecto, riqueza material, tesoro escondido, iluminación espiritual y cualidad de estatus superior.

El nombre de Dionisio es asociado con el nombre del dios Dionisos como el niño nacido dos veces, el dios del vino, de los placeres y los excesos, es decir el que tiene la cualidad de atraer fortuna.

Sobre la piedra alude su significado como símbolo del ser, la piedra filosofal como la realización, el encuentro de la dualidad masculina y femenina, la integración del yo.

Su analogía de la baraja incluye tres elementos: Sota con Bernarda Cutiño, Los oros con el dinero y nuevamente los oros con el gallo y Dionisio(Arizmendi,2004).

El análisis hecho por la Dra. Arizmendi en el artículo de la revista ofrece un conjunto de elementos temáticos y simbólicos por analizar; da pie a estudios más profundos. Su análisis sobre el azar es llevado a buen término como eje temático de la novela, mientras los símbolos son mencionados para tener una aproximación a la obra de forma interpretativa. Este artículo nos muestra un bosquejo acerca de cómo se puede interpretar la obra, es decir hacer uso de los símbolos, pero siempre respetando el contexto y el pacto de ficción para no llegar a una sobre interpretación, si no, ser pertinente acercándose al texto sin tratar de revelar la verdad última del texto sino ofreciendo una nueva manera de verlo.

## Capítulo II : Mitocrítica

La mitología es el canto. Es el canto de la imaginación, inspirado por las energías del cuerpo. Una vez un maestro zen se plantó ante sus discípulos, a punto de pronunciar un sermón. Y en el momento en que abría la boca, cantó un pájaro. Entonces dijo: El sermón ha sido pronunciado.

Joseph Campbell, *El poder del mito*.

La mitocrítica cobró importancia como teoría de interpretación literaria en la década de 1970; su método consiste en restaurar la imaginación simbólica como medio para conocer los procesos míticos, simbólicos, rituales y de cualquier índole basada en la historia de las religiones. Uno de los primeros analistas de dicho método fue Gastón Bachelard; posteriormente surgieron algunos de los integrantes del círculo de Eranos: Joseph Campbell, Mircea Eliade, Carl Gustav Jung y Gilbert Durand. En palabras de Durand: “La <mitocrítica>, persigue, (...), el ser mismo de la obra mediante la confrontación del universo mítico que forma el <gusto> o la comprensión del lector con el universo mítico que emerge de la lectura de una obra determinada” (1993: 342).

Los conceptos fundamentales al estudiar la mitocrítica son el símbolo, el mito y el arquetipo. El análisis realizado a partir de dichos elementos permitirá un acercamiento *interpretativo* al texto; así mismo, dicha aproximación responderá la pregunta ¿Cómo se actualiza el mito en la actualidad? La respuesta se halla en la relación de texto y lector dado que: “mediante la confrontación con el momento mítico de la lectura y de la situación del lector presente, se obtienen conclusiones interesantes respecto a la constitución de un Atlas delimitado de los mitemas y situaciones míticas o mitológicas” (Durand, 1993: 343).

## 2.1 Símbolo

La conciencia, según Durand, tiene dos modos de *representar* los objetos: la forma directa y la indirecta. La directa tiene como característica que el objeto representado es conocido en la realidad física, mientras la indirecta, al no tener un referente material, es percibida en lo imaginario (*imagen* en el sentido de lo inmaterial). Los modos de presentar esta adecuación son el signo y el símbolo. Para conocer la diferencia entre ambos es necesario hacer una analogía entre éstos, examinando tres aspectos: la manera en que funciona su significado, su significante y cómo sucede la relación entre ambos. El significante del *signo* es arbitrario; por ejemplo: el significante + representa la <suma> de manera convencional (acordada). Por otra parte el significado <suma> es captado por el pensamiento directo y existe antes que el significante +, por lo que la relación de significado y significante en el *signo* se da por equivalencia.

Por su parte, el significante del *símbolo* no es estable sino cambiante: pongamos como ejemplo la idea de la *unión de contrarios*, cuyos significantes podrían ser el Tao, el Ouroboros, la estrella de David, el Caduceo Hermético, entre otros, los cuales se siguen creando de manera perpetua por la conciencia indirecta. De este modo, su significado nunca puede ser captado por el pensamiento directo, sino sólo dentro del proceso simbólico; así, la unión de significado y significante en el *símbolo* únicamente se da como epifanía (Manifestación, aparición, revelación). Durand menciona que: “llegamos a la imaginación simbólica propiamente dicha cuando el significado es imposible de presentar y el símbolo sólo puede referirse a un sentido y no a una cosa sensible” (2000: 12).

Aunque se citarán adelante otras definiciones de símbolo se tomará como principal la de Chevalier ya que se trabajará con su *Diccionario de símbolos*. Para dicho autor:

El símbolo es la expresión plástica de la búsqueda de un secreto psíquico y metafísico propio de la condición humana, que tiende a aprehender lo absoluto, lo invariable, en medio de las variaciones alienantes de lo fenoménico y de lo existencial (1986: 28).

La cita anterior acerca del símbolo deja en claro que es una manifestación, debido a su cambio incesante en el significante, como ya se puntualizó anteriormente con Durand (2000). La búsqueda a la que Chevalier (1986) alude se refiere a la multiplicidad de significantes, que, en conjunto, toman forma. Lo que el símbolo busca es llamado por el teórico como “un secreto psíquico y metafísico”. Aquí hay dos características: psíquico, por el estado interior en el que se encuentra; y metafísico, porque su existencia sólo puede ser pensada desde los alcances del entendimiento humano. Cabe mencionar que lo explicado anteriormente es parte de la condición humana; es decir, el símbolo es un fenómeno psíquico que sólo sucede a la especie humana, nunca a la animal o vegetal.

Su objetivo es retener en sí lo absoluto; es decir, el todo absorbente y dominante que perdura en el tiempo. Pero, ¿para qué preservar esta sabiduría primigenia? El símbolo tiene la finalidad de contener en sí la verdad o verdades que habitan en la psique humana para guiarla desde el inconsciente. Sin embargo, dichas verdades no salen a la conciencia de manera fácil, pues se ven obstruidas por factores externos, ya sean sociales, económicos o culturales. Por tanto, en la vida contemporánea es más difícil que se tenga una revelación simbólica al contrario de las épocas antiguas en que no había distractores y todo era un mirar hacia adentro.

Existen otras definiciones de símbolo. Para A. Lalande es: “todo signo concreto que evoca, por medio de una relación natural, algo ausente o imposible de percibir” (Durand, 2000:13). Para C. G Jung: “El símbolo (...) presupone siempre que la expresión elegida es la mejor designación o fórmula posible de una situación factual relativamente desconocida, pero cuya presencia se conoce o se exige” (1994:554). Y en palabras de Durand: “El símbolo es, pues, una representación que hace aparecer un sentido secreto; es la epifanía de un misterio” (2000:15). Estas definiciones tienen en común lo inaccesible ante el significado del símbolo pues éste, al enfrentarse al ser *no sensible*, no se puede definir, sino *percibir*. Esta percepción se descifra de manera momentánea, pero nunca se cierra su interpretación, lo cual se convierte en una búsqueda constante del significado del símbolo.

Gilbert Durand en su texto *La imaginación simbólica* (2000) concuerda con la opinión de que el símbolo es revelado por una epifanía; es decir una revelación misteriosa que se vale a sí misma. El símbolo no sólo es un misterio, también es una guía de lo interno a lo externo en el camino a la conciencia humana o, como Durand lo llama, un “Trayecto antropológico”. Por ello, los símbolos se han manifestado en expresiones humanas desde la antigüedad, principalmente en los mitos y, aún ahora, mediante el arte.

Durand aporta tres características sobre el signo: la atemporalidad, la abstracción y la apertura del significado.

La atemporalidad, se refiere a la aparición del símbolo en el tiempo pasado, presente y futuro; es decir, la aparición es repentina y por tanto impredecible por lo que simplemente sucede.

La abstracción tiene que ver con la incapacidad de acceder al verdadero contenido del símbolo. En cambio, se tiene una búsqueda múltiple sobre lo ausente o desconocido; es decir, se trabaja en una incesante adecuación.

Finalmente, el carácter abierto se refiere a la inagotabilidad del símbolo el cual tiene un significante, pero innumerables significados. Durand lo ejemplifica con el significante: fuego. Los distintos significados pueden ser: purificación, sexualidad, destrucción, extinción, renacer, etc.

De igual modo Durand (2000) habla de los modos del símbolo al representarse. Hay también tres tipos que son: los tipos de repeticiones, las dimensiones y las manifestaciones en niveles de la naturaleza.

En primer lugar, los símbolos, para Durand, revelan su significado tras una serie de repeticiones, ya sea de gestos, lingüísticas o imágenes:

Por medio de la repetición de gestos: el sacerdote que bendice el pan y el vino; el soldado que rinde honor a la bandera; ambos manifiestan los símbolos *rituales*.

Por su parte, el uso de retórica (alegoría, emblema, apólogo, atributo, metáfora) en las imágenes lingüísticas es importante. Por ejemplo, la paja y el trigo, el grano de mostaza, la red y los peces, que aluden al reino de Dios, constituyen símbolos *lingüísticos*.

Finalmente, la copia de un rostro, un lugar, un modelo: todo lo que imite la naturaleza o la modifique en sentido artístico representa a los símbolos *iconográficos*.

Las dimensiones del símbolo son (Durand,2000): cósmico, onírico y poético. Lo *cósmico* tiene que ver con la parte material del mundo, de la cual se obtienen las percepciones primarias; o sea, el símbolo como unificador de lo humano y el universo formando parte de él. Lo *onírico* se refiere a la parte inconsciente, adjunta en sueños. La imaginación y todos los contenidos de la psique colectiva e individual, donde de manera aparentemente confusa los símbolos aparecen como augurios. Dependerá del soñante interpretarlos para guiar su sendero.

Lo *poético* remite a la función del lenguaje que busca el sentido del símbolo, pues como ya se dijo antes, mediante figuras retóricas se expresa un contenido revelador; el sentido figurado guarda en sí una verdad que el lector interpretará según su acercamiento al texto.

Por otra parte, las formas más comunes de los símbolos se presentan en niveles de naturaleza y son los siguientes (Durand, 2000): Humano- Divino; es decir, cada deidad que une lo humano con lo sagrado, por ejemplo, Jesús. Mineral: los metales preciosos que han pasado por una transformación; por ejemplo, el oro. Vegetal: desde la semilla hasta cada fruto o especie de árbol que hay en dicho reino. Onírico: nuevamente el estado inconsciente en el que cada objeto o acto tiene una naturaleza instintiva mediante la cual se manifiesta. Poético: la figura retórica que en el arte literario se presenta como imagen o múltiples imágenes y, finalmente, la manifestación animal: cada uno de ellos representará múltiples secretos según su contexto, por ejemplo: la serpiente como: sabiduría, maldad, resurrección, etc.

La perspectiva de Durand acerca del símbolo explica, además, los ámbitos en los cuales se encuentran dichas manifestaciones simbólicas, ya sea en: la religión, la magia, el inconsciente, el esoterismo o arte. Estas esferas del conocimiento requieren de la redundancia perfeccionante para depurar el significado hasta llegar a una verdad. Los textos religiosos están repletos de símbolos, por lo que su significado no se revela en la lectura literal, sino en la interpretación que da un clérigo. La magia exige el entendimiento de cada elemento de la naturaleza para que los sortilegios se revelen en comunión. El inconsciente (sueños) es de los ámbitos más complejos y profundos en donde el símbolo aparece, pero también el que revela más acerca de la personalidad. El esoterismo revela la sintonía espiritual del colectivo humano, mientras en el arte existe lo que Durand llama el ángel de la obra, el contenido que la trasciende (Durand, 2000).

La búsqueda del significado del *símbolo* implica la necesidad del hombre por obtener respuestas y mantener su relación interna y externa en equilibrio. Jean Chevalier enlista nueve funciones del símbolo que se relacionan con la estabilidad de la psique humana. De ellas, se mencionarán aquí seis principales:

La primera es la función de lo *exploratorio*. Esta indica la aventura espiritual del hombre a lo desconocido. El vagar más allá de la razón que se presenta como un desafío; la búsqueda de lo divino que culmina en una revelación.

La segunda es la función de *substituto*, la cual aporta solución o satisfacción a un conflicto, pregunta o deseo. Dado que el símbolo tiene relación con el conocimiento de causa, principalmente con la llamada “revelación existencial”, no se trata de un artificio placentero, sino de la verdadera comunión con el existir del cosmos.

La tercera es la función *unificadora*, la cual reúne los planos cósmico, religioso, social y psíquico del hombre, ordenándolos en forma ascendente. Dicho orden crea en el hombre un enlace con el mundo; lo sitúa en el infinito para hacerlo parte de él.

La cuarta función es la *pedagógica* o *terapéutica*. La función es llamada pedagógica porque *enseña* una figura a seguir que incluye ideologías y valores. Ejemplos: al niño a identificarse con un héroe; al adulto, con la vida y actos de algún santo.

La quinta función conocida como *socializante* ayuda a la comprensión de la vida interpersonal, grupal, comunal para lograr una inserción en un grupo y una época. Los símbolos revelan la identidad de un pueblo; conocer sus símbolos significa conocerlo a fondo.

Finalmente, la sexta función es la de *transformador* de energía psíquica. El yo personal adapta al símbolo; es decir, extrae su significado para así integrarlo a su personalidad. Dicha función también extrae lo mejor de la personalidad (Chevalier, 2009).

## 2.2 Mito

La palabra griega *mythos* (mito) tiene un origen que no aludía a ninguna clase de contexto religioso o metafísico, pues: “En el antiguo uso lingüístico homérico no quiere decir otra cosa que <discurso>, <proclamación>, <notificación>, <dar a conocer una noticia>” (Gadamer, 2010: 25). Sin embargo, en la etapa de la Ilustración griega se le da el uso que conocemos, puesto que el campo semántico del vocablo *mythos* cae en desuso y se le da una designación retórica. Por su parte, José María Mardonés considera el mito como: “Una narración que describe (...) el origen de los elementos y supuestos básicos de la cultura, por ejemplo, cómo comenzó el mundo, cómo fueron creados los seres humanos y los animales, cómo se originaron ciertas costumbres, ritos o formas de actividades humanas” (2000: 37). El mito fundó la explicación a los actos humanos (matrimonios, roles sociales, costumbres) con la explicación de que los dioses inauguraron antes estos sucesos como un acto sagrado.

Mircea Eliade, por otra parte, define dos tipos de narraciones que, en las sociedades primitivas, se distinguen como: “historias verdaderas” e “historias falsas.” Las “historias verdaderas” (Mitos) son sagradas, pues tratan sobre la creación; los seres que en ellas participan representan verdades como el universo, el hombre y la muerte. Así mismo, tienen su propio tiempo en el que: “al <vivir> los mitos, se sale del tiempo profano, cronológico, y se desemboca en un tiempo cualitativamente diferente, un tiempo <sagrado>, a la vez primordial e indefinidamente recuperable” (1992:24). Otro aspecto de las historias verdaderas es que son contadas a los neófitos como rito de iniciación, a fin de que ellos descubran el origen de la vida, los secretos de la muerte, el éxito en la caza y la guerra: esto es, el funcionamiento del cosmos.

El suceder de las “historias verdaderas”, como se mencionó antes, ocurre en su propio tiempo: un tiempo mítico. El tiempo originario se reactualiza cuando el hombre repite el mito. Mircea Eliade opina a propósito del tiempo circular:

Debemos agregar que, para las sociedades tradicionales, todos los actos importantes de la vida corriente han sido revelados *ab origine* por dioses o héroes. Los hombres no hacen sino repetir infinitamente esos gestos ejemplares y paradigmáticos (2008: 38).

El *calendario* es una forma de repetición que conmemora el acto *mítico* de creación en un año. Las ferias marcan el inicio o fin de un nuevo ciclo, por lo que se diría que las festividades son una ruptura necesaria en la búsqueda de la continuidad temporal. Los actos religiosos, como las bodas, recuerdan a una *época* primaria de dualidad como lo fue la unión del cielo y la tierra a través de la lluvia. La unión de parejas que en *principio* eran una unidad. El acto carnavalesco, como tiempo profano, alude al caos de la ruptura que antecede al *momento* sagrado de la creación, así, cada ritual que conmemora el florecimiento de la naturaleza recuerda al *tiempo* de creación de la tierra; es decir, al nacimiento de la vida.

Las “historias falsas”, en cambio, no tienen un tiempo sagrado, sino lineal; se pueden contar en cualquier momento, pues también son profanas; los personajes que en ella actúan son animales y se explica el porqué de ciertos rasgos fisiológicos en ellos: las manchas, la cola, colmillos, garras, caparazón, etc. Las sociedades primitivas como los Pawnee, también los Hero, Karadjeri e indígenas del Togo son conscientes de dicha distinción entre los tipos de historias (Eliade, 1992).

Mircea Eliade identifica la existencia de distintos tipos de mitos. Cada mito tiene una función respectiva y se desarrolla según la situación lo requiera. Hay mitos cosmogónicos, de origen, renovación, escatológicos, teogónicos, de divinidades asesinadas, de memoria y olvido; así también, mitos del mundo moderno y mass media.

Los mitos cosmogónicos comúnmente son confundidos con los de origen, dado que ambos tratan sobre la creación; sin embargo, la diferencia radica en que los mitos cosmogónicos narran la creación del Cosmos, es decir, el origen del universo, del mundo primigenio, y son el modelo ejemplar de creación, mientras los mitos de los orígenes: “cuentan cómo el Mundo ha sido modificado, enriquecido o empobrecido” (Eliade, 1992: 28). Dichas modificaciones narran la aparición de clanes, dinastías, familias y, a su vez, también sobre los orígenes de fenómenos destructivos como la migración, la aparición de la enfermedad, la muerte, etc.

Otros mitos son los de Renovación. En su mayoría son asociados con la agricultura, ya que los comparan con el regreso al estado embrionario de la semilla; de ahí a la maduración de ésta, su caída a la tierra y su renovar continuo. Otra analogía de renovación es la creación de una nueva época: por ejemplo, el año nuevo, mes nuevo e incluso un día nuevo, ya que la salida del sol implicaba, para las sociedades arcaicas, la renovación del mundo. La explicación de por qué renovar el mundo es sencilla: es necesaria pues todo inicio tiene un fin y para evitar que la tierra perezca es imperativo darle nueva vida. Entonces: “Por eso reclama una reparación, un renovamiento, un fortalecimiento periódico” (Eliade, 1992: 52). La Renovación se hace con rituales de sacerdotes que se excluyen de la sociedad; realizan tal rito en soledad representando a los Dioses que iniciaron la creación en el vacío total.

Por otra parte, los mitos escatológicos: “Narran cómo el Mundo fue destruido y la humanidad aniquilada, a excepción de una pareja o de algunos supervivientes” (Eliade, 1992:61). Tal devastación sucede por fenómenos naturales, como temblores, incendios, derrumbes, diluvios o epidemias enviadas por un Ser Divino, el cual se ha encolerizado por la desobediencia del hombre. Otra razón del apocalipsis es la antigüedad y decrepitud del mundo, por lo cual debe ser depurada a tal grado de regresarla al caos originario. Algunos ejemplos son los siguientes mitos escatológicos: En las Islas Carolinas se cree que la divinidad Aurepik sumergirá la tierra en un ciclón; para los aztecas había cuatro civilizaciones anteriores que fueron destruidas y el mundo contemporáneo es el quinto, nacido junto con “El quinto sol”; para los Cherokees la destrucción del viejo mundo se daría por una inundación; y así, para otras culturas como la germánica, india, iraní, etc., que tienen mitos de catástrofe masiva.

Otros son los Mitos de Divinidad asesinada. Tal muerte es creadora dado que: “la divinidad sobrevive en los ritos mediante los cuales el crimen se reactualiza (...) en otros casos, sobrevive especialmente en las formas vivas (animales, plantas) que han surgido de su cuerpo” (Eliade, 1992: 106). El asesinato forma parte de un ritual iniciático que simbólicamente transforma al niño en adulto; por ello, dichas divinidades aparecen en la tierra como ayuda sobrenatural del hombre para enseñarlo a vivir. Algunos ejemplos, mencionados por Eliade (1992) son los siguientes: un mito australiano habla de un monstruo llamado Lumaluma con forma de ballena que devoraba a los hombres como forma de iniciación a la pesca; otro mito de Australia de la tribu Karadjeri habla sobre dos hermanos convertidos en serpientes, los cuales, tras ser asesinados se convierten en nubes. Para los africanos de la tribu Mandja, el monstruo Ngakola devora jóvenes y los devuelve como hombres.

También existe la mitología de memoria y olvido, la cual es fundada en la Edad Media. En dicha mitología el alma transmuta a otro cuerpo o se ve enviciado por los placeres carnales de la vida profana. La estructura de este mito consiste en los siguientes pasos: primero el maestro espiritual se enamora de una reina; después un amor físico lo vuelve prisionero: finalmente, un discípulo lo ayuda a recobrar la memoria por medio de danzas, lenguaje enigmático y símbolos. Este mito también es conocido como el del salvador salvado. Las consecuencias son la pérdida del yo a través de un encadenamiento, un olvido, la atadura en un sueño, en sí: “El olvido equivale al sueño, pero también a la pérdida de sí mismo, es decir a la desorientación, a la <ceguera> (la venda sobre los ojos), el hombre se encuentra atado a las cosas mundanas, al deseo por su mujer, hijo, amigo, rebaños, etc” (Eliade,1992: 124). La liberación de éste se iguala con un despertar.

Por último, los mitos Teogónicos se presentan desde varias perspectivas. Aún antes de Homero y Hesiodo ya se contaba entre las tribus sobre dioses; para la mayoría tales divinidades hacían cosas promiscuas y vergonzosas como adulterio, robo, engaño. Para Jenófanes, Dios es una entidad distinta del hombre porque su forma ni su pensamiento son parecidos al de los mortales. También representan principios éticos, según Crispo. Para Evhemero, los dioses eran reyes antiguos que por sus hazañas habían sido divinizados (Eliade,1992). La mayor parte de ídolos representaban la naturaleza y los elementos incontrolables por el hombre, dado que sus actos sólo sucedían sin poder controlarlos, como ejemplo dioses de la muerte, de la guerra, del amor. La genealogía iniciaba por un Dios padre, un ser supremo omnipresente que dirigía cada acto e intervenía según le pareciera conveniente, favoreciendo o dañando a la humanidad; de igual modo, cada uno de sus hijos, (dioses menores) descendían al plano terrestre para dar favores o desgracias al hombre.

Mircea Eliade también menciona cinco características de los mitos. La primera menciona que el mito trata la historia de seres sobrenaturales; la segunda se refiere a que tal historia se considera verdadera y sagrada, dado que en ella se tratan realidades y deidades; la tercera, habla de mito y la idea de la creación de las costumbres, de las instituciones y las manera de hacer las cosas; la cuarta, habla del mito basado en la vida misma, pues fundamenta el origen de las cosas; la última característica se refiere a que la vivencia de los mitos es actual pues en cada acto se rememoran los orígenes (1992).

Otro estudioso del mito es Joseph Campbell. Para él, los mitos ocurren como revelación: “En suma, los mitos describen las diversas, y a veces dramáticas, irrupciones de lo sagrado (o de lo <sobrenatural>) en el Mundo. Es esta irrupción de lo sagrado lo que *fundamenta* realmente el Mundo y la que la hace tal como es hoy en día” (1972:12). El mito, en primera instancia, aparece como una revelación del pasado, cuando el hombre pierde el sentido de su existencia, lo sagrado tiene un retorno del pasado para estabilizar el desequilibrio ya sea espiritual, cósmico, social o psicológico. La escisión que el hombre hace con su curiosidad natural tiene una respuesta ancestral en el mito, Campbell, consciente de que el mito tiene como una de sus funciones la del orden psicológico, ve en ella una nueva manera de interpretación:

La mitología en otras palabras es psicología mal leída como biografía, historia y cosmología. El psicólogo moderno puede traducirla retrayéndola a sus connotaciones propias y rescatar así para el mundo contemporáneo un rico y elocuente documento de las más oscuras profundidades del alma humana (Campbell, 1972: 233).

Aquí Campbell muestra que el cúmulo de mitos revela la historia del alma colectiva, según la cultura correspondiente y, que de ella se puede obtener sabiduría ancestral.

Joseph Campbell también menciona cuatro funciones del mito:

La primera es la función mística (...) siempre estás frente al misterio trascendental a partir de las condiciones del mundo real. La segunda es una dimensión cosmológica, la dimensión relacionada con la ciencia: mostrarte cuál es la forma del universo (...) La tercer función es la sociológica: fundamentar y validar un cierto orden social (...) hay una cuarta función del mito (...) la función pedagógica, la enseñanza de cómo vivir una vida humana bajo cualquier circunstancia (1999: 65).

El punto en que convergen en estas cuatro funciones es el restablecer el orden. Primero, el orden de la conciencia; el segundo da sentido a el caos cosmogónico; el tercero ordena las jerarquías sociales y sus funciones para evitar un colapso social; y, finalmente, el cuarto mantiene en estado de salud la conciencia humana(Campbell,1999).

Finalmente, para Jung (1998) el mito es una estructura profunda que relaciona al inconsciente colectivo con el personal. Las figuras del inconsciente colectivo se harán presentes para el individuo en los momentos de transición; es decir, en las etapas de madurez, ayudándolo a orientar su vida, pues: “el alma contiene todas las imágenes de las que han surgido los mitos y que nuestro inconsciente es un sujeto actuante y paciente, cuyo drama el hombre primitivo vuelve a encontrar en todos los grandes y pequeños procesos naturales” (Jung,1998:15).

La mitología no desaparecerá mientras haya tradición escrita de origen artístico, pues, como ya se mencionó antes, los mitos tienen la ventaja de ser diacrónicos: viven en el tiempo pasado, presente y futuro en la psique humana, y aparecen cada que el hombre se ve enredado en un problema de identidad. Mientras el hombre cuestione su identidad, los mitos estarán presentes para revelar una verdad de los orígenes.

## 2.3 Arquetipos

En primera instancia, se debe tener en cuenta el papel que desempeña la libido como energía causante del funcionamiento de la psique, pues según palabras de Jung: “Entiendo por libido la energía psíquica. La energía psíquica es la intensidad del proceso psíquico, su valor psicológico” (Jung, 1994: 542). La energía psíquica provee dos campos (consciente e inconsciente) donde el consciente alberga al ‘yo’ y el inconsciente a los ‘arquetipos’. Por su parte:

Ha de entenderse por ‘yo’ ese factor complejo al que se refieren todos los contenidos de conciencia. Constituye en cierto modo el centro de campo de conciencia y en la medida en que éste abarca la personalidad empírica, el yo es el sujeto de todos los actos de conciencia personales (Jung, 1986: 17).

El yo se guía por actos racionales cuyo sistema se sustenta por una lógica aprendida con la práctica de los años, su funcionamiento ocurre mientras el sujeto está despierto. El inconsciente, por otra parte, domina la mayoría del campo psíquico, pues, aunque su funcionamiento ocurre mayormente en sueños, incluso en la vigilia tiene sus modos de irrumpir, ya sea con imaginación, recuerdos o ensoñaciones, debido a su dominio instintivo.

A su vez como una subdivisión de la psique inconsciente, se encuentran el inconsciente individual y el inconsciente colectivo. En el inconsciente individual se albergan las impresiones, percepciones, contenidos olvidados, a los cuales se les llama: ‘Complejos de carga afectiva’. El inconsciente individual guía la conducta del hombre de manera anónima por dichos complejos de carga afectiva.

El inconsciente *colectivo*, por su parte, aloja al arquetipo. El uso del concepto arquetipo ya se daba en Filón de Alejandría; como *Imago Dei*, en San Agustín se alude en su obra *De Divinis Nominibus*, también en el *Corpus Herméticum* de Dionisio el Aeropagita y de manera análoga *Archetypus* hace una síntesis del *eidos* Platónico (Jung, 1988). Los autores anteriores hacen uso de la palabra arquetipo refiriéndose a un *modelo* arcaico, antiguo y, en el mejor caso, *primitivo*.

Finalmente, para Carl Jung el arquetipo serán disposiciones de instintos y preformaciones heredadas además de que:

Los arquetipos señalan vías determinadas a toda la actividad de la fantasía y producen de ese modo asombrosos paralelos mitológicos, tanto en las creaciones de la fantasía onírica infantil, como en los delirios de esquizofrenia, así como también, aunque en menor medida en los sueños de los normales y neuróticos (1988:62).

Es importante puntualizar la diferencia entre arquetipo y manifestaciones arquetípicas. El arquetipo es un modelo *hipotético* que está en constante cambio y adaptación; remite a algo, pero nunca a una sola cosa. Mientras las manifestaciones arquetípicas se encargan de mostrar las *representaciones* del arquetipo.

El funcionamiento de los arquetipos es de manera automática, dado que su origen es ancestral, tan antiguo como el hombre mismo. A propósito de la aparición de los arquetipos, Jung, (1988) en su libro *Arquetipos e inconsciente colectivo* menciona que: “los arquetipos no se difunden meramente por la tradición, el lenguaje o la migración, sino que pueden volver a surgir espontáneamente en toda época y lugar sin ser influidos por ninguna transmisión exterior” (73). Dicho surgimiento espontáneo también sugiere que los arquetipos son innatos (preconcebidos) y, a su vez, compartidos por todos los hombres.

La universalidad de las figuras primitivas se halla en lo inconsciente colectivo, y éste ofrece diversas formas de ayuda si se aprende a percibir e indagar en él, pues éste se encarga de almacenar y sacar a la luz lo más recóndito del ser:

Lo inconsciente ofrece, incluso, posibilidades que están completamente cerradas a la conciencia; porque lo inconsciente dispone de todos los contenidos psíquicos subliminales, de todo lo olvidado y descuidado, y además de la sabiduría que la experiencia de innumerables milenios ha depositado en las vías del cerebro humano (Jung, 1999: 135).

Los arquetipos son portadores de imágenes primigenias y su paso del inconsciente al consciente implica una ayuda o enriquecimiento para la personalidad, siempre y cuando se acepten. La aparición de dichas fracturas en la personalidad no es tan fácil de reconocerse puesto que empiezan por ser mensajes vagos, con un contenido ambiguo ya que la parte consciente las recubre con imágenes que provocan miedo o repulsión. La máscara social no permite ser develada porque es una protección y:

La persona es un complicado sistema de relaciones entre la conciencia individual y la sociedad, adecuadamente caracterizable como una especie de máscara destinada por una parte a producir en los demás una determinada impresión y por otra a encubrir la verdadera naturaleza del individuo (Jung, 1993:91).

Por otra parte, para Jung: “La individuación es en general el proceso de formación y particularización de seres individuales y, en especial, el desarrollo del individuo psicológico como un ser distinto de lo general, distinto de la psicología colectiva” (1994: 535). En otras palabras, dicho proceso busca una *diferenciación* cuya meta es el desarrollo de la personalidad individual. Los principales arquetipos para lograr la individuación son: sombra, ánima o ánimus y sí- mismo.

### 2.3.1 Sombra

La sombra, para Jung, constituye aquella parte que el hombre ha negado en su formación: “La sombra es... aquella personalidad oculta, reprimida, casi siempre de valor inferior y culpable que extiende sus últimas ramificaciones hasta el reino de los presentimientos animales” (1986: 379). En su forma inicial la sombra, no tiene una figura en sí, pero con el tiempo se puede proyectar en personas del mismo sexo; si es hombre, su sombra se encontrará entre sus amigos, enemigos, hermanos, padre o cualquier persona de su género que porte características censurables para su criterio; sin embargo, este repudio tiene un trasfondo un tanto luminoso, pues aceptarla puede llevar al individuo a un crecimiento personal. Pero, cuando el yo reprime con frecuencia lo que no le agrada, la sombra toma forma de alguna creatura que represente sus temores.

La sombra es bloqueada por la conciencia, lo cual hace que ésta se presente con figuras alejadas de lo que el individuo cree ser. El hombre tiene conciencia de su humanidad, pero no de su animalidad en cuanto a instintos se refiere; desde la parte consciente es inaceptable concebir que hay una porción sumamente instintiva en el hombre, por lo que, únicamente, la sombra se puede manifestar por medio de una proyección: “El resultado de la proyección es un *aislamiento del sujeto* respecto del entorno, en cuanto que se establece con éste una relación no real sino ilusoria” (Jung, 1986: 24). La proyección interviene para depositar vergüenzas y debilidades propias en alguien más; de manera análoga, causa sensación de aislamiento e incompletud; si la sombra no se llega a asimilar, el individuo se estropea a sí mismo y culpa al mundo de sus propios actos, pues como Jung lo menciona: “Más bien es un factor inconsciente el que teje esas ilusiones que se velan a sí mismas y velan al mundo. Ese tejido termina de hecho en un capullo donde el sujeto queda finalmente encerrado” (Jung, 1986: 24).

La sombra es considerada como la parte complementaria de un individuo, y quien logra enfrentar sus temores tiene consciencia de esa parte instintiva y, por tanto, puede dominarla o sublimarla afrontándola. La sombra se hace presente de forma humana en los *enemigos* y en sus defectos está la sombra de quien lo *censura* (Jung). Por otra parte, la sombra como impulso puede contener también aspectos positivos, Aquí se presenta una proyección, pues lo que más se admira de los demás es parte de uno mismo y al hablar de un “no poder ser” como alguien más, incluye admiración y un probable impulso a ser como el otro, ya sea positiva o negativamente, la sombra también incluye los aspectos positivos.

Los impulsos que llevan al individuo a mejorar e incitarse a descubrir su sombra se dan en las relaciones de amistad, donde se notan con más énfasis los aspectos positivos de la persona apreciada; es decir, lo que más agrada del otro son los aspectos que uno mismo tiene como persona y viceversa; en dicho caso, la sombra funciona como apoyo al crecimiento personal. En conclusión, la función dual de la sombra es un tanto peligrosa, pues de aceptarla se crea integridad en el individuo, se aceptan las debilidades y se manejan los miedos, pero si se niega, se crea fragmentación, escisión, vacío entre otros sentimientos que dañan la personalidad, por lo que el individuo corre peligro de perder su integridad psíquica:

La sombra, pues es susceptible de hacerse transparente sin dificultad mayor, en la medida que es de naturaleza personal. Pero, cuando aparece como arquetipo, da lugar a las mismas dificultades que el ánimus y el ánima; dicho de otro modo, está dentro de las posibilidades que uno reconozca el mal relativo de su propia naturaleza; en cambio constituye una experiencia tan rara como conmovedora el verse cara a cara con el mal absoluto (Jung, 1986: 24).

### 2.3.2 Ánima

El ánimo para Jung implica que: “Todo hombre lleva la imagen de la mujer desde siempre en sí, no la imagen de esta mujer determinada, sino de una mujer indeterminada” (1996:409). Así mismo, puede favorecerlo o dañarlo; pues, cuando su ánimo lo favorece, se convierte en guía; lo ayuda a comprender sus emociones, interactuar de manera más objetiva con las mujeres y encontrar a su pareja de forma más eficaz. Las formas positivas del ánimo, designadas por Jung son cuatro simbolizadas por Eva, Helena de Troya, María y Sofía:

El primer grado (Hawaá, Eva, tierra) es meramente biológico, y en él la mujer=la madre, no representa más que lo que hay que fecundar. El segundo grado concierne a un eros todavía predominantemente sexual, pero en un nivel estético y romántico en el que la mujer ya posee algunos valores individuales. El tercer grado eleva el eros a la máxima valoración y a la devoción religiosa, con lo cual lo espiritualiza. (...) el cuarto grado aclara algo que inesperadamente sobrepasa al tercer grado y difícil de superar: la *sapientia* (Jung, 2007:168).

Por lo contrario, cuando el ánimo es destructiva se tiene una tendencia a ser dominado y buscar un cobijo materno que llega a devorarlo: “Lo que rodea de velos, lo que envuelve entre redes, lo que traga, apunta irrecusablemente a la madre a la relación del hijo respecto de la madre real, de la imago materna correspondiente y de la mujer que ha de ser madre para él” (Jung, 1986: 25). Si su ánimo es introvertida lo llenará de inseguridad y sobreprotección, lo afeminará llegando a crear un ser voluble y tímido: “Sí el ánimo está constelada en mayor grado, afemina el carácter del hombre y lo hace sensible, susceptible, caprichoso, celoso, vanidoso e inadaptado. Resulta un hombre en estado de ‘malestar’ que difunde el malestar en un más amplio círculo” (Jung, 1988: 67).

### 2.3.3 El Ánimus

Al igual que el ánima media en la individuación del hombre, lo mismo vale para la mujer; también ella tiene una imagen innata de hombre, la cual se presentan en cuatro fases:

La primera aparece como una personificación del mero poder físico <un hombre musculoso>. En la segunda etapa, posee iniciativa y capacidad para planear la acción. En la tercera el ánimus se transforma en la <palabra>, apareciendo con frecuencia el profesor o sacerdote. Finalmente, el ánimus es la encarnación del significado.(...)Da a la mujer firmeza espiritual, un invisible apoyo interior que la compensa su blandura exterior (Jung,1984: 192).

El ánimus, que es una figura antigua, dominará el carácter de la mujer dependiendo de si el 'Yo' femenino lo permite o rechaza. Si dicho arquetipo influye de manera positiva hará a una mujer de carácter y decisiones firmes, la acompañará como guía en las decisiones importantes de su vida, pues: "El ánimus tiene un aspecto positivo. En la figura del padre se expresa no sólo la opinión común, si no también, con mucho, lo que suele llamarse 'espíritu' en particular representaciones generales filosóficas y religiosas" (Jung, 1986: 30). El ánimus se vuelve una motivación interna para la mujer ya que la impulsa a ser mejor; sin embargo, si domina la personalidad puede llegarse a un desequilibrio.

Como ya se mencionó antes, el ánima que domina al hombre hace que éste se afemine, se hace pasivo, mal humorado. El ánimus funciona de manera paralela, pues, así como de manera positiva da apoyo a la mujer, también de modo negativo le crea un carácter dominante, el cual incita a que huya de la maternidad e inclusive busca destruir hogares, ya que está en contra de la estabilidad y el compromiso; por tanto, la mujer dominada por el ánimus se ve en riesgo de perder su personalidad femenina.

### 2.3.4 Sí mismo

El proceso de individuación se concreta a través del último de los arquetipos llamado Si- mismo. Hablar del Si- mismo para Jung implica principalmente la idea de *unidad*, dado que se ha logrado adaptar una diversidad arquetípica en un individuo sin que éste sea contradictorio. El proceso, inclusive, es comparado con la alquimia (Jung), en la cual se pretendía llegar a obtener metales preciosos a partir de una fórmula que cambiara el origen impuro de una piedra común; la comparación es clara pues alude al hombre y su fragmentación, esta escisión psíquica que se crea tras la elección entre instinto o lo racional. La plenitud que se logra tiene sólo un modo de comunicación o representación que es el símbolo. Los símbolos contienen una verdad que se hace lúcida al ser interpretados, y dicha verdad por sí misma es incomunicable para el entendimiento. El símbolo, como portador del significado (arquetipo), ha proyectado su esencia en figuras que representan dicha unidad: objetos, animales, deidades, formas geométricas, que tienen unidad en su ser.

El Si- mismo tiene también, naturalmente su simbólica termiomorfa. Las figuras más frecuentes en los sueños del hombre moderno parecen ser, según mi experiencia, elefante, el caballo, el toro, el oso, el ave blanca o negra, el pez y la serpiente; ocasionalmente aparecen la tortuga, el caracol, la araña y el escarabajo (Jung, 1986: 237).

Cada animal tiene un significado diferente; de esta manera, el pez es asociado con lo religioso de modo positivo, mientras la serpiente lo es de un modo negativo; pero, a su vez, complementario. El caracol y la tortuga son formas primitivas que se superponen al tiempo o lo representan en modo de sabiduría. Así, hay animales terrestres, acuáticos y aéreos, de modo que cada uno responde a la naturaleza humana e instintiva de la psique.

Jung observa, además, que las piedras preciosas son representantes del Sí-mismo, dado que preservan su forma tras siglos de cambio, es decir su antigüedad y además tienen unidad. Como ya se mencionó, la alquimia fue una disciplina que pretendía cambiar la materia además de su principal objetivo, la creación de la piedra filosofal la cual otorgaba eternidad e infinitud de conocimiento a quien la portara. De un modo análogo se llegó a dilucidar que dicha piedra era el hombre mismo con sus virtudes y potencialidades, por lo que la idea de inmortalidad se creó a partir de esa herencia omnipresente que sale a flote como ayuda en los momentos críticos del hombre: “Nuestro <sí- mismo> (...) también es el punto de partida, el ceño preñado de toda vida futura, cuyo presentimiento se da tan claramente al sentir interno como el aspecto histórico. De estos fundamentos psicológicos nace legítimamente la idea de inmortalidad” (Jung, 1993: 90).

El arquetipo del Sí-mismo busca representar aquella situación que hará despertar a una consciencia antes dormida en el Yo. Entre las figuras geométricas que representan al Sí-mismo se encuentran el triángulo, cuadrado, círculo, centro y cruz. La más plena, la circular, alude a la figura llamada Mandala, Aniela Jaffe colaboradora de Jung en el texto *El hombre y sus símbolos* escribe que: “Por regla general, estos mandalas representan el cosmos en su relación con las potencias divinas” (1984:241). Por otra parte, el mandala, históricamente ha sido representado como: flor de loto en oriente, Yantra en la India, simbología arquitectónica en Roma, cuadratura circular por los alquimistas, entre otras manifestaciones. Ya sea en forma de animal, figura geométrica, objeto, deidad u otro símbolo representante del Sí-mismo finalmente es una ayuda para concretar un proceso de maduración en el hombre para llegar a la individuación lo que hace de él un ser renovado que además se distingue del resto por su carácter único.

## Capítulo III: Análisis simbólico, mítico y arquetípico de “El gallo de oro”

### 3.1 Símbolos

Un objeto fundamental que puede ser considerado como un símbolo es **la piedra**. Este objeto está en íntima relación con Dionisio. Como símbolo, la piedra posee dos sentidos contrarios. Por una parte, remite a la vida sedentaria y a la inmovilidad. Estas características se relacionan directamente con la vida de Dionisio ya que la narración, al inicio, muestra a un Dionisio que se mantiene estático en sus acciones debido a su brazo lastimado. Vive de manera pobre porque no puede trabajar en el campo ni las obras, por su brazo que lo “impedía”. Él también se ve estancado en un único oficio que no requiere de esfuerzo físico; el de pregonero.

Por otro lado, la piedra, según Chevalier, también simboliza el movimiento y la evolución. En este sentido, se relaciona de manera más íntima y directa con la situación de Dionisio en la promesa de un cambio total. Dicho cambio lo notamos en la siguiente cita: “Se recostó en una piedra después de su fatigoso recorrido, y allí, la cara endurecida y con gesto rencoroso, se juró así mismo que jamás él, ni ninguno de los suyos, volvería a pasar hambres...” (Rulfo, 2010: 24). En la cita anterior pareciera que el personaje se mimetizara con la roca por un instante y, al adquirir sus propiedades, tomara la decisión de un cambio. La piedra además se menciona en otras situaciones que aluden al cambio, pues más adelante se dice que Dionisio se vuelve un ser duro debido a la sangre derramada por los gallos: “como si el espeso y enrojecido líquido de aquellos animales agonizantes lo volviera de piedra” (Rulfo, 2010:47). Esta cita se refiere a Dionisio cambiando de un ser débil y sedentario a un viajero frío, calculador y seguro de sí.

La piedra también tiene que ver con La Caponera, quién, de igual forma, obtiene las propiedades de una “piedra imán”. Principalmente porque, al igual que esta piedra, se consideraba que tenía una atracción irresistible sobre los hombres que la asediaban y sobre la fortuna en las apuestas. Existe también un misterio que envuelve a la piedra. Pareciera regular el orden de las cosas. Para Chevalier, la piedra imán tiene íntima relación con el universo: “Todo el universo está saturado de él y le debe su cohesión (...). El imán se convierte en símbolo de la atracción cósmica, afectiva y mística” (2003:590). El orden que parece dar a la narración es la de atraer fortuna a Dionisio, quien vivía en la pobreza, “-Tú eres mi piedra imán para la buena suerte. -Eso ya me lo han dicho muchos. Algo he de tener, porque el que está conmigo nunca pierde” (Rulfo, 2016: 53). Es verdad que Bernarda atrae riquezas como un amuleto; sin embargo, esta suerte no es bien aprovechada, pues en vez de llevar estabilidad y equilibrio, se crea exceso y ambición lo cual los llevará a la desgracia.

El texto lo menciona del siguiente modo: “Ya sin su antigua fuerza, no sólo se resignó a permanecer como encarcelada en aquella casa sino que, convertida realmente en piedra imán de la suerte, Dionisio Pinzón determinó que estuviera siempre en la sala de los jugadores” (Rulfo, 2016:64). La Caponera en este caso se vuelve un **amuleto**. El diccionario de Chevalier dice que: “El amuleto posee o encierra una fuerza mágica: realiza lo que simboliza, una relación particular entre el que lo lleva y las fuerzas que aquél representa” (2003: 93). En este caso, como antes se mencionó, La Caponera ofrece su compañía dándole suerte; luego, en un momento en que se ve encerrada, se aleja, y Dionisio pierde su fortuna, pues le matan gallos y le va mal en las apuestas; es entonces que la busca, pues para él es su “amuleto”, su “piedra imán”.

Finalmente, en el momento del último juego el semblante de Dionisio es el de una roca. “Dionisio Pinzón seguía jugando con su calma habitual, (...) Su rostro tenso, por el esfuerzo para conservar la serenidad, no reflejaba ni temor ni júbilo. Parecía de piedra.” (Rulfo, 2016: 70). Aquí se aprecia nuevamente la mención de la roca y más que la tensión en el juego que hace que el rostro del personaje parezca de piedra, también es importante notar que Dionisio vuelve a su vida sedentaria. Pues, pese a haber salido de su vida monótona y partir a las ferias regresa a la vida inamovible en la hacienda de “Santa Gertrudis”; ahí hace su casa de apuestas. La sedentarización es la misma, sólo cambia el lugar en el que se establece. Por todo lo mencionado antes la piedra es un elemento importante como símbolo en Dionisio.

Otro elemento de la novela que puede ser considerado como un símbolo es **el gallo**. Su aparición es el motivo principal de los cambios. A él se debe también la evolución del personaje, que antes era estático como la roca. El gallo tiene una ambivalencia de significado: uno es positivo; el otro, negativo. En relación con lo positivo, Chevalier (2003) menciona que el gallo es un símbolo solar, pues anuncia la luz naciente en el sentido de un nuevo día o resurrección de la vida. El gallo de Chihuahua, que le da a Dionisio el empuje para atreverse a más en la vida, parece que reviviera: “Cuando al fin quitó el cajón, el gallo lo miraba aturdido y por el pico entreabierto entraba y salía el aire de la resurrección” (Rulfo, 2010:22). Dicho renacimiento no sólo sucede en el “ala tuerta”, sino también en Dionisio, pues desde ese momento comienza a cuidar del animal como si se tratara de él mismo. La conexión entre el gallo y él parece indisoluble; esto quizá debido también a que el gallo representa: “la evolución interior: la integración de las fuerzas etónicas al nivel de una vida personal, donde el espíritu y la materia tienden a equilibrarse en una unidad armoniosa” (Chevalier,2003:522).

El título de la novela marca de manera clara esta unión entre uno y otro, ya que *El gallo de oro* no es Dionisio ni el gallo dorado “ala tuerta” por separados, sino la unidad que ambos crean. Dionisio y su complemento van de San Juan del Río a Tlaquepaque, pasando por varias ferias en su camino. De este viaje no se sabe nada; mas, cuando se le ve de nuevo, se sabe que ya ha cambiado de actitud y presenta orgullo, que es uno de los valores negativos asociados al gallo. Como Chevalier lo marca: “su significación es el deseo, el apego, la codicia, la sed (...) se le toma ocasionalmente como una imagen de la cólera, explosión de un deseo desmesurado y contrariado” (2003: 521). No está de más recordar que a partir de la muerte de su madre y de su gallo, Dionisio se muestra rencoroso con el pueblo, además de que su deseo de poder se hace incontrolable para él mismo.

Las **flores** pueden ser otro elemento simbólico en la novela, pues expresan lo efímero de la belleza. Es decir, el periodo de juventud, el momento en que la vida florece: “Con sus formas, el esplendor de sus colores y su perfume suscitan nuestro arrobamiento vinculado al instante, pero evocan a la vez en nosotros el anhelo de un ser que nunca envejece ni se marchita” (Lurker, 2000: 179). Las flores que usa La Caponera en su periodo de juventud adornan su belleza, haciéndola más llamativa para los hombres. Hay que tener en cuenta que las flores que porta en sus vestidos son flores afrodisiacas (tulipán y amapola) las cuales son flores estimulantes. Quizá por ello se presenta el éxtasis festivo en su vida. Las flores coloridas a su vez representan la alegría y, como Chevalier lo menciona: “en el arte mexicano, parece que las flores manifestaban la extrema diversidad del universo, la profusión y la nobleza de los dones divinos” (2003: 505). En cuanto a dones, no está de más notar la atracción de la suerte que tiene La Caponera hacia personas y riquezas materiales.

Otro símbolo que destaca, es **el collar de perlas** que La Caponera porta como parte de su atuendo. Para Chevalier (2003) las perlas representan un símbolo lunar ligado al agua y a la mujer. En la narración parece haber una analogía, ya que, al igual que la luna, el personaje femenino siempre está presente de noche en la hacienda que “nunca duerme”. A veces sentada; a veces dormida; otras tomando; pero siempre presente. La perla también representa el *yin* es decir: la feminidad creadora. Cabe destacar que en este punto La Caponera ya ha criado a una hija a quien ha hecho a su semejanza, además de que es el soporte para la suerte de Dionisio. Como últimas observaciones, es importante destacar que la perla, por su forma redonda, es símbolo del camino a la perfección; es decir, llega a ser lo que es, después de un periodo evolutivo, hasta llegar a su madurez.

El collar de perlas mantiene el equilibrio junto con ella. Cuando el personaje muere, su collar comparte su mismo destino, pues Dionisio lo arranca tras ver su fortuna perdida: “-¿Me oyes Bernarda?¡Lo hemos perdido todo!¡Hasta esto! Y arrancó de un fuerte tirón el collar de perlas que Bernarda Cutiño tenía en el cuello, haciendo que se desgranara y rodaran las cuentas por el suelo” (Rulfo, 2016:74). Si bien la perla representa unidad y realización, el collar de perlas roto es una fragmentación del ser: “el collar roto es, por el contrario, la imagen de la persona desintegrada, del universo trastornado, de la unidad rota.” (Chevalier, 2003: 815). El collar en los últimos momentos de La Caponera parece mimetizarse, pues, como se dijo, tienen el mismo destino; el fin de uno acompaña al otro; la muerte es el fin inminente de ella. El universo representado en la unión del collar se vuelve un caos pues se desordena abruptamente; cada perla es como un planeta que pierde su curso y, por tanto, se llega a la ruptura, a la destrucción y a la muerte.

### 3.1.1 Símbolos en el juego de barajas

El **juego de cartas**, finalmente, puede ser un elemento más de lo simbólico. Para Antonio Peralta Gil (2004), el juego de cartas tiene un sentido simbólico en el que se puede interpretar la suerte del consultante. Por su parte, en la novela, las cartas que se mencionan son elementos de un juego. Sin embargo, es destacable notar que las barajas que se presentan parecen sincronizarse con la narración. Se desconoce si Rulfo tenía una intención con el orden de las cartas; sin embargo, aquí se da una interpretación sobre las barajas mencionadas solamente en el sentido análogo e interpretativo con el texto.

El primer personaje en aludirse en el juego de baraja española es Dionisio, quien, tras haber perdido a su gallo, pretende apostar para recuperarse un poco. Es entonces que: “Desenfundó de la víbora el dinero que en ella guardaba y lo fue a una sota de oros que estaba apareada con un as de copas” (Rulfo, 2016: 37). Ahora bien, según Peralta: “La sota de oros. Simboliza a alguien con aires de grandeza, orgullosa, vanidosa, superficial, inteligente, egoísta” (2004: 34). De manera análoga se puede apreciar que ese alguien orgulloso y vanidoso se refiere a la forma de ser de Dionisio; incluso parece que se le describiera de manera total.

A su vez, la baraja apareada, o sea, el as de copas: “Suele simbolizar el hogar o el ambiente que rodea al consultante; aporta cierta seguridad en el terreno sentimental en la vida de la persona que consulta” (2004:36). El par que Dionisio elige parece ser el de su seguridad personal: a su vez, cierta estabilidad emocional y sentimental puede interpretarse como el momento que conoce a La Caponera con quien hará un acuerdo de negocios. Posteriormente con la cual formará una familia y, finalmente, será quien le dé la fortuna desmesurada por el simple hecho de estar a su lado.

Al escoger las cartas ya mencionadas, juega y pierde; es entonces que el tallador menciona siete cartas que parecen resumir su historia. Aquí es importante puntualizar que en una lectura de oráculo para consulta simple también se utilizan siete cartas y: “La relación entre las siete cartas y las figuras que salgan determinará el resultado” (Peralta, 2004: 139).

El tallador va sacando cartas al azar; más parece que leyera el futuro de Dionisio con lo siguiente: “-Siete de copas- decía-. Dos deoros. Cinco de bastos. Rey de bastos. Cuatro de espadas. Caballo deoros. Y... as de bastos-siguió tallando las cartas restantes y mencionándolas de prisa- dos, tres, cinco, sota, sota. Por merito era suya señor” (Rulfo, 2016: 37). A continuación, se pondrá la baraja que resulta de las decisiones de Dionisio, más su interpretación para posteriormente comentarlas. Esto, usando el texto *La baraja española su interpretación* de Antonio Peralta Gil:

La primera baraja es Siete de copas que simboliza: “Sueños o castillos en el aire. Meta sentimental casi alcanzada. Posible etapa feliz.” (2004: 64). Aquí, posteriormente a su juego, lo inmediato es conocer a La Caponera, con quien entabla una amistad. La segunda baraja es Dos de oros, que implica. “Buena capacidad mental. Cualidades diplomáticas. Disposición favorable para entablar relaciones” (2004: 71). La capacidad mental quizá se refiera a su habilidad de aprender a jugar Paco Grande en poco tiempo y sus relaciones favorables con La Caponera, Secundino y Lorenzo. La tercera baraja es Cinco de bastos y: “Simboliza una actividad, generalmente bien emprendida. También posibilidades de relacionarnos en trabajos en los que podemos ser el centro en cierto modo” (2004: 86). Aquí nuevamente se enfatiza en las relaciones laborales que llegan a su punto culmen cuando conoce a Lorenzo Benavides.

Benavides parece estar representado por la cuarta baraja: el Rey de bastos, pues:

Representa a una persona adulta, generalmente trabajadora y activa. Puede ser algo obstinada, pero de buenos sentimientos. Posible compañero de actividades laborales. Moreno. INVERTIDA. Puede indicar una persona que pone trabas en nuestra profesión o que dificulta la posibilidad de trabajar en sociedad (2004: 93).

La relación entre Dionisio y Benavides, como la cita lo indica, siempre está entre la amistad y la oposición pues Lorenzo lo ayuda a su conveniencia para que sea su soltador. Posteriormente Dionisio se independiza y al volver a la hacienda de Santa Gertrudis juegan baraja; es cuando se nota plenamente la rivalidad donde Benavides queda con nada. La quinta baraja es Cuatro de espadas: “Esta carta indica que el consultante aparece con problemas de relaciones familiares que pueden degenerar en grandes conflictos” (2004: 97). Los conflictos familiares de Dionisio aparecen cuando él trata de vivir con La Caponera en la hacienda, pero ella que está acostumbrada a la libertad y se va de nuevo a las ferias con su hija. En su ausencia, Dionisio enfrenta problemas económicos, por lo que sale a buscarla; de ahí se desencadenarán problemas aún más graves, como la objetualización de La Caponera y su alcoholismo, también la ambición desmedida de Dionisio.

La penúltima baraja en salir es el Caballo de oros que indica: “Cambio económico. Necesidad de una transformación en este terreno. Posible viaje relacionado con cobros o pagos” (2004: 80). Posteriormente al regreso de La Caponera, Dionisio se vuelve un jugador empedernido, incluso hace su casa de apuestas. Su cambio económico en ese momento es cuando lo pierde todo: a su esposa, la hacienda, su dinero, los gallos, etc.

El viaje al que se refiere como tal no se menciona; sólo de manera análoga podría compararse con su muerte, que a su vez sería el cobro o pago de Dionisio a la suerte que lo acompañó todo el tiempo. La última carta es el As de bastos: “Comienzo de algo. Símbolo fálico (relación con lo sexual). Nacimiento” (2004: 82). La última carta quizá aluda a la idea de la circularidad de la novela que al inicio fue pensada con el título “De la nada a la nada”, es decir que al acabar hay un nuevo comienzo del ciclo.

La Caponera, a su vez, también juega cuando ve que Dionisio ha perdido: “-Óyeme, gallero, quiero que me juegues estos centavos a ese seis de bastos que está junto al caballo de oros” (Rulfo, 2016: 38). Posteriormente, con desconfianza, Dionisio juega lo que ella le pidió y gana. Las cartas que se mencionan simbolizan lo siguiente: Seis de bastos. “Puede significar duda a la hora de tomar decisiones en el terreno profesional. Es una carta no obstante, favorable” (Peralta, 2004: 87) y se repite nuevamente el Caballo de oros: “Cambio económico. Necesidad de una transformación en este terreno. Posible viaje relacionado con cobros o pagos” (Peralta, 2004: 80). Ambas parecen revelar la situación inmediata de Dionisio al decidir unirse a La Caponera y Lorenzo para, a su vez, cambiar su situación de pobreza a riqueza. Aquí su primer mano de cartas era dudosa; sin embargo, en la segunda parece que por pacto con La Caponera toda la buena suerte fluyera de manera inmediata.

Otro momento donde las cartas describen la situación es cuando Dionisio y La Caponera visitan a Lorenzo y se ponen a jugar. Al final del juego: “Benavides lo proclamó como si lo hubiera visto: -Seis de espadas y sota de copas. (...) Al caer la décima carta apareció el seis. Un solo seis de oros. -Es tuya la casa dijo secamente Lorenzo Benavides” (Rulfo, 2016:57).

El Seis de espadas, que es la primera baraja que Benavides menciona: “Esta carta está relacionada con enfermedades duraderas o crónicas. Dificulta las uniones sentimentales y refleja ataduras” (Peralta, 2004: 99). La situación inmediata se asocia con la discapacidad de Benavides a quien encuentran en silla de ruedas. Además de que la dificultad de uniones sentimentales se muestra cuando al término del juego rompen toda amistad anterior, pese a que Dionisio no lo quisiera así. Finalmente, la revelación de ataduras ocurre cuando Benavides le dice que su suerte es por Bernarda: “(...) Lorenzo Benavides le apagó la sonrisa y le hizo dar un sobresalto mientras gritaba en su cara: -¡Es a esta inmunda bruja a quien le debes todo!” (Rulfo, 2016: 58).

La Sota de copas que es la segunda baraja en mencionarse: “Simboliza generalmente a una mujer. Puede ser de tez castaña. Persona que suele ser amistosa para quien consulta” (Peralta, 2004:67). Esta es la segunda alusión. La primera mencionada es con la sota de oros que refiere a Dionisio. En esta segunda parece referirse directamente a La Caponera, que es la “piedra imán” de su acompañante.

Finalmente, en el juego por la hacienda de Santa Gertrudis aparece la carta que favorece a Dionisio, el Seis de oros; y según Peralta: “Esta carta posibilita a quien consulta para ayudar a los demás. Buena capacidad organizativa. INVERTIDA. Tendencia a los embrollos en negocios” (2004: 75). La parte positiva que revela la carta se puede referir al momento en que Dionisio planea darle la revancha a Lorenzo e incluso le dice: “Creí que sólo jugábamos por divertirnos... Además, puedo decir que a usted le debo lo que tengo” (Rulfo, 2016: 57). La fidelidad de Dionisio para su mentor se mantiene; sin embargo, éste no la acepta. Finalmente, la carta inversa sobre embrollo de negocios parece un augurio a la posterior obsesión de Dionisio por el juego.

### 3.2 Mito: El camino de la vida

El camino de la vida como mito muestra el recorrido que sucede mientras el hombre aprende de errores, desviaciones y riesgos. Múltiples culturas tratan dicho mito como la vía que se dirige a lo sagrado, ya sea a Dios o a una virtud dada por él. Como Lurker lo menciona: “El primer paso en el camino de la redención o la liberación es el abandono de la vida doméstica regalada” (2000: 234). Es decir, la salida del hogar es importante, ya que en él hay una aparente seguridad que se contradice del todo con la búsqueda personal de un camino. En la novela, cuando muere la madre de Dionisio, éste ve la primera oportunidad para emprender su viaje: “Otro día, a las primeras luces, se largó pa nunca. Llevaba sólo un pequeño envoltorio de trapos, y bajo el brazo encogido, cobijándolo del aire y del frío, su gallo dorado” (Rulfo, 2016:24).

El trayecto de la vida es distinto para cada ser. Lurker menciona diversos símbolos que se manifiestan como camino de la vida. Para la vida religiosa es el camino de la cruz, el eterno caminar; para los románticos insaciables, el puente; en la teología islámica indica la unión con el creador; el laberinto y el espiral, como viaje de una eternidad a otra; así, también, el hilo tejido por las moiras, Cloto, Láqueris y Átropos alude al nacimiento, el transcurso de la vida y finalmente la muerte.

En *El gallo de oro* hay dos figuras representativas del camino de la vida. Primero la lineal, después la circular: Para empezar, el camino lineal o de rectitud se asocia con la peregrinación que es un andar cansino, largo y laborioso para llegar a la virtud. Así era como se mencionaba la vida del personaje principal ya que su “trabajo” u oficio como pregonero requería ese andar interminable por las calles, anunciando, con gran pesar, noticias que en nada le favorecían e incluso trabajando sin paga.

Sólo: “recibiendo en cambio unas cuantas bendiciones y la promesa de ir a cobrar en el Cielo el pago de su acomodamiento” (Rulfo,2016: 17). La vida de Dionisio en las primeras páginas es la de una persona con discapacidad motriz en un brazo; dicha discapacidad no permitía que él trabajara en el campo o la construcción por lo que, como Rulfo dice: “Así que acabó por no servir para nada o al menos para granjearse este juicio” (2016:16). La cita anterior hace referencia a que su discapacidad lo sitúa en un lugar fuera de la sociedad de por sí ya marginal; un lugar que quizá por su condición o por su mentalidad lo dejaba ajeno a tener una vida normal. Su vida entonces empieza a ser una peregrinación.

Lurker habla sobre dicho tipo de camino: “La peregrinación como puede ser el ir cargado de cadenas, caminar descalzo o practicar el ayuno, hacen tomar conciencia de la distancia que van a superar” (2000: 247). En el caso de Dionisio aparecen dichos elementos del peregrinar: las largas caminatas diarias a rincones alejados del pueblo; las labores por caridad y no por un sueldo, además del ayuno, involuntario, debido a la pobreza. Su camino lleno de pesares, según la cita de Lurker, es una toma de conciencia ante un futuro incierto, lleno de pruebas. Es decir; tal camino es una preparación previa al andar definitivo, al gran viaje que tendrá; el nuevo camino que ha de seguir.

El segundo camino (el circular) del personaje tiene dos sentidos. Primero el de la rueda de la fortuna que guía la suerte de Dionisio; y segundo el repetir cíclico e interminable de dicho camino. En este sentido el camino de la vida como rueda de la fortuna es una reactualización del mito que en la novela se hace presente ya que el azar se muestra en todo momento; todo el tiempo se está en riesgo de ganar o perder. Incluso Rulfo lo menciona en una entrevista al periodista César Orué Paredes:

(...) Los premios son como el azar. Están girando siempre en la rueda de la vida; a algunos les toca, a otros, no. Y en esa rueda uno siempre está en el centro, y alrededor suyo siempre está girando la vida, la muerte, la salud, la enfermedad, el azar, el infortunio y la felicidad, que alternativamente se acercan a uno. Pero lo único inexorable de esta especie de serpiente que se muerde la cola es la vida y la muerte (Rulfo, 2016:107).

La vida como rueda de la fortuna se presenta en el relato. De manera abrupta la suerte de Dionisio cambia de la pobreza a la riqueza, de estar solo a formar una familia; cuando la prosperidad aparentemente abundaba en su hogar, llega el azar que todo quita y otorga dejándolo en la pobreza absoluta; inclusive sin su esposa, quien ese mismo día muere. De manera análoga, otros personajes padecen lo mismo, pues de Secundino Colmenero se sabe que en San Miguel era el hacendado más reconocido; tiempo después pierde todo en las apuestas. De igual modo sucede con Lorenzo Benavides, quien pierde la hacienda de Santa Gertrudis; La Caponera, quien pierde su voz y libertad; La Pinzona, quien pierde a sus padres en un sólo día.

En cuanto a la búsqueda que realiza Dionisio, del camino recto al circular, pareciera ser que es para encontrarse a sí mismo; tiene un peregrinar hacia su verdadero origen, aquello que la mitad de su vida estuvo escondido en su faceta de pregonero tullido; es decir, encuentra a aquel ser soberbio y orgulloso: al gallero Don Dionisio Pinzón. Claro que el camino tiene riesgos desconocidos; sin embargo, también posee guías como La Caponera y Benavides quienes le enseñan lo que debe saber para poder entrar a su nueva vida.

La circularidad también exige que: “En la búsqueda de la perfección el hombre tiene que empezar por limar sus <ángulos> una vez más, tiene una vez más que redondearse” (Lurker, 2000: 136). La redondez de la que habla Lurker es el pulimiento de imperfecciones y debilidades humanas, tales como: la ira, la soberbia, el egocentrismo, la vanidad, entre otras, las cuales deben alisarse antes de entrar en armonía con el orden divino.

Sin embargo, en el texto parece que la pareja (Dionisio y Bernarda) no logran cambiar sus modos, de tal manera que en vez de pulir sus actos los heredan a su hija de quién, en las últimas páginas de la narración, ya se nota su rebeldía; además queda claro su destino circular en la última página, pues cuando Secundino le pregunta qué será de ella, ésta responde: “Al fin y al cabo aquí no podía vivir...Seguiré el destino de mi madre. Así cumpliré su voluntad” (Rulfo, 2016: 76).

El camino recorrido marca su fin en una meta, entrada, puerta o paso que indica la culminación del recorrido. En la novela se menciona la frase “abran las puertas” y “cierren las puertas” a la par de las circunstancias. Las puertas se abren cuando Dionisio apuesta en su primera pelea de gallos y se cierra cuando él muere e inicia la vida de su hija. La puerta parece indicar de manera simbólica el fin e inicio de sucesos: “Los símbolos son medios para la transposición de las realidades divinas que nos rodean, por cuanto que nos trasladan a los estados superiores de existencia. Puerta y puente, monte y árbol, la plegaria y la alfombra (...) son símbolos de este tipo” (Lurker,2000:236).

Tal símbolo de la puerta en la frase: ¡abran las puertas! Indica el inicio de una vida de éxito donde todo empieza a salir bien; la suerte favorece al personaje en su camino; mientras que: “- ¡Cierren las puertas! - pregonó el gritón al dar comienzo la pelea” (Rulfo, 2016: 76). Es la frase con que se concluye la novela. Indica este paso obstaculizado para la gente de fuera; es decir, la pelea de gallos o el enfrentamiento de la vida sucederá dentro de la puerta. Una pelea con la vida termina (la de Dionisio); pero la otra empieza; es decir, la de La Pinzona, quien reencarna los valores o antivalores de sus padres. La puerta cerrada indica el fin y el inicio de un acontecer, posiblemente el fin de la vida y el inicio de ella.

### 3.2.1 El proceso: de lo dorado a la oscuridad

El título *El gallo de oro* está cargado de un simbolismo redundante que sirve para reforzar la idea de una transformación en el protagonista. El **oro** como símbolo también es de origen solar al igual que el gallo antes mencionado. Ambos símbolos solares evocan a una transformación en el personaje que culmina en la iluminación. Sin embargo, el oro aporta otras particularidades, dado que se le considera la perfección del metal. Como se mencionó al principio, el símbolo de la piedra es la promesa de un cambio espiritual, y dicho elemento, al inicio de la novela representaba la vida de Dionisio como una vida estancada y monótona. No obstante, el cambio en él se desarrolla con la llegada del gallo dorado de Chihuahua. Para Chevalier, toda transformación inducida por el oro indica redención: “Entre los aztecas el oro se asociaba a la nueva piel de la tierra, al comienzo de la estación de las lluvias, antes de que ésta reverdeciese. Es un símbolo del renuevo periódico en la naturaleza” (2003:785).

El oro como símbolo se menciona en distintos ámbitos de la novela; por ejemplo, en las arracadas que usa La Caponera, el color del gallo, el amanecer, las barajas. Estas últimas al principio lo hacen perder, ya que al morir su gallo piensa en apostar y juega su suerte en una sota de oros; sin embargo, pierde. Posteriormente, al conocer a La Caponera y tras un periodo entre ferias, llegan a la hacienda Santa Gertrudis (propiedad de Lorenzo Benavides); es ahí donde los “oros” benefician a Dionisio haciéndolo ganar la hacienda con un naipe seis de oros. El oro en el simbolismo es producto de una fase de formación. En Dionisio se puede interpretar como el periodo de inacción que vive antes de su cambio. El conjunto con el oro revela una potencialidad antes oculta que al germinar despierta un ser renovado.

No sólo la vida de Dionisio tiene la manifestación de abundancia, sino también la de La Caponera; esto se nota incluso en su forma de vestir, pues:

Vestía siempre amplias faldas de percal estampado, de colores chillantes y llenas de pliegues, lo que completaba con un rebozo de seda y unas flores en las trenzas. Del cuello le colgaban sargas de corales y collares de cuentas de colores, traía los brazos repletos de pulseras y en las orejas grandes zarcillos o enormes arracadas de oro (Rulfo, 2016:40).

La majestuosidad de los colores vivos se hace presente en este personaje. También, es un ente que posee diversas cualidades. Atrae a los hombres por su belleza. Posee una voz para ejercer su oficio de cantadora; una atracción natural del dinero, el cual, en compañía de alguien más, se multiplica; todo lo que la rodea son bienes materiales en exceso.

Todo parece ir bien en ambos personajes; mas todo cambia cuando el desconsuelo los viste de **negro**. Dicho color para Chevalier tiene distintos significados; entre ellos el luto por la muerte ya que: “El luto negro es, podríamos decir, el duelo sin esperanza. Como un <nada> sin posibilidades, como un <nada> muerto después de la muerte del sol, como un silencio eterno, sin porvenir, sin la propia esperanza del porvenir” (2003: 747). El luto que Dionisio usa es debido a la muerte de su madre; de sus demás familiares no se sabe nada. Y parece que, al igual que la mayoría de los personajes Rulfianos, éste también está envuelto de orfandad. Dicho luto aparece cuando Dionisio se va odiando a su pueblo; viaja para Aguascalientes y: “todavía traía su gallo vivo y él vestía de otro modo: de luto, como siguió vistiendo toda su vida hasta el día de su muerte” (Rulfo, 2010:29). El luto de la muerte para Dionisio es insuperable dado que toda su vida carga con él.

Otro personaje hundido por el luto es La Caponera. Después de verse encerrada en la hacienda de Santa Gertrudis, ya que antes usaba atuendos coloridos con adornos de cristal; posteriormente, tras su encierro empieza a decaer:

Sentada en el mismo sillón, escondida apenas en la penumbra de la sala, parecía un símbolo más que un ser vivo. Pero era ella. (...) Aunque ahora llevara en el cuello un collar de perlas a cambio de las cuentas de colores, que destacaba sobre el fondo negro del vestido y sus manos estuvieran erizadas de brillantes, no estaba conforme. Nunca lo estuvo (Rulfo, 2016: 58).

El ambiente final en la novela es de oscuridad, ya que todo ocurre de noche dentro de la hacienda; donde se duerme por el día y se juega toda la madrugada; además de que los personajes se ven envueltos en una estela de humo por los cigarrillos que se consumen. Para Chevalier, el color negro alude a la noche, y ésta es la portadora de las miserias humanas como la muerte, la pobreza, la enfermedad, la aflicción e infortunio. En la novela, la noche presenta dichas características pues La Caponera se envuelve en los vicios del alcohol y el cigarro, además de que termina muerta. De igual modo, en Dionisio se presenta el infortunio; pierde sus riquezas; pierde a su pareja, llegando a la pobreza total; entonces su fin trágico es el suicidio.

De manera análoga, se nota la unión trágica entre ambos personajes, pues mientras el libertinaje de La Caponera la lleva a su fin, la ambición desmedida de Dionisio lo guía al mismo destino; la única diferencia es su forma de morir, ya que ella muere de forma lenta, triste, meditativa e incluso arrepentida al ver el futuro que su hija tendría, mientras que Dionisio muere por su propia mano al ver su fortuna perdida, tras tener una serie de recuerdos.

### 3.3 Arquetipos: Dualidad, triada y septenario

**La dualidad** para Chevalier implica simbólicamente el equilibrio de contrarios; en ellos hay una ambivalencia que puede resultar una evolución creadora o una involución desastrosa: “El dos expresa un antagonismo, primero latente y luego manifiesto: una rivalidad, una reciprocidad, tanto en el odio como en el amor; una oposición que puede ser contraria e incompatible, tanto complementaria y fecunda” (Chevalier, 2003: 427). La dualidad implica en sí movimiento y evolución, lo cual es una ley cósmica para el cambio. La aparición de opuestos tendrá entonces dos funciones, la de rivalidad y la de complemento. En la novela se encuentran dichos elementos, además de otros extras que parecen casuales, pero que tienen una razón de equilibrio en las acciones.

Las dualidades de complemento fecundo y, por tanto, positivo, aparecen desde el inicio en la narración. La mayoría son personajes que ayudan a Dionisio. Basta con recordar que Dionisio vivía con su madre; mientras él trabajaba de pregonero, ella trataba de administrar las pocas ganancias de éste. Luego viene a suplirla el gallo, ya que, cuando ella muere, el gallo se vuelve la nueva compañía de Dionisio. Ambos salen del pueblo de San Miguel del milagro en busca de un cambio. A la muerte del gallo, La Caponera se vuelve la nueva pareja complementaria, quién le trae suerte en las apuestas y los gallos. Tiempo después, Dionisio regresa a su pueblo para enterrar bien el cadáver de su madre (el cuál no encuentra). Ahí es cuando acierta otro complemento suyo, que es Secundino Colmenero; éste tendrá la encomienda de cuidar a los gallos mientras Dionisio apuesta. Para terminar con las dualidades de Dionisio, incluso al final de la novela, La Caponera y él mueren el mismo día y son enterrados con: “Cruces cuatas que habían clavado sobre la misma tumba” (Rulfo, 2016:76).

Los personajes mencionados anteriormente son complementos fecundos que ayudan a Dionisio a madurar poco a poco; unos como apoyo; otros como suerte; y otros, como compañía. Sus opuestos complementarios lo llevan a una evolución de personaje que parte de ser un pregonero en el pueblo de San Miguel del Milagro a un gallero de ferias y finalmente a un apostador en la hacienda de Santa Gertrudis. Otras parejas de opuestos complementarios son La Caponera y su hija La Pinzona. Ambas comparten carácter, profesión y destino. Otra pareja complementaria es la de los hermanos Arriaga quienes en el juego de cartas conspiraban juntos para derrotar a Dionisio. Otras figuras complementarias, quizá un tanto incidentales, son las cantadoras que, según el texto de Rulfo, cantan a doble voz, es decir, una principal y la otra como acompañamiento.

Por otra parte, están las dualidades de Rivalidad. Para empezar, tenemos a dos políticos que llegan a la feria de San Miguel del milagro. Ellos se ponen a apostar uno contra el otro en las peleas de gallos, incluso la gente se sale al ver que los funcionarios llevaban escoltas amenazando con dispararse entre sí. La siguiente dualidad de enfrentamiento se encuentra en la pelea de gallos. Aquí el elemento principal es el gallo dorado de Dionisio que tiene diversos enfrentamientos desde que se le conoce en la narración contra el gallo de Chicontepec; luego a San Juan de Río contra el “Capulín”, Aguas Calientes contra el de “Nochistán”; otros tantos que no se mencionan; y, por último, en Tlaquepaque, donde muere por la navaja de un “gallo giro”. La dualidad de enfrentamiento no termina con el gallo dorado, sino que sigue con la crianza de gallos donde “le habían matado dos docenas de los mejores animales” (Rulfo, 2016:60). Finalmente, la dualidad de máximo enfrentamiento es la de Dionisio Pinzón contra Lorenzo Benavides, donde Dionisio le gana en el amor, los gallos y las apuestas; quedándose con la hacienda de Santa Gertrudis.

La dualidad de conflicto entre los políticos y sus acompañantes realmente es una discusión momentánea que enciende los ánimos por el lugar y la situación, fuera del palenque: “Se encontraron en la puerta. Allí ambos se tomaron del brazo y más tarde se les vio bebiendo juntos en un puesto de canelas” (Rulfo, 2013: 20). La discusión entre ellos es momentánea y se queda en el lugar donde ocurrió. Por otra parte, las peleas de gallos son una dualidad de combate instintivo. En la narración se aprecia el combate a muerte que ocurre dentro del anillo; es su naturaleza destrozarse entre sí. La misma naturaleza de acabar con el contrario se da de manera natural entre apostadores donde se es todo o nada. Pues, como se mencionó antes, la rivalidad de competencia entre Dionisio y Lorenzo termina dejando en la calle a Lorenzo, quien no acepta la compasión de su rival.

Algunos datos extra se integran sobre la dualidad; por ejemplo, el sacrificio de la madre de Dionisio por la del gallo; es decir, la vida y la muerte. Posteriormente, a la par del suceso, desaparece la joven que a Dionisio le gustaba Tomasa Leñero: “Así con su doble pena, Dionisio Pinzón fue de una esquina a otra, hasta donde el pueblo se deshacía en llanos baldíos” (Rulfo, 2016: 24). Aquí la tragedia se multiplica; es decir, no basta una pérdida, sino que sus circunstancias lo llevan al límite de la tragedia.

Otras circunstancias que aluden al doble son los sucesos que tienen que ver con su aprendizaje en el mundo del azar. Al inicio de la narración se dice que la feria no fue suficiente con una semana, sino que fueron dos. Posteriormente, al salir de San Miguel del Milagro su primera pelea se realiza el segundo día, cuando hay más público. Como tercer punto está el aprendizaje de la baraja: “Las dos semanas que pasó en Santa Gertrudis le fueron provechosas. Aprendió, primero viendo, y más tarde participando en la partida, a jugar Paco Grande” (Rulfo, 2016:46).

Cuando Dionisio habla con Benavides, dos meses después, se muere su gallo, el cual intentaban comprarle por dos gallos y dos mil pesos. En los casos anteriores el dos implica generar un duplicado de tiempo y dinero, lo cual trae el doble de ganancias. La dualidad se manifiesta en el nombre de Dionisio ya que alude al dios de los excesos conocido como el dos veces nacido, el cual es: “símbolo del desencadenamiento ilimitado de los deseos, de la liberación de cualquier inhibición o represión” (Cirlot, 2004: 175). Dicha deidad es de naturaleza dual, simboliza la primavera y el invierno, la vida y la muerte, lo masculino y lo femenino, lo humano y lo sagrado; su presencia, es oculta y manifiesta. Más adelante se analizará esta figura con más detenimiento.

**La Triada** tiene distintos significados en la simbología. Uno de ellos es la unión; pues mientras la dualidad manifiesta enfrentamiento, la triada será la conciliación entre dicha disparidad. Según Chevalier: “Finalmente el tres equivale a la rivalidad (el dos) superada; expresa un misterio de exceso, de síntesis, de reunión y de unión” (2003: 1019). Anteriormente se habló de diversas dualidades, entre ellas la de conflicto entre Dionisio y Lorenzo. En la narración se conocen por casualidad y su trato no queda cerrado hasta que un tercero (La Caponera) interfiere para unirlos; a partir de ello la situación cambia. El tres también indica orden intelectual y espiritual como una unión divina que favorece a la triada. A partir de tal unión se puede notar que Dionisio le da una dirección a su vida, pues empieza por aceptar su pobreza; decide aprender de la baraja y los gallos: finalmente empieza a enriquecerse peleando sus gallos tres veces al día.

El tres además es: “la manifestación, el revelador, el indicador de los dos primeros: el hijo revela a su padre y a su madre, el tronco de árbol de la altura de un hombre revela lo que le excede en el aire” (Chevalier, 2003: 1019). Con esta cita se puede recordar otra figura trina que es Dionisio, La Caponera y su hija, La Pinzona, hija de los personajes principales. Ella porta en sí cualidades de uno y otro, pues se llama Bernarda al igual que su madre y también canta como ella; le dicen la Pinzona por su apellido paterno (Pinzón) además de que hereda el carácter liberal de ambos, a través de su comportamiento libertino y seductor se sabe quiénes son sus padres.

El tres, además de indicar un orden espiritual en el hombre y los lazos sanguíneos, también funciona como principio ordenador. Por su parte, en la narración el trato inicia con tres en la mesa: Dionisio, La Caponera y Lorenzo, de manera semejante termina con tres personas a la mesa donde antes del amanecer los gallos cantan tres veces y Dionisio voltea sus últimas tres cartas para comprobar su derrota.

**El siete** es otro número que guía la narración y, aunque su uso no es reiteradamente notable como el dos o el tres, sí tiene una función igual de marcada e importante en la simbología. El septenario hace su única aparición al final de la obra donde se enumeran siete personas a la mesa que son Dionisio y:

Un general retirado, propietario de una hacienda cercana; dos hermanos apellidados Arriaga, originarios de San Luis Potosí y que se decían abogados, pero en realidad no eran sino tahúres profesionales; un rico minero de pinos; un estanciero del Bajío a quién acompañaba su médico (...) Eran pues siete personas que formaban esa noche la partida (Rufo, 2016: 69).

El número siete, de acuerdo con Chevalier, simboliza tres aspectos importantes: lo sagrado benéfico, lo sagrado maléfico y la unión masculino-femenino. Lo sagrado benéfico indica aspectos positivos como el conjunto perfectamente unido para acabar con un ciclo. Como ejemplo se tiene el llamado Sabbat que son los siete días en que la mitología narra la creación de la tierra. En la novela el siete se presenta en la unión de jugadores que terminan con la ambición del juego eterno contra la suerte que Dionisio tenía, pues cuando pierde acaba de golpe su ambición.

Otro aspecto de lo sagrado benéfico es que el septenario indica también la totalidad del universo en movimiento; quizá por ello entre los participantes hay una diversidad de oficios: un general, dos tahúres que se hacían pasar por abogados, un minero, un estanciero, un médico y Dionisio. Todos están al inicio activos y en sintonía; poco a poco van bajando las cartas hasta el último que es Dionisio. La analogía anterior muestra aspectos que concuerdan con lo sagrado benéfico; sin embargo, el siete, al ser un número pleno, no sólo se le considera lo unilateral y bueno, sino la oposición de lo sagrado maléfico.

Lo sagrado maléfico en lo septenario indica, para Chevalier, la oposición al Sabbat y será entonces símbolo de destrucción masiva como lo es el dinamismo del apocalipsis:

El número 7 es casi universalmente el símbolo de una totalidad, pero de una totalidad en movimiento o de un dinamismo total. Es, como tal, la clave del Apocalipsis (7 iglesias, 7 estrellas, 7 espíritus de Dios, 7 sellos, 7 trompetas, 7 truenos, 7 cabezas, 7 plagas, 7 copas, 7 reyes) (2003: 943).

La manifestación apocalíptica en el texto es notable en seguida, pues se da el término del juego, el término de las riquezas acumuladas, el término de dos vidas (Dionisio y La Caponera). La unión del número de jugadores también es una simulación del número apocalíptico pues en su conjunto ocurre el fin de un ciclo; todo bajo un dinamismo total en lo que todo concuerda para no dejar dudas de lo sucedido, pues Dionisio acaba con todas sus riquezas, no se queda nada más que con una caja de muerto. La Caponera muere ahogada por el alcohol.

Finalmente, lo septenario para Chevalier indica la unión de lo masculino y lo femenino: “los hebreos veían también en el número siete el símbolo de la totalidad humana, macho y hembra a la vez; es decir cuando se desdobra en Adán y Eva” (2003:944). La unión que ocurre entre lo masculino y femenino sucede en la reunión de los siete; el siete que es la unión de contrarios (hombre y mujer), la unidad original o el andrógino hermético donde dos se hacen uno. Antes, en vida, Dionisio y Bernarda, pese a estar juntos, lo único que compartían era una hija y su gusto por la vida errabunda; incluso un tiempo anduvieron separados. La imagen de la unión se da cuando mueren el mismo día y son enterrados en la misma tumba con “cruces cuatas”; su momento de alianza plena y eterna es en la muerte.

### 3.3.1 Formas: Círculo, cuadrado, cruz y centro

Las figuras geométricas fundamentales y empleadas universalmente en el simbolismo son cuatro, según Chevalier: Círculo, cuadrado, cruz y centro. Éstas, en conjunto, unen la plenitud divina y terrestre de manera simbólica; lo que se llama Cuadratura del círculo. A continuación, se analizarán dichas figuras en relación con el texto *El gallo de oro*. **El círculo** se encuentra principalmente en la estructura de la novela, cuyo título principal fue pensado por Juan Rulfo como: *De la nada a la nada*, un título desolador que alude a un recorrer inútil en el tiempo, un tiempo circular que vuelve al principio. Precisamente, uno de los significados del círculo es el tiempo mítico circular, pleno, ritual. En la novela dicha vuelta se convierte en un avance negativo puesto que los personajes como Secundino y La Pinzona parecen repetir la historia de La Caponera y Dionisio. Hay un avance, pero en círculos; es decir en el que se llega al mismo punto de partida.

Otros significados en torno al círculo son el movimiento, la perfección y la protección: En cuanto al movimiento, se tiene la representación circular del “anillo” es decir donde se realizan las peleas de gallos. La búsqueda de peleas de gallos, al ir de feria en feria, hace que Dionisio sea un nómada; mientras se dedica a esta práctica viaja sin descanso; se encuentra en constante movimiento. A su vez, el círculo manifiesta: “perfección, homogeneidad, ausencia de distinción o división” (Chevalier, 2003: 300). Dicho punto es importante dado que en el círculo de gallos y de jugadores no hay distinción de clases; todo gallo puede competir, incluso estando ciego, como el gallo que Dionisio pelea contra el de Santa Gertrudis. En el caso del círculo de jugadores, todos se vuelven iguales ante el dinero siempre y cuando lo haya; dentro del círculo de apuestas son iguales sin importar su profesión u oficio.

Recapitulando. Se ha dicho que el círculo tiene los significados de tiempo, movimiento y perfección. Además de éstos, se añadirán dos más, que son lo celeste y la protección. Lo celeste, por representar ideas de totalidad, de perfección casi divina, que, además, es una dualidad con la tierra; la figura del cuadrado. La protección del círculo se considera por su cierre a lo externo, pues, como ya se dijo anteriormente, todo lo que está dentro del círculo se encuentra en un plano diferente a lo común y exterior. De este modo el círculo sintetiza la vida en la feria donde todo es errabundo y perfecto dentro de sus límites. La forma circular incluye figuras como el cinturón, la corona, el anillo, el lazo.

La narración menciona el anillo donde se realizan las peleas de gallos. Es importante por ello saber que el anillo representa, como el círculo, una influencia celestial; es la: “Fiel atadura, libremente aceptada”, y representa el compromiso, no sólo a una pareja, sino una especie de casamiento místico con una forma de vida: “el anillo sirve esencialmente para marcar un lazo, para atar. Aparece, así como el signo de una alianza, de un voto, de una comunidad, de un destino asociado” (Chevalier: 2003: 100). En *El gallo de oro* Dionisio, desde su primera pelea, vela por su gallo; lo cuida sin dejar que otros lo toquen; no come para que su gallo lo haga. Cuando Lorenzo se lo piensa comprar, no acepta, pues la alianza, que une el anillo (entre él y el gallo) ni una cantidad de dinero es suficiente para disolver esta dupla.

El anillo también simboliza el “destino ligado de un hombre”, el cual representa un lazo indisoluble. En la novela se puede apreciar dicha unión, pues todo empieza con su suerte gracias al gallo. Posteriormente, conserva su gallera la cual administra Secundino. Al final de la novela, cuando Dionisio pierde sus riquezas, tiene el recuerdo de su madre y él enterrando al gallo, el destino se cumple; así como el gallo arriesga todo y muere, así sucede con él.

La segunda figura geométrica es **el cuadrado**, cuya forma representa la tierra. Ésta, a su vez, puede simbolizar aspectos positivos como la estabilidad y de modo negativo el estancamiento, el conflicto. El estancamiento en la narración se muestra en la vida de Dionisio, ya que, por tener un brazo imposibilitado, sólo vive de pregonar, sin hacer nada más que ello; es decir tiene una vida cuadrada. El conflicto aparece cuando su madre muere; la mujer que pretendía se va con alguien y él queda solo: “Así con su doble pena, Dionisio Pinzón fue de una esquina a otra, hasta donde el pueblo se deshacía en llanos baldíos, clamando su pregón” (Rulfo, 2016: 24). Para Chevalier parte de la estructura cuadrada son las esquinas que forman  $90^\circ$ : “el cuadrado se encuentra a la vez en cuadratura, aspecto de  $90^\circ$  que representa el obstáculo, la divergencia, la dificultad, el impedimento, el freno, la necesidad de un esfuerzo” (Chevalier, 2003: 378). Precisamente el texto Rulfo muestra como esa monotonía estanca de modo negativo a Dionisio. A partir de este punto de estancamiento y conflicto es cuando Dionisio decide romper dicha cuadratura, entrando a la circularidad de las peleas de gallo; en este momento se puede apreciar la llamada circularidad del cuadrado; es decir, un cambio de lo negativo de estancamiento a lo positivo en movimiento.

El cuadrado aparece de modo positivo más adelante, cuando, en vez de ser conflicto y estancamiento, se vuelve estabilidad; dicho momento se presenta con “la mesa de apuestas”; su cuadratura implica un estatismo positivo en el que se pasa de la vida circular en las ferias a una estabilidad en el rancho de Santa Gertrudis: “el simple cuadrado así como el modo de vida sedentario-o civilización- se expresa por la forma cuadrada de la ciudad, mientras que los campamentos y las tiendas de los pueblos nómadas son redondos” (Chevalier, 2003: 371).

La mesa, como se dijo, se presenta en el momento de las apuestas; se hace alusión a ella cinco veces en la novela. La mesa está cubierta con una franela, paño o parche color verde. La vida de Dionisio cambia de la cuadratura a la circularidad y retorna nuevamente a la cuadratura. Para Chevalier: “la figura circular añadida a la figura cuadrada es espontáneamente interpretada por el psiquismo humano como la imagen dinámica de una dialéctica entre lo celestial trascendente, a lo cual el hombre aspira naturalmente, y lo terrenal donde él se sitúa actualmente” (2003: 302). La unión de dichas figuras representa la comunión de la tierra (cuadrado) con el cielo (círculo). Guardando toda proporción, esto se puede aplicar a Dionisio, en el sentido que evoluciona de lo negativo a lo positivo. En la novela cada cambio hacía del personaje un ser renovado, cada vez más pleno; de ser el pregonero del pueblo al gallerero de ferias, y de éste, al casero de apuestas “Don Dionisio”.

**La cruz** es el tercero de los símbolos geométricos en la cuaternidad, la cual tiene una diversidad de significados; los principales son: redención, intermediario y orientación. La redención hace alusión a la figura más conocida del cristianismo: Cristo crucificado, pues: “La cruz es en la teología la redención, el símbolo del rescate, debido en justicia y del anzuelo que ha enganchado al demonio. Toda una tradición exige la necesidad de pagar un rescate al demonio, en base a una cierta justicia” (Chevalier, 2003: 367). En la novela *El gallo de oro* se hace alusión a la cruz con la muerte de la madre de Dionisio y con la muerte de los personajes principales, Pinzón y La Caponera. Sin embargo, la cruz simbólica en este texto es la que se forma de manera inesperada cuando Dionisio va a buscar la tumba de su madre; pero no la encuentra entonces regresa a las ferias con Secundino: “Los dos marcharon hacia la ausencia, llevando por delante la extraña figura que, como cruz, formaban el ataúd con el animal que lo cargaba” (Rufo, 2016: 49).

La redención por un sacrificio, en este caso, es la muerte de la madre de Dionisio, ya que como el texto lo indica: “Pero por ese tiempo murió su madre. Pareció ser como si hubiera cambiado su vida por la vida del ‘ala tuerta’, como acabó llamándose el gallo dorado” (Rulfo, 2013: 23). Dicho sacrificio es en pro de la redención en relación con el cambio de vida de Dionisio. A partir de dicho suceso, Dionisio sale con su gallo a recorrer los palenques. Sin embargo, se debe tener en cuenta que el sepulcro de su madre no fue hallado y, por tanto, no se le pudo dar sagrada sepultura. Esto deja a dicho símbolo de sacrificio incompleto o vacío, sustituyéndolo la pobre figura del ataúd atravesado sobre el animal.

La función de intermediario en la cruz simboliza que: “En ella se unen el cielo y la tierra... En ella se entremezclan el tiempo y el espacio. Ella es el cordón umbilical jamás cortado del cosmos ligado al centro original. De todos los símbolos, es el más universal, el más totalizante” (Chevalier, 2003: 362). En la novela dicho cordón umbilical parece cortado, pues la protección que guiaba la vida de Dionisio es muy endeble. Él regresa a San Miguel para darle una buena sepultura a su madre, pero no la encuentra, por lo cual dicha función intermediaria no se cumple y se rompen sus lazos con su pasado y olvida su vida humilde viviendo de manera soberbia.

La cruz, finalmente, simboliza la orientación. De la cruz se representan los puntos cardinales: “La cruz es el más totalizante de todos los símbolos de orientación en los diferentes planos de existencia del hombre” (Chevaier, 2003: 362). La cruz de la madre de Dionisio pierde, lo cual deja a Pinzón sin rumbo, es entonces que la segunda cruz la sustituye y sale de San Miguel con un nuevo rumbo: “Tanto Dionisio Pinzón como Secundino Colmenero desaparecieron de allí para no volver” (Rulfo, 2016: 49). La orientación que la cruz formada entre el animal y el ataúd es el regreso a las ferias, a las peleas de gallos, las apuestas, el azar.

Finalmente, **el centro** es último de los arquetipos. El centro tiene, al igual que otros arquetipos, una variedad de significados; entre ellos: indica el principio como un génesis donde habita Dios en su totalidad; por tanto, indicará un punto sagrado donde se une “el movimiento de lo uno a lo múltiple”. Este punto también funciona como un ombligo ya que es un puente comunicante entre el cielo, la tierra y el inframundo. Algunos ejemplos de dicho *Axis mundi* son: la montaña, templo, ciudad, colina, árbol, piedra; incluso el hombre es considerado un punto, pues: “Cada hombre tiene su centro del mundo: su punto de vista, su punto imantado (...) ya sea un deseo de saber, ya sea de amar u obrar. Allí donde se reúnen tal deseo y tal poder está el centro del mundo” (Chevalier, 2003: 273).

La novela presenta diversos centros; por ejemplo, la piedra en que Dionisio se recuesta y toma la decisión de cambiar; también está el centro en el anillo donde los gallos libran un combate a muerte; así mismo, se encuentra cada punto donde se establece la feria. Sin embargo, ni uno de ellos cumple de manera plena lo descrito anteriormente, excepto La hacienda de Santa Gertrudis, pues es un punto común donde el azar une a los siete en uno: la apuesta. Es un puente comunicante entre cielo, tierra e infierno; es decir, entre la pelea de gallos, la apuesta y las ganancias que Dionisio: “Fastidiado de recorrer el mundo en persecución de dinero allí le caía a manos llenas sin tener que salir a buscarlo” (Rulfo, 2016: 63). Es decir, desde la hacienda se puede controlar todo; dentro de ella como montaña o templo se rige una totalidad; sin embargo, no es sagrada, sino profana, pues en ella se encuentran, vicios, apuestas, trampas, muerte...El *Axis mundi* tiene su orden a su modo escatológico pues en él todo se une como un centro devorador que va dejando en ruinas a cada jugador, a cada integrante de la mesa, a cada familiar que habita en el punto; todo se autodestruye en él.

### 3.3.2 Arquetipos Junguianos: Sombra, ánima, ánimus y sí mismo

El arquetipo de la **sombra** parece estar presente en el texto *El gallo de oro*, las circunstancias tienen afinidad con dicho proceso, pues como Jung lo menciona en su texto *AION*:

lo emocional ocurre por regla general en los momentos de mínima adaptación y pone a la vez de manifiesto la base de esa adaptación disminuida, o sea cierta minusvalía y presencia de cierto nivel inferior de la personalidad (Jung, 1986:23).

Aquí la cita se refiere a que la aparición de la sombra sucede en los momentos más difíciles; aquellos en los que el ser se ve disminuido por las circunstancias. En el caso de la novela podemos notar que a causa de su pobreza Dionisio sufre “una doble pena” el mismo día, pues primero se dice que a su madre: “Muchos años de privaciones; días enteros de hambre y ninguna esperanza la mataron más pronto” (Rulfo,2016:23). Y ese mismo día: “Tuvo necesidad de pregonar la fuga de Tomasa Leñero, la muchachita que él hubiera querido hacer su mujer de no haber mediado su pobreza” (Rulfo,2016:23). Estas circunstancias, acompañadas de la burla del pueblo, hacen que Dionisio comience a odiar a todos, comience a ver en los demás a enemigos de los cuales vengarse; es así como aparece su sombra.

La sombra, entonces, comienza a revelarse pues: “La función de la sombra es representar el lado opuesto del ego e incorporar precisamente esas cualidades que nos desagradan en otras personas” (Jung, 1984: 176). Dionisio desde ese momento deja de ser el pregonero del pueblo que de manera humilde acepta las privaciones de la pobreza, pues empieza a incorporar la soberbia, el orgullo y la vanidad que son características opuestas a quién era en el pueblo de San Miguel del Milagro.

Para Jung la sombra es un rival o una motivación para individuo: “Por tanto, en los sueños y en los mitos, la sombra aparece como una persona del mismo sexo del soñante” (Jung, 1984: 171). Los personajes que se asemejan más a la sombra de Dionisio son dos: Secundino Colmenero y Lorenzo Benavides. Ambos son personajes dueños de propiedades, riquezas y un carácter imponente, mientras Dionisio no tenía nada y era sumiso ante las circunstancias; es decir, dichos personajes eran la sombra de los deseos de Dionisio. Sin embargo, esto cambia, pues Dionisio logra superar sus temores: Primero aprende de Lorenzo Benavides a pelear gallos y jugar cartas, con lo cual hace su riqueza y al regresar de visita a la hacienda de Santa Gertrudis vence a su antiguo mentor en un juego de barajas con lo que le gana dicha hacienda. Posteriormente, Secundino Colmenero quien era el hacendado más conocido en San Miguel y quien llegó a pagarle una miseria a Dionisio por anunciar como pregón, se convierte en empleado de Dionisio cuidando de sus gallos.

Después de lo descrito anteriormente, Dionisio vence a su sombra y se apropia de ella pasando de ser el pregonero del pueblo a ser el gallero Don Dionisio. Adaptar su sombra lo lleva a su instante de autorrealización: “El proceso de individuación conscientemente realizado cambia así las relaciones de una persona. Los lazos familiares tales como el parentesco a los intereses comunes se remplazan por un tipo de unidad diferente: un lazo mediante ‘el sí-mismo’” (Jung, 1984: 218). El cambio en sus relaciones es evidente, pues, como se mencionó antes, pasa de ser empleado de todo mundo a ser dueño de gallos y propiedades; su entorno social cambia. Incluso su perspectiva de ver las cosas cambia, pues al ir de paso por su antiguo pueblo en vez de ir frente a la procesión con humildad, ahora: “iba al frente de los charros y de la música, en una actitud que parecía como si él fuera a pagar todos los gastos del festejo” (Rulfo, 2016: 48).

El **ánima**, es otro arquetipo que se puede hallar en la obra y, como se mencionó en la parte teórica, es una imagen arquetípica de lo femenino en un ser masculino. Dicha imagen primigenia es de naturaleza doble; es decir, introvertida o extrovertida; en el texto se aprecian ambas. La primera es la introvertida en relación con la madre, pues: “En la psicología masculina, el ánima siempre está mezclada al principio con la imagen de la madre” (Jung, 1988: 76). Recordando la novela, Dionisio vive sólo con su madre; son un dueto introvertido que lo caracteriza la inacción; no se narra su pasado, sólo su presente en el que Dionisio, estancado en un trabajo de pregonero, recibe poca o nula paga por su esfuerzo; además, como Rulfo lo menciona: “Y como otras veces, su madre se las arregló para prepararle un poco de café y cocerle unos “navegantes” que no eran más que nopales sancochados, pero que al menos servían para engañar al estómago” (2016: 17).

La cita indica la costumbre de la madre al verse en carencia y, aun con esto, tratar de atender a su hijo con los pocos medios que tenía al alcance. Este tipo de ánima introspectiva esconde el deseo de protección y en grado extremo de sobreprotección, como lo explica Jung:

Un eros pasivo como el de un niño; espera ser abrazado, absorbido, envuelto, y devorado. Busca en cierto modo el círculo mágico protector y nutricional de la madre, el estado de lactante, exento de inquietudes (...) No es extraño entonces que se le esfume el mundo real (Jung, 1986: 25).

El personaje Dionisio parece responder a este envolvimiento que lo deja exento de inquietudes, pues su ánima se ve reflejada en la introspección de su madre, quien, como una mártir, se sacrifica día con día por él en vida y aún después de ella. La muerte de su madre entonces puede adquirir un sentido arquetípico de protección pues así se dan indicios en el texto *El gallo de oro*.

La madre cósmica es un arquetipo de mujer protectora; su carga semántica es muy fuerte, pues representa los orígenes del individuo, ya que cuida de él. De alguna forma lo bendice y su sacrificio en vida o muerte hace que el personaje tenga su protección divina; así puede recorrer su travesía sin dificultad y regresar con bien a su lugar de origen, expresiones de este tipo están plasmadas en la historia de la literatura, pues según Campbell la madre protectora es:

La fuerza protectora y benigna del destino. La fantasía es la seguridad, la promesa de que la paz del Paraíso, que fue primero conocida dentro del vientre materno, no ha de perderse; que se sostiene el presente y está en el futuro tanto como en el pasado (es omega y es alfa), que aunque la omnipotencia parezca amenazada por los pasajes de los umbrales y despertares a la vida, la fuerza protectora está siempre presente dentro del santuario del corazón y existe en forma inmanente dentro o detrás de las extrañas apariencias del mundo (Campbell, 1972: 72).

Aquí se habla de aspectos importantes espacio- temporales que son transgredidos, porque la fuerza protectora que emite la Madre Cósmica acompaña al hijo en todo lugar y ante toda situación. Además, como lo dice Campbell al inicio de la cita; dicha fuerza es orientada al destino; el destino se ve protegido por dicha fuerza. En *El gallo de oro* tal protección se presenta desde la muerte de la madre como si fuera un sacrificio, pues Rulfo menciona que a la par de tal suceso el gallo resucita: “Pero por ese tiempo murió su madre. Pareció ser como si hubiera cambiado su vida por la del ‘ala tuerta’, como acabó llamándose el gallo dorado. Pues mientras éste iba revive y revive, la madre de Dionisio Pinzón se dobló hasta morir, enferma de miseria” (Rulfo, 2016: 23). La muerte de la madre parece ser un sacrificio de vida por vida; la vida de la madre por la del gallo y, esto hace que la protección hacia Pinzón suceda por dicho sacrificio.

Dionisio comienza con su viaje. Sus primeras partidas son exitosas; incluso aunque la mayoría apuesta en su contra, él gana de una manera que parece inexplicable. Su gallo, otorgado por el sacrificio materno, es su suerte, es su destino; está consignado a ser gallero y triunfar. De igual modo Campbell pone algunos ejemplos de este destino ineludible:

La virgen puede interceder para ganar la merced del padre. La mujer araña con su tela puede dominar los movimientos del sol. El héroe que llega bajo la protección de la Madre Cósmica no puede ser dañado. El ovillo de Ariadna devolvió a Teseo sano y salvo de la aventura del laberinto. Esta es la fuerza guía que corre por la obra de Dante en las figuras femeninas de Beatriz y la Virgen (Campbell, 1972: 72).

La protección del arquetipo materno ayuda a Dionisio por una temporada; sin embargo, parece acabar junto con la muerte del gallo. Al igual que empieza, termina. Todo empieza con muerte y termina con muerte. En la novela el protagonista se enfurece con su gallo y lo despluma; esto con otras circunstancias aseguran su fallecimiento. Desde ese momento parece que Dionisio rompe con su *destino* de gallero, va a declive; la protección cósmica se rompe, lo mítico se rasga y ya no se puede reparar. La protección es efectiva en la medida que el héroe se enfoca únicamente a su objetivo: Dante en *La Divina comedia*, se consagra para encontrar a Beatriz, y, aun recorriendo el infierno y el cielo, llega con ella, es su convicción y se cumple su destino; al igual Ulises regresa a Ítaca con Penélope tras veinte años de viaje; sin embargo, en Dionisio no se cumple.

Al final de la novela Dionisio tiene una serie de recuerdos que lo invaden antes de perder su fortuna. Quizá esto se explique con otra función del ánimo que Jung menciona: “La madre es para él una protección contra los peligros que lo amenazan desde lo oscuro del alma” (1993: 97).

En la novela se mencionan los recuerdos que el protagonista tiene antes de su derrota, y son: La Caponera cantando, su gallo agonizante y su madre ayudándolo a cuidar al gallo. Esta serie de memorias parece presentarse para recordarle su trayectoria por las figuras femeninas que fueron su mayor apoyo. Rulfo menciona este último recuerdo del personaje:

Allí estaba su madre ayudándolo a hacer un agujero en la tierra, mientras él, en cuclillas, procuraba revivir, soplándole en el pico, el cuerpo ensangrentado de un gallo medio muerto. Sacudió la cabeza para espantar aquellos pensamientos (Rulfo, 2016:72).

En este punto de la narración Dionisio ya no hace caso a sus recuerdos; sólo se enfoca en ganar a cualquier costo por su ambición desmedida. La guía del ánima maternal da sus últimos mensajes para poder cambiar la situación; sin embargo, ya no es posible, pues el mismo personaje ha roto esa conexión arquetípica desde el momento de la muerte del gallo.

Por otra parte, también se encuentra el ánima contraria a la anterior. Esta segunda manifestación del ánima es otro personaje femenino que es La Caponera. Ella representa la otra cara del ánima; es decir, la extroversión. Cuando Dionisio pierde a su gallo, sale a la feria, apuesta y pierde; sin embargo, se encuentra con La Caponera, quien le pide que apueste por ella. Él, de manera desconfiada, lo hace y gana; desde ese momento empieza una relación entre ellos donde Dionisio gana de manera mística cuando ella está presente. Jung habla al respecto del ánima como un talismán que cuida del personaje: “Hay mitos en los que encontramos que la magia o el talismán que cura la desgracia del rey o de su país siempre resulta algo muy especial (...) Sea lo que sea la cosa que puede alejar el mal es siempre única o difícil de encontrar” (Jung, 1984:169).

En la narración, La Caponera es llamada Piedra imán por Dionisio; ella es el ánima protectora de Dionisio y sus finanzas, pues le atrae riquezas y prosperidad. Además de que lo complementa como su otredad. A diferencia del ánima materna, que es sobreprotectora, el ánima representada por La Caponera es libre y activa; es ella quien en vez de estancar al personaje lo hace crecer de manera personal, social y económica.

El **ánimus** es otra figura arquetípica que se manifiesta en la obra. Dicha manifestación es la parte masculina que en una mujer se hace presente. Por su parte, Jung menciona cuatro manifestaciones del ánimus: El primero el atleta; el segundo el creador de iniciativa; el tercero el profesor, y el último; el sacerdote. En la narración se aprecia a La Caponera como la segunda figura mencionada; la que crea iniciativa pues su forma de ser impulsa a Dionisio a crecer: “La intrepidez creadora de su ánimus positivo a veces expresa pensamientos e ideas que estimulan a los hombres a nuevas empresas” (Jung, 1984: 193). En el texto así sucede pues Dionisio pasa de ser un pregonero sin hogar a ser un tahúr con hacienda y familia; su forma de ser pasa de ser introvertida a extrovertida con ayuda de Bernarda.

De igual forma, La Caponera muestra características masculinas de la época pues: “La tal Bernarda Cutiño era una cantadora de fama corrida, de mucho empuje y de tamaños, que así como cantaba era buena para alborotar, aunque no se dejaba manosear de nadie, pues si le buscaban era bronca y mal portada” (Rulfo, 2016: 40). Su imagen contrarresta a la de la mayoría de las mujeres sumisas ya no sólo de la época, sino también de los personajes rulfianos que de manera pasiva aceptan el destino designado, mientras este nuevo personaje es el destino mismo, su presencia evoca a las riquezas, la suerte, la embriaguez y la abundancia.

La relación entre Dionisio y La Caponera parece tratar de equilibrar las acciones de ambos, pues se aprecia que cada uno de ellos tiene exaltado el ánima y el ánimus correspondientemente. Esto según Jung, puede ocasionar desequilibrio de identidad masculina y femenina, porque: “Una mujer poseída por el ánimus está siempre en peligro de perder su feminidad, su adaptada persona femenina, exactamente como un hombre en circunstancias inversamente análogas, arriesga afeminarse” (Jung, 1993: 110). Los personajes muestran dicho desbalance al inicio de la historia, pues mientras Dionisio era un ente pacífico, sumiso, callado y sufriente, (como los personajes femeninos rulfianos), La Caponera se presentaba fuerte, dominante, orgullosa y desafiante (como los personajes masculinos). De este modo, con el transcurso de la historia se aprecian ciertos cambios en los personajes; en algunos casos ceden y cambian; en otros, no ceden y se autodestruyen por sus pasiones.

La unión de dualidad no logra concretarse de manera plena en vida; pero si al morir ambos: “Pues nada puede existir sin lo otro, porque fueron uno en el comienzo y han de volver a ser uno al final. Sólo puede existir consciencia si se reconoce y se tiene en cuenta lo inconsciente, así como toda vida debe pasar por muchas muertes” (Jung, 1988: 89). La unión en matrimonio entre los protagonistas sólo se da con el señalamiento de que Bernarda jamás estaría atada sino acompañada por Dionisio; sin embargo, poco a poco éste la posee como un objeto. Es verdad que ambos equilibran su personalidad masculina y femenina hasta cierto punto; sin embargo, no se logra plenamente. Por una parte, Dionisio sí logra ser más arriesgado y emprendedor con los negocios; pero no tiene inteligencia emocional, pues se suicida por bienes materiales. Así La Caponera se vuelve madre y apoyo principal de la hacienda, más nunca se acostumbra a la vida sedentaria de una familia. Sólo hasta la tumba es que se pueden encontrar en equilibrio e igualdad.

El último arquetipo que probablemente se haga presente en el texto es **el sí mismo**, que es la sustitución del yo por la del Yo verdadero. En palabras de Carl Jung: “el ‘si- mismo puede definirse como un factor de guía interior que es distinto de la personalidad consciente y que puede captarse sólo mediante la investigación de nuestros propios sueños. Estos demuestran que el ‘si- mismo’ es el centro regulador que proporciona una extensión y maduración constante de la personalidad” (1984:162). Dicha guía interior aparece en el momento que es requerida para madurar; es un apoyo del inconsciente que tiene diversas maneras de manifestarse, pues: “En el caso del hombre, se manifiesta como iniciador y guardián (un gurú indio) anciano sabio, espíritu de naturaleza” (Jung, 1984:194).

En la novela, tras la muerte de la madre de Dionisio, sólo hay un ser que lo acompaña como iniciador y, a su vez, como espíritu de la naturaleza: El gallo dorado. En palabras de Jung: “El Si- mismo tiene también, naturalmente su simbólica teriomorfa. Las figuras más frecuentes en los sueños del hombre moderno parecen ser, según mi experiencia, elefante, el caballo, el toro, el oso, el ave blanca o negra” (Jung, 1986: 237). Aquí, entonces, podría pensarse en el gallo como la figura teriomorfa del ave que representa el sí mismo de Dionisio. Teniendo en cuenta las similitudes con el arquetipo del gallo, entre ambos personajes basta con comparar rasgos físicos y de oficio; en rasgos físicos tenemos la anomalía en ambos: “Y aunque la apariencia de Dionisio Pinzón fuera la de un hombre fuerte, en realidad estaba impedido, pues tenía un brazo engarrñado quién sabe a causas de qué” (Rulfo, 2016: 16). Aquí podemos captar que Pinzón, al verse impedido físicamente de acciones quizá más productivas para vivir mejor, se ve en dificultades y anhelos de lograr algo mejor que vivir de pregonero. Por su parte, el gallo, después de su pelea contra el gallo de Chicontepec, también queda maltrecho:

Pronto sanó también del ala. Aunque le quedó un poco más levantada que la contraria, aleteaba con fuerza y su batir era brusco y desafiante al alumbrar cada mañana. Pero por ese tiempo murió su madre. Pareció ser como si hubiera cambiado su vida por la del 'ala tuerta', como acabó llamándose el gallo dorado (Rulfo, 2016: 23).

Pinzón, con la discapacidad de su brazo, y el gallo, con el ala maltrecha, hacen una unión que complementa al individuo. Pinzón logra una plenitud momentánea como un individuo; es decir, su sí mismo. Esto se complementa con su vestir de luto debido a la muerte de su madre; al unirse ambos personajes, esto crea un impulso que hace de Pinzón un gallero y, por tanto, deja su condición de pregonero. El pregonar también es una cualidad del gallo y que Pinzón también ejerce, sólo que éste, por no tener otra alternativa, y el gallo, por su naturaleza: "Así y con todo, con ganancia o sin ella, su voz no se opacaba nunca, y él seguía cumpliendo, porque, a decir verdad, no le quedaba otra cosa que hacer para no morirse de hambre" (Rulfo, 2016: 17). Esta condición es compatible en ambos; uno anunciaba la mañana (el gallo); y el otro hacía un acto similar, pregonando desde muy temprano.

Lo anterior explica el porqué de la aparición del gallo. El gallo es la imagen de la fortaleza y lucha que, como cualidades, Pinzón no tenía antes de la aparición del gallo en su vida. Incluso podría decirse que era indiferente ante las situaciones externas que se presentaban. Él vivía trabajando y comiendo, sin aspirar a sobresalir ni dejar su huella en el mundo; sólo vivía de pregonar anuncios que en nada le favorecían. El arquetipo del gallo, como se dijo en el capítulo del símbolo, representa una dualidad, tanto negativa como positiva. Sin embargo, Dionisio sólo se apropia de lo negativo del gallo: "su significación es el deseo, el apego, la codicia, la sed (...) se le toma ocasionalmente como una imagen de la cólera, explosión de un deseo desmesurado y contrariado" (Chevalier, 2003: 521). Y con este arquetipo termina el análisis.

## Conclusiones

El objetivo general de esta tesis fue analizar los símbolos, mitos y arquetipos en la obra *El gallo de oro* de Juan Rulfo, utilizando como marco teórico la teoría Mitocrítica. Así los objetivos secundarios fueron analizar los símbolos en el juego de cartas y analizar los arquetipos junguianos en la novela.

La principal aportación de este trabajo es contribuir elementos simbólicos, míticos y arquetípicos a partir de la teoría Mitocrítica con la cual se identificaron parámetros universales en el material artístico, es decir, la interpretación es de la obra con los modelos de representación o relatos para su interpretación. Se utilizó un análisis basado en la Mitocrítica que ofrece estructuras primigenias del inconsciente colectivo para identificar los elementos e interpretarlos según el contexto de la obra. Se ha escogido dicha técnica de análisis, ya que el fondo de la literatura rulfiana se expresa entre líneas, es decir, no se expresa de manera directa sino de manera sobre entendida y con esta herramienta teórica se ahonda en los elementos que parecen casuales, y que sin embargo aparecen reiteradamente apuntando a que su presencia es significativa en la novela.

Las conclusiones que se derivan del trabajo interpretativo son resultado del enlace entre la teoría Mitocrítica y el texto *El gallo de oro* de Juan Rulfo y son las que se exponen a continuación.

En esta tesis se puede mostrar que el análisis mitocrítico presentado en el capítulo III permite enlazar de manera más amplia las estructuras primigenias con el contenido del texto reduciendo la posibilidad de sobre interpretación personal. Esto permite que dicho análisis sea más acercado al texto.

El estudio de los resultados fue en tres sectores que son símbolos, mitos y arquetipos. Los símbolos que fueron aleatorios como la piedra, el amuleto, el gallo, las flores y las perlas, demostraron ser en cierta medida la manifestación de formas de afrontar distintos momentos de la vida, simbolizando a su vez: el estancamiento, el objetualizarse, la valentía, la juventud y la plenitud, todo esto se interpretó utilizando el diccionario de Jean Chevalier que contiene una multiplicidad de significados para cada símbolo, el obstáculo en este caso fue el de buscar la adecuación del símbolo puesto que no se encontró un sentido unilateral en tales símbolos, pues también se manifestaron otros significados como el sedentarismo, la atracción sobrenatural, la violencia, la eternidad y la fragmentación. Es decir, la naturaleza simbólica muestra que cada símbolo tiene su referente que se adecua a una realidad inmediata, pero también a un trasfondo más antiguo.

Por otra parte, los símbolos en el juego de cartas fueron analizados inicialmente de manera particular buscando el significado que se asociara con algún elemento de los personajes, sin embargo, parecía que su interpretación no era individual sino colectiva, como si cada tirada de cartas dentro de la narración indicara de manera premonitoria el curso de las acciones de los personajes o la aparición de uno de ellos. Como se mencionó el orden de las cartas en un principio parecía ser intencionado puesto que se ajustaban de manera adecuada (carta con acción) en la novela, más conforme avanza el juego de cartas, cada una de ellas fue más difícil de interpretar puesto que hay acciones que no corresponden, o parecieran no tener sentido, de este modo se nota que predomina el azar puesto que no hay una lectura perfecta de las acciones.

En el apartado sobre mito se estudió *El camino de la vida*, aquí se puntualizó en dos caminos, el lineal y el circular, por su parte en el lineal se hizo énfasis en los actos de Dionisio antes de salir de su pueblo, es decir, el camino recto que seguía, como un cansado peregrinar, que lo llevaba al sufrimiento. Posteriormente, se consideró su cambio al llamado camino circular; donde la vida comienza a ser una ruleta de altibajos; donde las acciones no tienen una continuidad sino saltos de tiempo y aparentes repeticiones, pues el círculo también implica el ciclo. Por su parte, el conflicto que se presenta es el conocer que en este camino de búsqueda hacia sí mismo Dionisio no logra limar sus asperezas para llegar a redondearse (perfeccionarse), sino que hereda ese camino de vida a su hija Bernardita.

Otro mito es el de *El proceso* que implica el cambio de lo dorado a la oscuridad; se trata de un proceso inverso que nos muestra la decadencia de los personajes. Pues mientras lo dorado implica un renacer espiritual, un cambio para mejorar las condiciones, el negro es un luto insuperable. Aquí podemos notar, al inicio de la narración, el apoyo de lo dorado en los personajes que los acompaña desde el atuendo hasta el favor de la baraja de oros que los lleva a ganar riquezas; así también, lo positivo de su actitud. Todo empieza a decaer por el cambio al color negro, es decir al luto. Ambos personajes tienen un luto, pues mientras Dionisio lo tiene por la pérdida de su madre, Bernarda lo tiene al perder su voz y su autonomía.

El conflicto que se encontró aquí fue la variedad de mitos que han sido antes estudiados, como la analogía de Dionisio con el dios Dionisio, teniendo en cuenta su multiplicidad de entidades y que, sin embargo, al ser ensayado repetidamente, se podía recurrir a la repetición de resultados, por lo que se decidió tomar únicamente los dos mitos mencionados que examinan de manera más delimitada los relatos fundantes.

El análisis de los arquetipos en esta tesis fue sumamente fructuoso, pues se tuvo por resultado el análisis de diversas estructuras, desde la numérica y la de formas geométricas, hasta los arquetipos junguianos. Cabe mencionar que en la numérica se enlistan, además del significado de los pares como parejas y como oponentes, los diversos momentos donde se aparecen situaciones que aluden a tal número. De igual manera, se analizaron las ternas y los septenarios que sostienen la base arquetípica de la novela, pues según su significado, se manifiesta de manera recurrente. Ya sea como par de pareja u oponente, como terna de equipo o como manifestación familiar; así sucedió con el septenario con su parte apocalíptica y a la vez creadora.

Por otra parte, se encontraron diversas figuras geométricas. Así, se descubrió que el pequeño mandala de equilibrio en el texto se encontraba en cuatro figuras contrapuestas: círculo, cuadrado, cruz y centro. El círculo, como el camino errante de las ferias; y el anillo, de las apuestas; el cuadrado, como el pueblo y sus calles; la cruz, como la falsa cruz que se forma entre el caballo y el ataúd de la madre. Asimismo, el centro, como la hacienda de Santa Gertrudis, donde todo termina enlazando lo anterior como un ombligo inverso que en vez de dar vida la destruye en sí.

Asimismo, se trabajó con la identificación de arquetipos junguianos como la sombra, el ánima, el ánimus y el sí mismo. Durante la investigación fue uno de los aspectos que presentó más obstáculos para ubicar los elementos mencionados, pues se tenía un esquema inicial donde la figura del sí mismo (el gallo) respondía a la figura de la sombra; sin embargo, tras un análisis más depurado se le pudo dar el orden correspondiente. Cabe mencionar que el conflicto primordial en la localización y asignación de símbolos tuvo dos dificultades: una, escoger entre la gran gama de signos cuáles eran realmente esenciales; otra, asignarlos en su ubicación correspondiente.

Por otra parte, se puede considerar un acierto la clasificación en que Christopher Domínguez (1996) designa a Juan Rulfo, es decir dentro de *Padres fundadores* o *Contemporáneos de todos los hombres* pues uno de sus aportes y modo de diferenciarlo es el tratar los temas de la realidad con un trasfondo mítico donde asienta las bases de la mexicanidad. De igual modo se entiende la necesidad del Boom por ver en Rulfo un antecesor que maneja las técnicas narrativas de la plasticidad y lo visual puesto que éste trabajaba lo literario estructurado como textos para cine sin perder por ello la parte literaria.

Para terminar, se mencionarán algunas líneas de investigación que quedan abiertas como futuros temas a estudiar, las cuales, pese a ser de sumo interés, no se pudieron abarcar en el trabajo presente. Los símbolos como trabajo de análisis aún se pueden estandarizar de manera ordenada para dar un panorama más claro de lo simbólico en la novela. Lo mismo sucede con el análisis de las barajas, puesto que, como se mencionó, la parte final en la lectura de cartas deja una interpretación abierta que parece no tener orden, y que, sin embargo, por la naturaleza abierta del símbolo quizá sería cuestión de adecuar e indagar más para poder desentrañar este breve enigma que ahora parece azaroso. Hablando de mitos, quedaría indagar no sólo la parte masculina, sino la femenina que es La Caponera; e incluso una figura dual que reúna a ambos personajes. También, se podrían estudiar los mitos tanto cosmogónicos o escatológicos que podrían ser subyacer en la novela.

El tratamiento de los arquetipos aún queda abierto en las diversas estructuras que se encuentran de manera oculta, pero latentes, en la novela. No habría por qué dudar que se podrían hallar, profundizando más y con base en lecturas atentas a los detalles, puesto que la obtención de datos para encontrar símbolos, mitos y arquetipos requiere de una lectura escrupulosa y paciente.

## GLOSARIO

**\*\*Consciencia:** La consciencia es la función o actividad que mantiene la relación de los contenidos psíquicos con el yo.

**\*Extroversión:** Actitud típica que se caracteriza por la concentración del interés en un objeto externo. Opuesto: introversión

**\*\*Fantasía:** Entiendo por fantasía dos cosas distintas, a saber, en primer lugar el *fantasma* y en segundo lugar la *actividad imaginativa*. En el sentido de fantasma un complejo de representaciones que se distingue de otros complejos de representaciones porque a él no le corresponde ningún estado de cosas externo real. Aunque en su origen pueda una fantasía basarse en imágenes mnémicas de vivencias realmente ocurridas.

**\*\*Identificación:** Es una autoenajenación del sujeto en beneficio de un objeto, en el cual se introduce el sujeto de cierto modo, travistiéndose. La identificación con el padre, por ejemplo, significa en la práctica una adopción de los modos y maneras del padre, como si el hijo fuera igual al padre y no una individualidad distinta del padre.

**\*\*Imagen:** la imagen tiene el carácter psicológico de una representación fantástica y nunca el carácter casi real de la alucinación, o sea, no suplanta nunca a la realidad y es siempre distinguida, como imagen 'interna', de la realidad sensorial.

**\*\*Imagen primigenia:** (también llamada arquetipo) La imagen cuando tiene un carácter arcaico. Hablo de carácter arcaico cuando la imagen presenta una llamativa concordancia con temas mitológicos.

**\*\*Imagen personal:** No tiene carácter arcaico ni significado colectivo, sino que expresa contenidos personales inconscientes y una situación de consciencia condicionada por factores personales.

**\*\*Inconsciente:** Lo inconsciente es, a mi parecer, un concepto psicológico límite que engloba todos aquellos contenidos o procesos psíquicos que no son conscientes, o sea, que no están referidos al yo de manera perceptible.

**\*\*Individuación:** La individuación es en general el proceso de formación y particularización de seres individuales y, en especial, el desarrollo del individuo psicológico como un ser distinto de lo general, distinto de la psicología colectiva.

**\*Introversión:** Actitud típica que se caracteriza por la concentración del interés por los procesos internos del alma. Opuesto: extroversión.

**\*\*Proyección:** Un proceso de disimilación, por cuanto <sup>1</sup>un contenido subjetivo es enajenado del sujeto e incorporado en cierto modo al objeto. Los contenidos de que el sujeto se desembaraza mediante la proyección son tanto contenidos penosos, incompatibles, como también valores positivos que le resultan inaccesibles al sujeto por alguna razón, como, por ejemplo, a consecuencia de una subestimación de sí mismo.

---

<sup>1</sup>\*Conceptos en: Jung, Carl Gustav, *De recuerdos, sueños, pensamientos y glosario*, Seix Barral, Barcelona, 1996.

\*\*Conceptos en: Jung, Carl Gustav, *Tipos psicológicos*, Sudamericana, Argentina, 1994.

## BIBLIOGRAFÍA

Aguado L, Eduardo. (1988) *Una mirada al reparto agrario en el Estado de México (1915-1992) De la dotación y restitución a la privatización de la propiedad social*, México: Colegio Mexiquense.

Arizmendi Domínguez, Martha Elia. (2004) "El azar en *El gallo de oro* de Juan Rulfo" en *Revista de literatura mexicana contemporánea*, México: UTEP.

Ávila Espinosa, Felipe Arturo. (2010) *La justicia durante el porfiriato y la revolución (1898-1914)-El problema agrario a fines del porfiriato y en los comienzos de la revolución*, México: Poder Judicial de la Federación.

Campbell, Joseph (1972) *El héroe de las mil caras: psicoanálisis del mito*, México: FCE.

Castañón, Adolfo. (2003) *Arbitrios de la literatura mexicana*, México: Lectorum.

Chevalier, Jean. (1986) *Iniciación al simbolismo: 3as jornadas de Estudio Sobre el Pensamiento Heterodoxo en San Sebastián*, Barcelona: Obelisco.

\_\_\_\_\_ (2009) *Diccionario de símbolos*, España: Herder.

Cirlot, Juan Eduardo (2004) *Diccionario de símbolos*, España: Siruela

Domínguez Michael, Christopher (1996) *Antología de la narrativa mexicana del siglo XX*, México: FCE.

Durand, Gilbert (1993) *De la mitocrítica al mitoanálisis: figuras míticas y aspectos de la obra*, España: Universidad Autónoma Metropolitana.

\_\_\_\_\_ (2000) *La imaginación simbólica*, Argentina: Amorrortu Editores.

Eliade, Mircea (1992) *Mito y realidad*, España: Labor.

\_\_\_\_\_ (2008) *El mito del eterno retorno*, España: Alianza.

Gadamer, Hans George. *Mito y razón*, Paidós, España, 2010.

Genette, Gerard (1989) *Palimpsestos*, Madrid, España: Taurus.

González Boixo, J.C (1984) *Claves narrativas de Juan Rulfo*, España: Universidad de Nuevo León.

Gutiérrez Jiménez, Ángel (2000) *La libertad de la mujer en: El gallo de oro de Juan Rulfo*, "Tesis de: Licenciatura", Toluca, México: UAEMex.

Jung, Carl G (1984) *El hombre y sus símbolos*, España: Caralt.

\_\_\_\_\_ (1986) *AION contribuciones a los símbolos del sí- mismo*, Argentina: Paidós.

\_\_\_\_\_ (1988) *Arquetipos e inconsciente colectivo*, España: Paidós.

\_\_\_\_\_ (1993) *Las relaciones entre el yo y el inconsciente*, España: Paidós.

\_\_\_\_\_ (1994) *Tipos psicológicos*, Argentina: Sudamericana.

\_\_\_\_\_ (1996) *De recuerdos, sueños, pensamientos y glosario*, Barcelona: Seix Barral.

\_\_\_\_\_ (1999) “La concepción de lo inconsciente” en *Lo inconsciente*, México: Losada.

\_\_\_\_\_ (2007) *Obras completas, vol. 16*, Madrid: Trotta.

Lurker, Manfred (2000) *El mensaje de los símbolos. Mitos, culturas y religiones*, Barcelona, España: Herder.

Mardones, José María (2000) *El retorno del mito*, España: Síntesis.

\_\_\_\_\_ (2003) *La vida del símbolo*, España: Salterae.

Martínez Carrizales, Leonardo (1998) *Juan Rulfo, los caminos de la fama pública*, México: FCE.

Meyer, Jean. (2010) *La cristiada, 1 la guerra de los cristeros*, México: Siglo XXI.

Ocampo, Elizabeth (2001) *El sentido trágico en: El gallo de oro de Juan Rulfo*, “Tesis de: Licenciatura”, Toluca, México: UAEMex.

Peralta Gil, Antonio (2004) *La baraja española su interpretación*, España: Sirio.

Rivera, Eduardo (1999) *Juan Rulfo el escritor fotógrafo*, Venezuela: Talleres Universitarios.

Ruffinelli, Jorge (1980) *El lugar de Rulfo*, México: Universidad Veracruzana.

Rulfo, Juan. (2016) *El gallo de oro*, México: RM

Suárez Aldana, Neli Cristal (2020) *Los símbolos e imágenes arquetípicas de la mujer mexicana en El gallo de oro, de Juan Rulfo*. México, Edomex: UNAM.

Vital, Alberto (1998) *Juan Rulfo*, México: Tercer Milenio.

Yanes Gómez, Gabriela (1996) *Rulfo y el cine*, México: Universidad de Guadalajara.