

LOS JUEGOS POLITICOS, CLASISTAS Y ETNICOS EN LAS NOVELAS DE MARIANO AZUELA SOBRE LA REVOLUCION MEXICANA

Es curioso observar cómo un suceso trascendente, en este caso la revolución mexicana, refleja en todos los géneros literarios de un pueblo sus distintas facetas. México no es la excepción, y en la narrativa solamente vemos que en una tesis doctoral de la Universidad de Berkeley (1940), Campa llega a estudiar hasta 100 novelas basadas en el tema.

Aunque para algunos, Martín Luis Guzmán es el historiador por excelencia del evento, para mí nadie como Mariano Azuela expone con mayor precisión, en una serie de sus novelas, los juegos políticos, clasistas y étnicos envueltos en el acontecer de las distintas fases de dicha revolución. No son sus novelas una exaltación épica del fenómeno, sino una cala profunda en la vida y carácter de un pueblo. De ahí su mayor autenticidad humana, como ya lo apuntó Zum Felde en 1959.

Los juegos a que nos referimos fueron el producto de una revolución que nació pura; pero quizá con una base ideológica incompleta, entre las manos limpias, pero débiles, de su primer jefe civil. Por eso se primitivizó en turbas encabezadas por caudillos más o menos heroicos, bien intencionados y honestos, que fueron fáciles piezas manejables por su falta de educación cívica, moral y política, a fin de producir un juego social, clasista y político que iba arrimando las brasas a determinadas sardinas. La masa anónima de indios sin tierra y constantemente discriminada, las clases explotadas en general, intuían su razón, mas su incapacidad para definirla, para concretar en ideales su carga de razón, salta a la vista de sus intentos, incluyendo al propio Madero. Ejemplos: PLAN POLITICO SOCIAL, 18 de marzo de 1911; PLAN DE SAN LUIS POTOSI, 5 de octubre de 1910; PLAN DE AYALA; PLAN DE GUADALUPE, etc., así como los muchos discursos y manifiestos. Estaban cargados de razón en resistirse a seguir aceptando un orden gubernamental que consistía en el predominio de los terratenientes blancos, los ricos por herencia y los que por predominar eran los únicos con verdadero acceso a las fuentes de cultura.

Entre la producción novelística de Azuela, quien, según sus propias palabras en sus *Obras completas* (III, 1066), está encadenada al «movimiento revolucionario que inició Francisco I. Madero» por «una determinación libremente tomada»; hay novelas en las que se escucha claramente el palpito cordial no de tal o cual caudillo, sino del pueblo mexicano, víctima de juegos políticos, clasistas y étnicos que de cierta

manera adulteran el proceso revolucionario. Así, fuera de novelaciones, como un producto de su pesimismo crónico, nos dice Azuela en sus *Obras completas* (I, 1070):

«Revolución de mentirijillas la del señor Madero, si la simiente sembrada por él no hubiera sido fecundada en un suelo propicio.»

Y luego (1070), ante el caciquismo recuperando sus fueros: «Esto me dio la medida cabal de la revolución». Después, hablándonos de sus novelas (1070): «Dejé de ser... el observador sereno e imparcial... Tuve que ser, y lo fui de hecho, un narrador parcial y apasionado». Pero lo que deja dicho no le impide crear tipos a tono con lo que debió haber sido. Así, nos afirma (1098):

«Si yo me hubiera encontrado un tipo de la talla de Demetrio Macías, lo habría seguido hasta la muerte.»

No habiéndose rodeado de hombres concordantes con su noción de lo que debía ser, Azuela crea tipos a su antojo para exponer el verdadero juego, y carga la mano, a la vez, en lo malo y en lo bueno. Por eso nos dice (1098) que su encono es «contra los hombres y no contra la idea». No intenta Azuela deformar la verdad de los juegos, tal como él los ve, ya que bien nos aclara (1113) que lo que persigue es «dar un trasunto del medio y del momento» en la mayor parte de sus novelas.

Aunque algunas de ellas, como *Malhora*, *Desquite* y *Luciérnaga*, pese a ser más de propósito estilístico en busca de nuevas técnicas, revelan bien, más o menos, la subversión de los valores morales, aquí sólo nos conciernen las que presentan aquellas facetas de la revolución en que se exponen los juegos que originan nuestro trabajo. Así, por ejemplo, *Mala yerba*, etiológica, diríamos, nos evita el tedioso bucear entre cifras estadísticas, lectura de leyes fracasadas (Desamortización, 1856; Constitución, 1856; Nacionalización, 1859, de Juárez; Colonización, 1875, con la secuela de las compañías deslindadoras; escritos de Madero; diarios de la época, etc.). Esa novela revela, como producto de recuerdos ambientales de la niñez y de la adolescencia del autor, un cuadro que muy bien pinta el historiador Jesús Silva Herzog en su *Breve historia de la revolución mexicana* (I, 7) cuando nos informa de la «existencia de enormes haciendas en poder de unas cuantas personas de mentalidad semejante a la de los señores feudales de la Europa de los siglos XIV y XV».

Mala yerba nos sumerge por completo en el campo mexicano de las postrimerías del gobierno de don Porfirio y nos hace comprender muy

bien el juego encerrado en su lema de «poca política y mucha administración», al presentarnos una familia de hacendados de la clase opresora, sin más ley que la satisfacción de sus apetitos. El mensaje es obviamente el de las funestas consecuencias del juego de política agraria. El mestizo y el indio, quienes roían sólo los mendrugos, a resultas de un juego étnico que los discriminaba y explotaba, esperaban en silencio la hora del desquite.

María Luisa, 1907, y su primera novela *Los fracasados*, son de menor valor etiológico que *Mala yerba*. Son novelas de ciudad. No pretenden calar en psicologías de personajes; pero presentan hombres sin libertad, sin fines, como animales. El cura sermoneador de *Los fracasados*, por ejemplo, promueve revueltas en un intento de sacudir la indiferencia posterior a la «Reforma», limadas ya las aristas ocasionadas por el juego político de liberales y conservadores. La indiferencia, claro está, era producto de otro juego político, el de don Porfirio, quien en sus últimos años de regencia había tratado de derramar el aceite de la tolerancia, siempre que se guardaran las apariencias, en un intento de calmar un tanto la violencia de las olas.

María Luisa presenta la condición mísera de la población urbana, su retraso ideológico, los violentos contrastes económicos, la inmundicia, el vicio, la rapiña, la corrupción de la política, etc. Todo como resultado de juegos político-clasistas y de juegos étnicos, los cuales producían un cuadro sórdido que el propio Azuela describe muy bien, fuera de su ficción novelística, cuando nos dice (I, 418) que en México, a fines del siglo pasado, «un peón ganaba real y medio y ración, es decir, 18 centavos y un poco de maíz». Estas condiciones, impuestas brutal e inexorablemente por el juego «legal» de los «honestos» poderosos no se apartan demasiado, pese a la ficción novelística, de las que describe Jesús Silva Herzog (I, 41):

«En las ciudades... se advertía... la desigualdad social... Arriba de todos estaba la aristocracia... sin pergaminos, sin abolengo, sin historia... La componían los grandes hacendados, algunos de ellos a la vez dueños de casas, de acciones mineras y del banco de la localidad; propietarios de grandes establecimientos comerciales, unos pocos mexicanos y buen número de españoles, franceses o de otras nacionalidades; altos funcionarios extranjeros de compañías mineras, norteamericanas o inglesas; y, por último, médicos y abogados con éxito profesional... de la minoría privilegiada. Todos amigos del régimen político porfirista, satisfechos, orgullosos, mirando de arriba abajo al resto de los habitantes de la ciudad... Muy abajo estaba el medio pelo—la clase media—y los pelados... el indio, al que utilizaban en toda clase de trabajos, explotándolo sin medida y por quien sentían el más hondo desprecio... Una persona bien vestida podía mandar a la cárcel a cualquier individuo mal vestido...

El gendarme obedecía sin demora... Los de ingresos un poco mayores vivían con cierta holgura... Los de menos ingresos... vivían en la pobreza, en una pobreza un tanto vergonzante... La inmensa mayoría: artesanos, obreros, trabajadores no calificados... vivían peor que el humilde escribiente de juzgado o que el último dependiente de la tienda de abarrotes... Un peón ganaba... treinta y siete centavos y un maestro albañil setenta y cinco centavos... Esta clase... baja... no vivía en la pobreza, sino en la miseria.»

Cerremos con lo que va dicho por Silva esta frase etiológica que describe Azuela en las mencionadas novelas y pasemos a las primeras jugadas, a los albores revolucionarios. La apertura es la etapa maderista. La recoge Azuela en *Andrés Pérez, maderista* y en *Los caciques*. Es el momento en que cualquier Pérez juega al maderismo y los caciques juegan al recobro de sus fueros y privilegios. Es un juego sangriento que culmina con el asesinato de Madero. Fuera de su ficción, nos dice el novelista que en *Andrés* él condensa «incertidumbres, confusión, fracaso»; que allí presenta aspectos del movimiento maderista, «cuyo triunfo rápido fue la causa mayor de su caída, por no haber dado tiempo a que madurara en la conciencia del pueblo». Y de *Caciques* nos informa que (III, 1074):

«Esa clase—hoy casi desaparecida—se presentó como repugnante gusanera con sus mezquinas ambiciones de poder y de dinero, con su rapacidad hipócrita, con su ausencia de sentido moral, con el antifaz de la religión, con la que entraba en componendas mentales para asegurarse la comodidad en esta vida y los goces del cielo después.»

La lectura de estas dos novelas nos informa del juego de la clase media en el movimiento maderista. Jugadores sin experiencia política, fueron «paloma» fácil para los expertos «tahúres» que habían logrado derrotar por un tiempo. Los caciques, aprovechándose de la bonhomía y de la debilidad de Madero dieron al traste con todo y abrieron paso a Victoriano Huerta y a todo lo que vino después. La trama novelística, pues, pasa a un segundo plano; lo importante es el juego de circunstancias que lleva, por ejemplo, a Andrés Pérez, sorprendido por el brote revolucionario, pese a no ser más que un abúlico pobre diablo, a convertirse ineludiblemente en un supuesto líder revolucionario. Lo importante es ver cómo, ya con don Porfirio en fuga, un coronel porfirista despoja de su mando a Vicente, el verdadero revolucionario, lo hace fusilar y asume él el mando.

Basta una ojeada a la historia para convencerse de la abundancia de porfiristas en la nueva situación. Así, en el gabinete de León de la Barra, quien ocupó la presidencia el 26 de mayo de 1911, había solamente tres revolucionarios verdaderos. Y aquí entran en juego *Los*

caciques, donde se ve cómo estos señores de la clase opresora logran salir a flote, pese al lastre que tratan de ponerles los que, como el personaje Rodríguez, llevan la revolución en las entrañas. Rodríguez se encarga de explicarnos el porqué de la revolución. El final apoteósico es el símbolo de la ira de un pueblo que aprovecha la entrada de los combatientes victoriosos para purificar con fuego toda la podredumbre del almacén «Del Llano, Hnos., S. en C.». Juanito es eso, el juego de los vengadores justicieros en pos de la redención de un pueblo oprimido.

Silva Herzog (I, 162) habla de una carta del doctor Blas Urrea a Madero, en la que metafóricamente se refiere a una herida que se ha cerrado precipitadamente sin la debida desinfección y sin arrancar de raíz el mal que el médico Madero se propuso remediar. Como resultado el herido quedó propenso a recaídas. Y luego agrega textualmente:

«Blas Urrea tuvo razón al sospechar lo que sospechó. El cirujano don Francisco I. Madero cerró la herida precipitadamente sin extirpar la parte gangrenada; no pudo ver con claridad las reformas económicas y sociales que reclamaba el pueblo mexicano, y dejó vivos los gérmenes de nuevas y prolongadas perturbaciones.»

¿No es éste el juego en *Los Caciques*? Oigamos a Rodríguez diciéndole a Lara Rojas (II, 812):

«... El maderismo es ahora la revolución, y toda revolución, indefectiblemente, lleva consigo una inspiración de justicia que todo hombre de corazón lleva en la cabeza. Supongamos que el maderismo triunfa..., convirtiéndose en gobierno—pues el gobierno no es más que la injusticia reglamentada que todo bribón lleva en el alma...—. ¿Es ilógico ser hoy maderista y mañana antimaderista?»

El juego que se desenvuelve ante nuestros ojos en las conversaciones entre el padre Jeremías y los representantes del caciquismo son reflejo del pensamiento de unos jugadores que mueven sus piezas en la sombra para frustrar el triunfo popular de la victoria electoral de Madero. Oigámoslo (II, 831):

«... La Iglesia y Dios Nuestro Señor serían más honrados si al frente de este movimiento no estuviera ese pobre hombre de Madero, que no sólo lleva la lepra del libre pensamiento, sino también la del masón, espiritista..., ¡qué sé yo cuántas cosas más!»

En la trastienda de «La Carolina», durante la cena que celebran para festejar, vuelve a hablar el cura (II, 849):

«Está usted en un error juzgando como un crimen la ejecución de Madero... El mismo regicidio está aprobado por la Iglesia... Se puede

lastimar, herir, matar, todo lo que uno quiera, si eso redundo en nuestro propio bien y *ad majorem Dei Gloriam*.»

El arribo al poder de Victoriano Huerta es, en Azuela, una jugada en la que se coloca un prisma que descompone la luz revolucionaria en multitud de colores. Proliferan los Carranza, los Zapata, los Villa, los Lucio Blanco y los Obregón. Pese a los programas delineados en planes como el de Guadalupe y en manifiestos como el de Zapata, los esfuerzos no se unifican, reina la confusión, abundan los generales improvisados y los personajes de influencia transitoria. En medio, los burócratas, ignorantes de cuál es la jugada conveniente, mueven sus piezas al azar, tratando de arrimarse al árbol que mejor sombra da en el momento de la jugada. Son éstas las etapas del juego que el novelista nos presenta en *Las moscas*, donde le dice don Rodolfo al señor Ríos (II, 915):

«... Cuando el pastel confeccionado por estos caballeros estuvo a punto, los caudillos han tirado cada uno por su parte, y nosotros... nos hemos arrojado sobre el pedazo que más cerca teníamos con la voracidad de un mosquero en estío.»

Son allí constantes las situaciones reveladoras del juego de la burocracia en su desesperación por conseguir mejor empleo o conservar el que se tiene. Es un juego muy variado que tiene lugar en México durante un período en el que luchan las facciones: trenes militares repletos de gente que se va, toma de ciudades, personajes de influencia transitoria con el gobernador o el ministro de turno, generales de opereta, billetes que pierden de pronto su valor, «dorados» que se ofenden y se tornan agresivos al oír hablar mal de su caudillo, federales derrotados, casas convertidas en cuarteles, colegios trocados en mesones, arzobispados que se transforman en caballerizas, rumores sobre ascensos y descensos de Villa. Todo eso está en *Las moscas*.

La última etapa del juego, ya automatizado, la presenta Azuela en *Los de abajo*. Es la etapa de la inercia.

En uno de los decretos dictados por Carranza, entre las ediciones al plan de Guadalupe, se dice que «es un deber hacia la revolución y hacia la patria proseguir la revolución comenzada en 1913». O sea, proseguir, proseguir sin haya ya fuerza capaz de romper la inercia del móvil que recorre, por casi veinte años, una serie de gobiernos de facto entre multitud de levantamientos armados y un estado general de anarquía y revuelta. Tal inercia es el producto del juego de la clase campesina, en busca de un programa ideal de reforma socio-política con base fundamentalmente agraria. Se desataron en rebeldía las fuerzas rurales bajo el arbitrio de cabecillas que, como afirma propiamente

Zum Felde (295-296), eran analfabetos y una «mezcla bizarra de héroes y bandidos». Ese moverse por inercia está muy claro en la respuesta que Solís da a Cervantes (III, 1081):

«La revolución es el huracán, y el hombre que se entrega a ella no es ya el hombre, sino la miserable hoja seca arrebatada por el vendaval.»

También la vemos cuando Demetrio, ante el «¿Por qué pelean ya?», de su mujer contesta, con las cejas muy juntas y tomando en las manos una piedrecita que arroja al fondo del cañón: «Mira esa piedra cómo ya no se para».

A través del desarrollo de la novela vemos que en el juego, ya más de pasiones que de razonamiento, no faltan ideales y principios; pero la mayor parte de los hombres que están empuñando los fusiles y sacrificando sus vidas en un desfile de escenas bárbaras, ni siquiera saben ya por qué pelean ni por qué deben seguir peleando.

Podríamos acumular muchas citas de pasajes de esta novela para probar nuestro punto; pero se alargaría innecesariamente este trabajo, en el que creemos haber ya expuesto hasta la saciedad los juegos políticos, clasistas y étnicos que aparecen como trasfondo en algunas *BERTO ANDINO* (1828 S. Dollison Avenue. SPRINGFIELD, Mo. 65807. USA).

NOTA FINAL

Las citas, con tomos y páginas expuestos en paréntesis, lo son a las obras siguientes:

MARIANO AZUELA: *Obras completas* (Fondo de Cultura Económica, México, D. F., 1960).

ALBERTO ZUM FELDE: *Índice crítico de la literatura hispanoamericana*, «La narrativa» (Guaranía, México, 1959).

JESÚS SILVA HERZOG: *Breve historia de la revolución mexicana* (Fondo de Cultura Económica, México, 1965).

D. CAMPA: «La novela de la revolución mexicana» (tesis doctoral inédita, Berkeley, Estados Unidos, 1940—citada por A. TORRES RÍO-SECO en *Historia de la literatura iberoamericana*—, Las Américas Publishing Co., N. Y., 1965).

VARGAS LLOSA Y EL ESCRIBIDOR

En *La tía Julia y el escribidor* hay dos planos perfectamente diferenciados: por una parte, tenemos la peripecia del joven Marito, sus inicios como escritor, el trabajo en la emisora, sus relaciones con la tía Julia; por otra, los seriales de Pedro Camacho. Los capítulos dedicados