

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