

8
249



UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTONOMA DE MEXICO

FACULTAD DE FILOSOFIA Y LETRAS

WAITING FOR GODOT Y ENDGAME
COMO COMPOSICIONES SIMBOLICAS

TESINA PROFESIONAL

Que para obtener el Título de
LICENCIADA EN LENGUA Y LITERATURA
MODERNAS INGLESAS

p r e s e n t a

Ma. Elizabeth Escobar Cedillo

Asesor: Lic. Guillermo Quintero M.



México, D. F.

1993

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



UNAM – Dirección General de Bibliotecas Tesis Digitales Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS © PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis está protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

INTRODUCCION

Tanto en *Waiting for Godot* como en *Endgame* nos encontramos frente a un gran enigma dentro de la existencia de muchos seres vivientes: ¿Qué esperar o a qué esperar en el lapso indefinido de la vida? Es por ello que ambas obras mueven a la reflexión. Los personajes que las componen, aunque un poco fantasiosos, pueden llegar a coincidir, de alguna manera, con los individuos del mundo real por las características que manifiestan. Ellos pueden ser situados en esta época contemporánea, una época en la que la fe y el humanismo son poco a poco desplazados, para dar paso a la indiferencia, el egoísmo y la destrucción.

Estas obras han sido consideradas dentro del "teatro del absurdo" por la aparente intrascendencia de las vidas de los personajes como Vladimir y Estragon o Hamm y Clov. Pues, dentro de esta clase de teatro, tan sólo se consideran obras de "difícil acceso" o "incongruentes" que dan una visión pesimista del mundo moderno y del hombre. Ahora bien, el encasillar todas las obras dramáticas de Beckett dentro de la categoría del "teatro del absurdo", restringiría nuestra apreciación de las mismas y nos llevaría a conformarnos con su conocimiento superficial, lo cual nos quitaría la oportunidad de realizar un examen más cuidadoso de ellas. *Waiting for Godot* y *Endgame* son, cada una, como un cuadro modernista, que se tendría que contemplar un largo rato, antes de tratar de extraer lo que el pintor está deseando expresar en él o de entender lo que la pintura significa. Si sólo le damos una mirada rápida a una pintura de este tipo, entonces nos parecerá absurda, pero no será tan absurda si nos detenemos a pensar que el autor tenía un motivo para pintarla y descubrimos en ella un interés que no creíamos tener. Las obras mencionadas tienen esa peculiaridad, y de ella depende en gran parte su valor.

El término "absurdo" literalmente significa: "Dicho o hecho repugnante a la razón contrario al buen sentido, disparatado".¹ Conforme a esta definición, no podemos determinar que algo insólito o inesperado como el contenido de las obras de Beckett sea necesariamente "absurdo". Si las obras se revisan minuciosamente, el término elegido para darles una clasificación sería arbitrario, ya que un análisis detallado nos conduce a un segundo nivel, cuyo valor simbólico es evidente y difícil de encontrar en el

¹ HACHETT - CASTELL (ED). *Diccionario Enciclopédico*, Tomo 1, Ediciones Castell, España, 1981, p.11.

"teatro del absurdo" propiamente dicho.

Considerándolas de este modo, las obras de Beckett abordadas en el presente trabajo, más bien podrían ubicarse, en un sentido no tan arbitrario y restrictivo, como manifestaciones del teatro de vanguardia o de la literatura vanguardista, al ir en contra de lo establecido, al buscar una completa renovación así como "nuevos contenidos y la experimentación y exploración de nuevas técnicas expresivas".² Lo anterior dará origen a un simbolismo activo, no convencional, que aportará un significado estructurado, para evocar la complejidad de la experiencia humana que los personajes escenifican. Esta forma de evocación aclarará la experiencia representada y facilitará su comprensión al tomar un lugar dentro de la imaginación colectiva o individual.

Se ha situado a Beckett dentro de la literatura vanguardista ya que, evidentemente, él no fue ajeno a los movimientos vanguardistas de su época: en sus obras encontramos una fuerte influencia de dos movimientos modernistas que le dieron un vuelco a la manifestación de las bellas artes: el Dadaísmo³ y el Surrealismo.⁴

La influencia del Dadaísmo que presentan las obras mencionadas las encontramos, principalmente, en el aparente rechazo a formas dramáticas convencionales, en la profusión de expresiones "ilógicas", así como también en la utilización de la parodia y de lo grotesco y disparatado. *Endgame*, se presenta en un sólo acto, fuera de los convencionalismos establecidos y *Waiting for Godot* está compuesto, entre otras cosas, de varios diálogos esquizoides sin secuencia lógica, "normal".

Aunque lo que parece explicar mejor la utilización del aspecto simbólico como recurso dramático es la influencia del Surrealismo. Los personajes son aislados y despojados de vínculos sólidos con la patria, la familia o alguna creencia religiosa; personifican características de consciente y de inconsciente,

² SALVAT (ED). *Monitor Enciclopedia*, Tomo 12, Salvat Ed., España, 1972, p.6067.

³ Dadaism. "A cult in painting, sculpture and literature characterized by fantastic, symbolic, often formless expression of supposedly subconscious matter, and by nihilistic satire." WEBSTER, Noah. *Webster's, New Universal Unabridged Dictionary*, Dorset and Baber, United States of America, 1979, p.457.

⁴ Surrealism. "20th-century movement in art and literature that aims at expressing what there is in the subconscious mind (so that a painting may depict a number of unrelated objects as seen in a dream)". HORNBY, A.S. *Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current English*, Oxford University Press, Hong Kong, 1974, p.871.

de tal forma que en ellos se manifiestan conductas "anormales" y construcciones "no lógicas" del pensamiento. Todo ello los convierte en "entidades simbólicas", es decir, entidades representativas de individuos igualmente aislados y "anormales". Sin embargo, puesto que también son convincentes como individuos, el lector/espectador difícilmente puede evitar la reflexión respecto a conceptos como: "hombre", "existencia" o "naturaleza humana".

Por consiguiente, el papel de Samuel Beckett dentro de la literatura del siglo XX es básicamente el de un innovador, experimentador, el del artista que aplica nuevas técnicas expresivas y dramáticas dentro de sus producciones literarias, sin temor al cambio ni al fracaso. De esto se deriva una libertad expresiva, dentro de la cual, el aspecto simbólico se convierte también en un recurso dramático.

EL ASPECTO SIMBOLICO COMO RECURSO DRAMATICO

Al emplear Beckett elementos simbólicos como recurso dramático, nos enfrenta con un simbolismo no generalizado o pasivo, es decir, no va haciendo aparecer símbolos a los que se les pueda adjudicar un equivalente específico y reconocido en forma universal. Beckett maneja el aspecto simbólico en una forma más bien particular, creando su propio sistema "con que se representan creencias, conceptos o sucesos"⁵ por medio de los personajes, la escenografía, la acción, las actitudes y el vestuario, para así poder presentar su particular concepción del mundo, creando una obra de teatro que finalmente expresará algo mediante diversas proposiciones abstractas.

En las obras ya antes mencionadas, Beckett usa imágenes, expresiones, acciones y actitudes que llevarán su propia carga simbólica, para representar un mundo universal, que será la sombra del mundo real. Todos estos elementos en conjunto y aun individualmente representarán algo conforme a su carácter figurativo, ya que, de acuerdo con J.E. Cirlot en su diccionario de símbolos, el símbolo propiamente dicho, es "...a dynamic and polysymbolic reality, imbued with emotive and conceptual values: in other words, with true life".⁶ Es por eso que tanto la escena como los personajes de las obras vienen a constituir en forma alusiva, una imagen de los temores, angustias y frustraciones del ser humano. Además, en la combinación de estas imágenes encontraremos paradojas y opuestos que nos conducirán a encontrar su esencia como símbolos, la cual consiste, como lo señala Cirlot, en "its ability to express simultaneously the various aspects (thesis and antithesis) of the idea it represents".⁷ De este modo el autor crea un complicado sistema en el que los símbolos que emplea se van combinando para proyectar una realidad abstracta y subjetiva, confirmando así lo que J.E. Cirlot argumenta respecto a su naturaleza: "symbols in

⁵ ESPASA CALPE (ED). *Diccionario Enciclopédico Espasa*, Tomo 21, Espasa Calpe S.A., Madrid, 1978, p.426.

⁶ J.E. Cirlot. *A Dictionary of Symbols*, Philosophical Library New York Great Britain, 1971, p.xii.

⁷ J.E. Cirlot. *op.cit.*(1971), p.xxxi.

whatever form they may appear, are not usually isolated; they appear in clusters, giving rise to symbolic compositions".⁸ Es precisamente este complicado sistema lo que inquieta y confunde al lector o espectador, ya que el autor crea una compleja, abstracta y subjetiva idea del mundo que sólo puede concebirse en conjunto, como un todo, dentro de un círculo aislado. El autor crea esta composición para mostrar en forma indirecta o aparentemente intrascendente, situaciones reales, propias de la condición humana. Es por ello que las imágenes y los conceptos se combinan para asemejar la, en ocasiones, conflictiva situación existencial del hombre común a través de la "realidad dentro de la obra" y la manera en que la perciben sus personajes.

Tanto en *Waiting for Godot* como en *Endgame* podemos encontrar significados que surgen de las palabras, la intención cómica que se les da a las mismas, la descripción de actitudes e indumentarias, la falta de secuencia o movimiento, etc. Todo esto tenderá a insinuar una idea, a proponer una verdad o bien a manifestar algo que posea un significado más profundo. Sus personajes y las acciones que representan en la escena, no obstante lo absurdos que puedan parecer, muestran aspectos ocultos de la naturaleza humana. Es importante hacer notar, sin embargo, que al darle un toque modernista a la concepción formal del simbolismo, no dando a sus símbolos un significado estricto o específico, Beckett nos muestra la posibilidad de apreciar el aspecto simbólico en una forma no convencional, que va más allá de las restricciones propias del símbolo. Este adquiere, así, posibles nuevas significaciones.

Ahora bien, gracias a la apreciación del aspecto simbólico como recurso dramático en *Waiting for Godot* y en *Endgame* se descubre el contacto que se da entre el autor y el lector o espectador, ya que este último empieza a buscar (y a menudo encuentra o cree encontrar) equivalentes de lo que está presenciando o leyendo dentro de la realidad que le circunda. Encontramos un ejemplo de esto en la siguiente cita, que aparece en la introducción del libro de Martin Esslin, *The Theatre of the Absurd*, en relación a una representación de *Waiting for Godot* en San Quirín:

⁸ J.E. Cirlot. *op.cit.*(1971), p.líiii.

A reporter from the *San Francisco Chronicle* who was present noted that the convicts did not find difficult to understand the play. One prisoner told him, 'Godot is society'. Said another 'He is the outside'. (Theatre Arts, New York, July 1958) ⁹

De esta cita podemos deducir que, a pesar de la ambigüedad de sus obras, el autor llega a establecer contacto con el público, ya que de no ser así, este no reaccionaría ante la obra, la que en tal caso permanecería en el olvido privada de todo reconocimiento literario.

Por consiguiente, la ausencia de una trama definida dentro de las obras conducirá al lector/espectador a tratar de extraer el significado desde su particular entendimiento y también lo llevará a captar de algún modo la percepción del mundo que el autor manifiesta, aunque en forma abstracta, en las mismas obras. Es así como el autor involucra, dentro de su realización dramática, el aspecto simbólico en una forma activa y las obras adquieren, por consiguiente, un carácter simbólico. En ellas, el emisor, autor, le da al receptor, espectador o lector, la oportunidad de contribuir con él aportando un significado particular a lo que está apareciendo en escena. De esta forma, el lector/espectador "completa" o extiende en mayor o menor grado, la significación probable (simbólica) que él confirma entonces o quizá confirmará después.

⁹ ESSLIN Martin. *The Theatre of the Absurd*. Doubleday, New York, 1969, p.20.

II

LOS PERSONAJES

La ausencia de una trama definida y lógica en obras como *Waiting for Godot* y *Endgame* hace que gran parte de la esencia significativa de las mismas recaiga tanto en los personajes y la muy escasa escenografía, como en las contradicciones, oposiciones e imágenes que se crean en los diálogos.

Beckett presenta a sus personajes en escena como payasos grotescos cuya aparición parece trivial, extravagante y sin trascendencia. Sin embargo, tanto la acción como el contenido temático de las obras se basan principalmente en ellos. A través de su diálogo se estructuran las obras, ellos definen el contenido de las mismas y viven gracias a las situaciones dramáticas que se presentan en ellas. La realidad que encierran es cruda y dramática, pero es disimulada con actitudes cómicas y grotescas. Es así como mediante sus diálogos y actitudes, al parecer incoherentes, se reflejan realmente los miedos y los temores ocultos de los individuos que representan.

Estos personajes no pertenecen a algún grupo específico; son, por así decirlo, personajes "genéricos"; es decir, nada de lo que les es propio puede, finalmente, serle ajeno a todos los demás dentro - y fuera - del escenario. De lo contrario, bien se podría argumentar que preguntas como "¿Cuál es el propósito de la experiencia humana?", "¿De dónde vengo?", "¿A dónde voy?" o simplemente "¿Por qué?" únicamente aparecerían en los libretos. Así pues, la realidad que estos personajes evocan existe dentro de la vida y la mente de los seres humanos, es un lado oculto de la existencia y requiere, para su descubrimiento o reconocimiento, de una forma de percepción y de representación dramática no convencionales.

Una apreciación simbólica del papel de los personajes, nos permitirá descubrir esa realidad, a través del hallazgo de sus características más significativas. Comenzaremos por el análisis de Godot en *Waiting for Godot*.

Waiting for Godot es una obra en dos actos, cuyo propósito y fin se concreta en la espera de

Godot. En ella dos personajes son el punto de referencia: Vladimir y Estragon. Ellos son dos vagabundos que se llevan toda la obra "esperando a Godot". Lo insólito de esta situación es que Godot no es propiamente un personaje, ya que no tiene una representación concreta dentro de la obra; sin embargo, es creado mediante el diálogo de ambos vagabundos. A pesar de no estar presente, la sola evocación de su nombre crea la imagen de alguien o de algo muy importante para los personajes principales.

Vladimir y Estragon consideran a Godot como un ser superior que constituye la imagen de alguien todopoderoso que será capaz de resolver el enigma de sus vidas. Como resultado de un encuentro con él, estos personajes piensan que todos sus problemas y necesidades terminarán. Pero Godot nunca aparece y, además del diálogo, lo único que lo hace presente es su mensajero, que se presenta casi al final de cada uno de los actos que integran la obra. (Aunque este chico puede o no ser el mismo ya que su aparición es un tanto ambigua).

A pesar de no ser un personaje visible, Godot va creciendo a medida que la obra transcurre y se convierte así en un fuerte símbolo de esperanza, de salvación, de apego a la vida, de algo superior en lo cual creer. De algún modo él constituye un camino de resurrección; si él llega, la vida será diferente, nueva, posible. Al no ser materializado por el autor, se constituye como un elemento eminentemente simbólico dentro de la obra. Si bien no se le denomina directamente como Dios, el lugar predominante que tiene y las alusiones bíblicas en los diálogos nos dan la posibilidad de considerarlo así. Además él despierta la conciencia de los personajes y apela a su fe. Godot es presentado como un Dios único y poderoso bajo cuyo dominio están todas las cosas. Al constituir a Godot como el principio y el fin de la obra, Beckett parece hacer alusión a un versículo del Apocalipsis que dice:

Yo soy el Alfa y la Omega, principio y fin,
dice el Señor, el que es y que era y que ha
de venir, el Todopoderoso.

Apoc. 1:8 ¹⁰

En el transcurso de la obra esta imagen se refuerza en los diálogos de Vladimir y Estragon, en uno de los cuales Vladimir se refiere a la salvación de uno de los ladrones que fue redimido en el momento de la

¹⁰ SOCIEDADES BÍBLICAS UNIDAS (ED). *La Santa Biblia*, México, D.F., Sociedades Bíblicas Unidas, 1960, p.1141.

crucifixión de Jesús. Además, según la estructura de la obra, Godot es preexistente y aparentemente omnipotente. Su llegada nunca se efectúa, pero tampoco se afirma que no ocurrirá. Al compararlo con la realidad, fuera de la obra, su significado simbólico se enfatiza ya que a Dios nunca nadie lo ha visto; sin embargo, el hombre tiene una conceptualización de su existencia. Por otra parte, la no aparición de Godot y su incumplimiento indefinido a su cita con Vladimir y Estragon nos conducen a descubrir su esencia como símbolo, es decir su antítesis, ya que el autor con esto nos sugiere lo contrario a la alusión previa, que sería entonces, la insinuación de su no existencia, pues de no aparecer en forma material, quizá nunca aparecerá. Debido a esto, Godot se convierte en el elemento que aporta la intriga y el suspenso de la obra. El es el motivo de la esperanza de los dos personajes principales y gracias a la incertidumbre que despierta se mantiene el interés del lector o espectador.

Vladimir y Estragon

Estos personajes son los que le dan vida a la idea de Godot dentro de la obra. No tienen una nacionalidad definida, una familia; no se congregan en algún grupo religioso, tan sólo existen. No obstante, al manifestar características comunes al género humano, pueden ser cualquier representante del mismo. Su morada tampoco es definida, aunque sí el lugar de su espera, que está cerca del árbol, el único de la escena. Son personajes estáticos que a veces desean la muerte y a veces desean la vida. Su actuación constituye una grotesca pantomima de la condición humana en el acto de esperar. En el transcurso de esta espera se hilvanan diálogos fragmentados, expresiones cómicas y situaciones chuscas. Dentro de los diálogos, en ocasiones se originan abstracciones despersonalizadas que individualmente pueden carecer de significado, pero que lo adquieren dentro de una interpretación alegórica de la obra en su conjunto. Así, aún a través de diálogos ingenuos aparecen palabras que simbolizan amplios conceptos generales y universales que mueven a la evocación de una imagen. Como por ejemplo, la expresión de Estragon al intentar ayudar a Pozzo cuando este pide ayuda: "He's all humanity".¹¹ En estos momentos, el grito de Pozzo es para Estragon como el de toda la humanidad. O también la generalización que hace Vladimir

¹¹ BECKETT, Samuel. *Waiting for Godot*, Grove Press, New York, 1954, p.54.

de sí mismos en la misma situación: "But at this place, at this moment of time, all mankind is us, whether we like it or not".¹² La humanidad a la que ellos representan es una humanidad sufriente, que está clamando ayuda ya que los personajes se encuentran encerrados en un círculo limitado por la vida y la muerte, indefensos y con la incapacidad de poder resolver por sí mismos sus conflictos existenciales.

Aunque se trata de dos personajes, ellos llegan a constituirse, en una apreciación global, como el símbolo del individuo en el cual se encierran dos posibilidades casi opuestas de comportamiento. De ahí que ellos sean como dos polos opuestos, al personificar, como pareja, características contrastantes. Dado que siempre existe un polo positivo y otro negativo, a Vladimir lo podríamos considerar como el positivo y a Estragon como el negativo. Ellos, por consiguiente, tienen que estar unidos para producir energía, de esta manera se justifica la función de interdependencia que los caracteriza. Dicha interdependencia tiene un efecto reflejante, es decir, constituye la confirmación tanto para un personaje como para el otro de su "existencia", de su "ser", como si un mismo individuo se mirase en un espejo.

Le hemos atribuido a Vladimir el polo positivo, debido a que en su desarrollo como personaje, sus actitudes son siempre optimistas, en tanto que las de Estragon son más bien pesimistas o negativas. Vladimir es la parte de la pareja que mantiene la esperanza, cree que algún día alguien vendrá en su ayuda y por consiguiente a salvarlos. El representa el alma del hombre fortalecida por la fe:

Vladimir: Suppose we repented (...)

Vladimir: Did you ever read the Bible? (...)

Vladimir: Do you remember the Gospels? (...)

Vladimir: Ah, yes, the two thieves. Do you remember the story? (...)

Vladimir: Shall I tell it to you?

Vladimir: Our Saviour. Two thieves. One is supposed to have been saved and the other...

(He searches for the contrary of saved) ...damned.

Estragon: Saved from what?

Vladimir: Hell (...)

Estragon: From Hell? ¹³

Su esperanza persiste hasta el final de la obra, ya que él es quien más confía en la llegada de Godot:

¹² BECKETT, Samuel. *op. cit.* (1954), p.51.

¹³ *Ibid.*, p.8 y 9.

Estragon: And if he doesn't come?
Vladimir: We'll come back tomorrow.
Estragon: And the day after tomorrow.
Vladimir: Possibly.¹⁴

Aunque la caracterización física de Vladimir y de Estragon es similar, su manera de hablar y las posturas escénicas son muy diferentes:

*Estragon sleeps. Vladimir gets up softly, takes off his coat and lays it across Estragon's shoulders, then starts walking up and down, swinging his arms to keep himself warm. Estragon wakes with a start, jumps up, casts about wildly. Vladimir runs to him, puts his arms round him.*¹⁵

En esta cita podemos apreciar que la caracterización de Vladimir es de alguien tierno, amable, fuerte, seguro de sí mismo. El es también el más inteligente y sensible de la pareja; emplea más tiempo en hablar y filosofar, sus necesidades físicas no son tan importantes para él:

Vladimir: (...) But in all that what truth will there be?
(*Estragon having struggled with his boots in vain, is dozing off again. Vladimir looks at him.*)
He'll know nothing. He'll tell me about the blows he received and I'll give him a carrot. (*Pause*)¹⁶

Conforme la obra se desarrolla estos dos personajes con sus respectivas actitudes se van definiendo como entidades representativas de las necesidades e inquietudes de los seres humanos. Ellos pueden ser uno o todos los seres humanos.

A Estragon se le ha atribuido el polo negativo, porque contrariamente a Vladimir, él es irritable e impaciente. Asimismo, se inclina más hacia las necesidades puramente físicas de la existencia, es más irracional que Vladimir y más violento. Su impaciencia se manifiesta claramente cuando llega con ellos el mensajero de Godot:

¹⁴ BECKETT, Samuel. *op.cit.*(1954), p.10.

¹⁵ *Ibid.*, p.45.

¹⁶ *Id.*, p.58.

Estragon: That's all a pack of lies. (*Shaking the boy by the arm.*)

Boy: (*trembling*) But it is the truth Sir!

Vladimir: Will you let him alone! What's the matter with you?

(*Estragon releases the boy, moves away, covering his face with his hands. His face is convulsed.*)

What's the matter with you? ¹⁷

Mediante las indicaciones escénicas, el dramaturgo señala el temperamento de Estragon, poco controlado y equilibrado. Además también podemos notar que Estragon representa al hombre escéptico que es aparentemente indiferente a lo que le rodea, pero está consciente de su impotencia e infelicidad. Al no tener dominio sobre las circunstancias, él piensa que la única solución para su situación es el suicidio, queriendo evadir de esta manera el sufrimiento que la vida representa. Al no tener esperanza ni creer en algo que pueda sostenerlo, vivir para él es algo secundario que no ofrece más que frustración. Su pesimismo e incredulidad lo hacen apático e indiferente:

Estragon: I can't go on like this.

Vladimir: That's what you think.

Estragon: If we parted? That might be better for us.

Vladimir: We'll hang ourselves to-morrow. (*Pause*) Unless

Godot comes.

Estragon: And if he comes?

Vladimir: We'll be saved. ¹⁸

En esta cita también podemos apreciar que las pausas complementan el efecto mediante el cual se enfatiza la intención o la definición del perfil del personaje. En Vladimir la esperanza de encontrar a Godot no se desvanece, mientras que en Estragon sí, quien es constantemente persuadido por Vladimir.

Estragon sólo vive por inercia, buscando satisfacer sus necesidades físicas: comer, dormir, holgazanear. Tiene poco control de sus emociones y estalla con facilidad, también es agresivo e insensible. Debido a estas características se le puede considerar como un símbolo de la carnalidad del hombre, mientras que Vladimir vendría a constituir el de su espiritualidad. Una espiritualidad que se manifiesta en el deseo de conocer el propósito de su existencia. Conforme a ello, él se mantiene en una espera

¹⁷ BECKETT, Samuel. *op.cit.*(1954), p.33.

¹⁸ *Ibid.*,p.60.

indefinida, al final de la cual piensa encontrar su salvación. La cual sólo podrá llegar a través de Godot, que bien puede ser Dios, Cristo o un ser todopoderoso. Este llegará a resolver todos sus problemas existenciales, a darles una nueva esperanza de vida que podría resultar feliz, eterna y abundante o por lo menos a responder de algún modo a sus expectativas. "One of the thieves was saved. (Pause) It's a reasonable percentage".¹⁹

Por consiguiente, podríamos decir, que estos personajes revelan la compleja realidad en la cual el hombre vive. Ellos se oponen y se complementan, son asimismo la tesis y la antítesis del hombre "genérico" al cual simbolizan. El lector o espectador podrá percibir o interpretar esto solamente mediante una relación analógica, en la cual serán asociados los diálogos con las pausas, las acciones contradictorias de los personajes y las actitudes descritas en las indicaciones escénicas:

Vladimir: Well? Shall we go?

Estragon: Yes, let's go.

*They do not move.*²⁰

La espera de estos hombres continuará por siempre y será similar a la de los individuos que siempre están esperando que algo cambie su vida y la solución por completo. Godot nunca llegará, aparentemente, como nos lo da a entender la obra, pero si llega, sólo él será la solución.

Pozzo y Lucky

En el transcurso de la espera de Vladimir y Estragon se presentan Pozzo y Lucky, otros dos personajes masculinos. Ellos no parecen vagabundos, son más bien el amo y el siervo. Aparecen a la mitad de cada acto y su aparición le da un leve giro a la obra. Su relación con Vladimir y Estragon no va más allá de un simple encuentro; sin embargo, su presencia en la obra no puede considerarse fugaz y sin importancia. Ellos encarnan la relación de dominio del fuerte sobre el débil. Es como si el autor quisiera enfatizar que éste es un tipo de relación con la que el hombre tendrá que toparse en el transcurso de su

¹⁹ BECKETT, Samuel. *Op. cit.* (1954), p.8.

²⁰ *Ibid.*, p.60.

vida, mientras espera que algo la cambie.

La relación de Pozzo y Lucky es una de opresión y tiranía en la que la dignidad del hombre se ve empequeñecida, como el autor lo muestra en el personaje de Lucky:

*Enter Pozzo and Lucky. Pozzo drives Lucky by means of a rope passed round his neck, so that Lucky is the first to enter, followed by the rope which is long enough to let him reach the middle of the stage before Pozzo appears. Lucky carries a heavy bag, a folding stool, a picnic basket and a greatcoat, Pozzo a whip.*²¹

En esta escena podemos apreciar a Pozzo como el maestro sádico, que trata a Lucky peor que un esclavo. Pozzo representa el despotismo y el abuso de los poderosos sobre los que están bajo su dominio. Lucky, por otra parte, simboliza la sumisión y la indolencia. La manera en que se le caracteriza hace que la dignidad del hombre sea ridiculizada y satirizada, ya que permanece unido a su amo como un animal, haciendo lo que éste le pida y cargando todo lo que pueda necesitar.

Pero también esta pareja constituye una representación del cuerpo y la mente del ser humano. Lucky es quien piensa para Pozzo, él es el que lo guía a pesar de la cuerda, él es el que al aportar la sustancia pensante a la pareja vendría a constituir la materia gris del hombre:

Pozzo: (...) *(He picks up the whip)*. What do you prefer?
Shall we have him dance, or sing, or recite, or think, or -
Estragon: Who?
Pozzo: Who? You know how to think, you two?
Vladimir: He thinks?
Pozzo: Certainly. Aloud. He even used to think
very prettily once, I could listen to him for hours.²²

Lucky es la conciencia de Pozzo que a veces le molesta y a la que quiere mantener atada. Esto se hace más evidente en su siguiente aparición, ya que más adelante, Pozzo no sólo no podrá deshacerse de Lucky, sino que además será más dependiente de él. En el segundo acto Lucky servirá de ojos a Pozzo puesto que él ahora está ciego y Lucky mudo, representando, así, la falta de armonía que se da muchas veces

²¹ BECKETT, Samuel. *op.cit.* (1954), p.15.

²² *Ibid.*, p.26.

entre cuerpo y mente. Pozzo representa simbólicamente la parte impulsiva e instintiva del individuo, que a veces se manifiesta ciegamente y sin control, en tanto que Lucky simboliza la parte dominada por el raciocinio y el intelecto.

Los personajes que Beckett crea en *Endgame*, por otra parte, vienen a constituir, de alguna manera, el eco de los problemas y situaciones de *Waiting for Godot*.

En *Endgame* los personajes también representan aspectos característicos de la naturaleza humana, pero en ellos se ahonda más en lo que respecta al subconsciente y al comportamiento. A través de estos personajes se vuelve a manifestar lo que parece ser una idea constante en Beckett, la introspección dentro del "ser", el análisis interno del comportamiento humano. Un análisis en el que saca a flote los miedos e inquietudes ocultos en el hombre.

Hamm y Clov

Tan opuestos como Vladimir y Estragon lo son Hamm y Clov en *Endgame*, aunque la relación de estos últimos bien puede ser más similar a la de Pozzo y Lucky. En este caso Hamm es el tirano y Clov es el siervo, pero como en los dos casos anteriores, su relación es de mutua dependencia.

Mediante la introspección que hace el autor en estos personajes, exteriorizada en los diálogos o los monólogos, se nos muestra lo que hay dentro de ellos y esto es lo que nos permite definir sus roles simbólicos. Es por ello que Hamm constituye la representación del subconsciente o la parte no controlada del "ser" y Clov la del consciente o la parte controlada de aquel.

El comportamiento de Hamm es el de alguien egotista, dominante, impulsivo, cruel y autocompasivo, pero también exterioriza odio y remordimiento. Además es arbitrario e impositivo y, a semejanza de Pozzo en el segundo acto de *Waiting for Godot*, también está ciego. Por todas estas características Hamm es el que constituye la parte impulsiva y no controlada de la pareja y también, por así decirlo, simboliza la parte subconsciente del individuo. Su ceguera le provoca inestabilidad e inseguridad, lo que lo hace ser un poco infantil, regresivo y vivir totalmente dependiente de Clov, a quien también chantajea moralmente con su permanente autocompasión:

Hamm: (...) Can there be misery- (*He yawns*) - loftier than mine? No doubt. Formerly. But now? (*Pause*). My father (*Pause*) My mother? (*Pause*) My...dog? (*Pause*) Oh, I am willing to believe they suffer as much as such creatures can suffer. But does that mean their sufferings equal mine? ²³

Hamm vive además engañado, teniendo un mayor concepto de sí mismo en todos los aspectos, que lo hace sentir superior en su muy particular entendimiento. Parece estar viviendo siempre en una bruma, en un sueño, por lo indefinido y fantasioso de sus diálogos y monólogos. Dado lo anterior es factible preguntarnos: ¿no es así la manifestación del subconsciente? Los diálogos de Hamm, indefinidos y desordenados son un reflejo de éste.

Hamm es a la vez imaginativo e inestable, como Estragon en *Waiting for Godot*. Constantemente desea estar durmiendo y apartado de la realidad que lo circunda:

Hamm: I wonder (*Pause*). Imagine if a rational being come back to earth, wouldn't he be liable to get ideas into his head if he observes us long enough. ²⁴

Hamm, como Estragon, no está plenamente consciente del mundo exterior ni tampoco del tiempo. Para él un día es como otro día que pasa en su silla de ruedas. Su conducta es esquizoide la mayor parte del tiempo, su pensamiento y comportamiento carecen de orden y de una organización coherente. Su vida se desarrolla en una forma muy similar a la del flujo del pensamiento no controlado o espontáneo.

Para Hamm la existencia a la que ha sido condenado a vivir es un fuerte tormento, como para la mayoría de los personajes; quisiera que la vida se extinguiera por completo, para así frenar el suplicio de los seres vivientes. Ante su incapacidad e impotencia de poder lograr esto por sí mismo, su único escape es su propia mente a través de la cual puede desplazarse como le plazca deteniéndose en las experiencias más significativas de su vida.

Clov es el opuesto de Hamm. Existe entre ellos un constante choque, no obstante su relación de mutua dependencia, lo cual hace más evidente su oposición. En Clov se combinan los atributos de Lucky

²³ BECKETT, Samuel. *Endgame. Masters of Modern Drama*, Random House, M. Block and Robert G. Shedd, U.S.A., 1962, p.1104.

²⁴ BECKETT, Samuel, *op.cit.*(1962),p.1109.

y de Vladimir. El es el esclavo de Hamm como lo es Lucky de Pozzo; está obligado a obedecer a Hamm, quien es aparentemente su protector o su padre adoptivo y al cual no puede abandonar. El es también la parte menos impulsiva y la más racional de la pareja. Sus expresiones son más coherentes que las de Lucky y no es tan sumiso como éste ya que en ocasiones se desespera y se violenta. También se le puede comparar con Vladimir por ser el más práctico y el más consciente de las circunstancias. Por otra parte, él cuida a Hamm como también lo hacía Vladimir con Estragon y se ocupa de su manutención.

El contacto que Clov tiene con el mundo exterior es más directo que el que puede tener cualquiera de los otros personajes en la obra. Además de esto él sí puede ver y le informa a Hamm lo que ocurre alrededor. Aunque Clov tiene una incapacidad física - no poder sentarse - él es quien desempeña las actividades cotidianas de la vida: cuida a Hamm, lo alimenta y se encarga de la cocina. Clov es también el interlocutor de todas las divagaciones de Hamm, el único que las escucha dentro de la obra, de la misma manera como el consciente recibe las manifestaciones del subconsciente.

Clov tiene una noción más definida del tiempo:

Hamm: Yesterday! What does that mean? Yesterday!

Clov: (*violently*) that means that bloody awful day, long ago, before this bloody awful day.²⁵

A diferencia de Hamm, cuya mente está en un completo desorden, Clov vive obsesionado por el orden:

Clov: (*Straightening up*) I love order. It's my dream.

A world where all be silent and still and each thing in its last place, under the last dust. (*He starts picking up again*).²⁶

Al estar consciente del orden habitual de las cosas y del mundo que lo circunda, él desempeña simbólicamente el papel del consciente del "ser". Su misma obsesión por el orden lo lleva a percatarse de los detalles, Clov es quien descubre a un chico a través de la ventana. Su aparición hace que Clov, de algún modo descubra la posibilidad de una libertad probable en el mundo exterior que nunca llega a

²⁵ BECKETT, Samuel. *op.cit.* (1962), p.1111.

²⁶ *Ibid.*, p.1113.

materializarse. Para Clov este niño es "a potential procreator",²⁷ lo cual inquieta a Clov, cuya primera intención es acabar con él, sin llegar a hacerlo. Al final de la obra, Hamm aparentemente muere, habiendo perdido el juego, y Clov se dispone a partir, pero no lo hace a pesar de prepararse para ello. La posibilidad de su partida es congelada por el autor en una forma indefinida. Sin embargo, esto nos indica, conforme a los roles simbólicos de los personajes, que Clov, de alguna manera, ha ganado la partida, o dicho de otro modo, que el consciente se impuso al subconsciente.

Hamm y Clov también representan analógicamente características humanas abstractas como son la debilidad y la fortaleza. Hamm personifica la debilidad humana al estar constantemente lamentándose y sufriendo por sus traumas, buscando también constantemente un alivio para su dolor, como la muerte o algún calmante. Clov, por el contrario, personifica la fortaleza humana al vivir conforme a las circunstancias en un llano y puro instinto de sobrevivencia. Mas ambos en conjunto forman la imagen de la decadencia de la raza humana a consecuencia de la indiferencia por la vida y por los semejantes.

Nagg y Nell

Como antes lo mencionamos, en el universo de *Waiting for Godot* y de *Endgame* no existen relaciones surgidas dentro de vínculos familiares sólidos. En *Endgame* nos encontramos con la imagen fragmentada y distorsionada de los padres de Hamm, quienes están mutilados de las piernas y dentro de unos botes de ceniza, medio muertos y medio vivos. Sus intervenciones son pocas y aparentemente mueren en el transcurso de la obra. Sin embargo, las condiciones en las cuales son presentados contribuyen a destacar ciertas características de Hamm, como el dominio, la crueldad, y la indiferencia, lo cual de algún modo manifiesta lo que él recibió en algún otro tiempo de sus padres. Al ser presentados en una forma tan irreal, parecería que ellos forman parte de un sueño y de este modo son, por así decirlo, la representación del pasado en la obra y también del pasado de Hamm.

Nagg y Nell son dos entidades humanas que representan en un segundo nivel de significado, tanto la fragilidad humana como la decadencia y el deterioro del hombre a través del tiempo. La situación en

²⁷ BECKETT, Samuel. *op.cit.* (1962), p.1116.

la cual viven es una manifestación de la crueldad de la vida, pero también, ellos son el reflejo de la falta de estructuras y bases familiares generadas por la falta de amor y la indiferencia. Aunque irónicamente ellos, al parecer, se aman y su relación es estrecha, su presencia dentro de la obra es deprimente y lastimera. Beckett acentúa con su caracterización la indignidad de la vida y los presenta como causantes y víctimas del mundo deteriorado y vacío que circunda a todos los personajes.

Mediante estos cuatro personajes el autor nos muestra un mundo al borde de la extinción, en donde ya no hay más que sus vidas en el estrado o sobre el papel. Es así como se convierten en el prototipo de una generación corrompida, sin expectativas y sin valores, cuya presencia en el mundo es accidental y desventurada.

El personaje de la esperanza en ambas obras

Existe en *Waiting for Godot* un personaje que además de darle un giro a la obra, alienta las esperanzas de personajes y público; él es el mensajero de Godot. Aparece en ambos actos y parece ser un jovencito, (que puede o no ser el mismo en los dos actos) cuya ocupación es cuidar un rebaño de cabras o de ovejas y trabajar para Godot. Su introducción en la obra motiva el interés del lector/espectador ya que representa a quien los personajes principales desean encontrar. Él es el único vínculo entre los personajes y Godot y el único medio por el cual la esperanza de los personajes se mantiene o persiste. Con su inclusión en la obra, el dramaturgo provoca un fuerte contraste entre la desilusión que experimentan Vladimir y Estragon y la esperanza que se aviva en ellos cada vez que el mensajero hace su aparición. Por este motivo, este personaje es un símbolo de esperanza al ser la única evidencia de la existencia de Godot en la realidad de la obra. Él significa la esperanza de todo ser humano de alcanzar sus expectativas en la vida, aunque éstas puedan no llegar a cumplirse. Este personaje complementa o refuerza el significado de Godot.

En *Endgame*, Beckett también introduce otro personaje que se levanta simbólicamente como un signo de esperanza. Él como Godot sólo es creado mediante el diálogo; sin embargo, aviva el interés del público. Clov lo ve por la ventana a través de un telescopio, cuando aparentemente ya no había esperanzas

de vida en el mundo exterior por encontrarse éste devastado y vacío. No obstante la intención de Clov de acabar con él, el niño, dentro del contexto de la obra, adquiere un significado de vida, de resurrección y de esperanza. Su presencia alienta en Clov la esperanza de poder encontrar la libertad en el mundo exterior. Este niño aparece como la continuidad de la vida e implica la posibilidad de que las cosas puedan ser diferentes. Representa la procreación que contrasta con la esterilidad de la obra y quizás un mínimo destello de regeneración. A su vez, la intención de Clov de eliminarlo, representa una oposición a su significado como símbolo de vida o de continuidad en la obra. Es decir, esta actitud de Clov se convierte en la manifestación de la inutilidad de la lucha por la existencia, la cual es un continuo tormento.

Tanto este niño como el mensajero de Godot tienen un fuerte impacto dentro de las obras por lo que significan, por ser inesperados y además por establecer un fuerte contraste con el pesimismo que las impregna.

Los personajes de *Waiting for Godot* y de *Endgame* son todos personajes solitarios que se aferran a la vida mediante un delgado hilo de esperanza o bien por puro instinto de supervivencia. Los sorprendidos personajes mencionados anteriormente, de alguna u otra forma implican un cambio que vuelve a las obras insólitas y las hace menos sombrías y deprimentes. Al manejar estos personajes en escena, Beckett parece mostrar que el ser humano, aun viviendo en un mundo decadente, siempre buscará una esperanza a la cual aferrarse, aunque esta resulte vaga, efímera y sin fundamento. Los personajes de ambas obras constituyen, por consiguiente, un pretexto dramático, un medio de expresión mediante el cual Beckett desarrolla, de una manera magistral, su concepción particular de la vida y la experiencia humana.

III

LA AMBIENTACION

a) *La escenografía.*

Como se ha dicho previamente, el que nos ocupa es un autor experimental y conforme a esta característica, la escenografía que él crea no tiene tan sólo el propósito de ambientar las obras, sino también el de contribuir a su particular composición simbólica. Por consiguiente, así como en las obras mencionadas se sugiere la idea de la crisis existencial de los personajes dándoles características abstractas propias, así también la escenografía es un medio que el autor utiliza para complementar estas características. Es decir que la idea de vacío y soledad que parece existir en la vida interior de los personajes, es reforzada con la del vacío y la soledad que los rodea.

Es así como en *Waiting for Godot* lo que complementa la aparición de los personajes es sólo un camino y un árbol. La elección de un árbol como punto central no parece ser arbitraria, ya que éste, al inicio sin hojas, las tiene al principio del segundo acto. Este árbol da origen a algunas asociaciones analógicas para adquirir su propio significado dentro de la obra. Tenemos aquí un símbolo de esperanza, que no obstante su ambigüedad, parece suavizar un poco la desesperada situación de los personajes y modifica un poco las expectativas del público respecto de la obra. Las hojas implican un renacimiento, una ilusión, la perspectiva de que algo puede cambiar, pero ¿no es significativo que sean tan escasas?, ¿no son la representación material de la clase de esperanza que los personajes experimentan en forma abstracta? En algunas ocasiones el árbol también se asocia con la cruz de Jesús, lo cual igualmente sustentaría la idea de salvación implícita, pero dudosa, dentro de la obra.

El camino es otro símbolo significativo dentro de la escenografía. Este camino sugiere en forma material el transcurso de la vida de los personajes en escena y la de los individuos a quienes ellos parecen representar. Los caminos siempre llevan a algún lado y tienen siempre un destino, como la vida. Vladimir y Estragon se encuentran irónicamente en un trecho de este camino, como si de repente la vida que ellos

habían estado llevando hiciera crisis estancándolos en una etapa de la misma, impidiéndoles avanzar; todo ello, sin antes encontrar la razón de su existencia o la manera de encauzarla o justificarla; es decir, sin antes encontrar a Godot. Lo único que los alienta es el encuentro que anhelan; sin embargo, su espera adquiere un carácter infinito como su situación en la obra. Es así como el autor logra transmitir lo absurdo de la vida haciendo énfasis en lo absurdo de la espera, de la esperanza de los personajes y, por consiguiente, de su existencia. No obstante esta proposición y a pesar del aparente sin sentido de la vida, el camino significa también lo opuesto de la idea anterior, ya que éste no termina en el trecho en el que Vladimir y Estragon se encuentran, sino que sigue, y al seguir va necesariamente a alguna parte. A qué parte no lo saben y no parecen querer saberlo. La contradicción resultante - magistralmente sugerida por Beckett - está en la naturaleza de la existencia misma. De esta manera, el camino implica, paradójicamente, tanto la muerte como la vida, tanto el principio como el fin. La liberación depende del encuentro de Godot, del encuentro del motivo de la espera, de una fe en que vendrá, que no saben si tienen o no. Todo el absurdo de la situación anterior, encuentra una resolución, tan lógica como dramáticamente adecuada en la proposición: "Why don't we hang ourselves?"²⁸

La luz tenue y amarillenta con que la obra se ambienta es también un reflejo de la condición humana de los personajes, cuya vida es precaria, sin brillo; siempre a punto de extinguirse. El desaliento con el que es impregnado el ambiente, el árbol con no más que unas cuantas hojas, los personajes que apenas tienen lo más indispensable para sobrevivir, la ausencia de lugares habitables, vegetación y en suma de algún indicio de vida permanente reflejan un mundo en el que sólo existen pequeños destellos de aliento que -naturalmente- tienden a extinguirse.

En la escenografía de *Endgame*, también se hace patente la soledad y el vacío de los personajes. No existe en ella más mobiliario que la silla de ruedas de Hamm, un cuadro, cerca de la puerta, de cara a la pared y dos botes de cenizas. Al fondo, de cada lado, se indican dos pequeñas ventanas con las cortinas corridas, al frente del lado derecho una puerta. Mediante este breve cuadro que los personajes complementan, el autor nos presenta un mundo microcósmico, ejemplo del que alguna vez existió.

²⁸ BECKETT, Samuel. *op.cit.*(1954), p.60.

Este cuarto, donde la obra se desarrolla, sugiere un espacio limitado, como el de una jaula en la cual los personajes se encuentran aislados del resto de mundo y amenazados por su propia existencia. Las dos pequeñas ventanas del cuarto podríán parecer, dentro de un plano general, dos cavidades oculares a través de las cuales los personajes tienen contacto con el mundo exterior. Esto nos permite atribuirle al cuarto la imagen de algo similar a una cavidad craneana, dentro de la cual, los personajes, conforme a sus roles simbólicos, interactúan. Todo lo que ahí sucede parece estar contenido dentro de un sueño fantástico generado en la mente del escritor. Esta imagen es reforzada con la incongruencia de la relación entre los personajes, con la grotesca presencia de Nagg y Nell y con la luz grisácea que complementa el ambiente. Por otro lado, este cuarto evoca necesariamente la miseria de un mundo sin valores, de lucha por el poder y destrucción.

Como el camino en *Waiting for Godot*, la puerta en *Endgame* es vagamente representativa de las posibilidades de libertad, independencia y realización, que, sin embargo, sólo se conciben en la mente humana, pero nunca llegan a cumplirse, conforme a las expectativas humanas. Así lo sugiere Clov, por ejemplo, quien nunca llega a concretar la acción de su partida. El cuadro que aparece de cara a la pared es una alusión a la indefinida identidad de los personajes y a su indiferencia -¿acaso su rechazo?- ante la vida.

Es así como la escenografía, de ambas obras contribuye con su simbolismo a asegurar un adecuado efecto dramático - uno de desolación y vacío - en el lector/espectador.

b) *El vestuario*

El vestuario o la indumentaria de las obras mencionadas es también muy poco elaborado y poco convencional. Por estas características podríá considerársele secundario o de poca relevancia; sin embargo, son precisamente esas características lo que le permiten complementar adecuadamente la caracterización de los personajes y, por consiguiente, reforzar su significado dramático. Así, lo que Vladimir y Estragon llevan encima en *Waiting for Godot* son propiamente harapos los cuales reflejan la miserable condición de su vida, a la vez que evocan la precariedad de la condición humana. Los sombreros, por otra parte, son

un signo de pensamiento, siendo, por ejemplo, algo indispensable en el vestuario de Lucky. Las botas son para Estragon un apoyo del cual no puede prescindir, ya que están asociadas con su necesidad de protección. Sus pantalones son lo que le proporciona dignidad y el lazo que los sujeta es, simbólicamente, su atadura con la vida. Al ser el personaje de Pozzo una representación de poder, su indumentaria es más elaborada y elegante; además, Lucky le carga una canasta con víveres y su propia silla.

Si bien, los personajes están caracterizados en forma muy similar a la de los mimos del *music hall* porque emplean diálogos cruzados y presentan situaciones cómicas, en realidad constituyen una parodia de la existencia humana.

En *Endgame*, el vestuario puede resultar aún más paródico, pero esto no significa que deje de cumplir con su función dramática. No obstante lo cómico y grotesco que llega a parecer, con él se complementa el efecto de irrealidad y de intangibilidad que la obra genera. Hamm lleva encima algo similar a una toga con un bonete, usa unos lentes negros y cubre su cara con un pañuelo manchado de rojo; su vestuario es irregular y excéntrico como lo es su vida y conforme al rol simbólico que desempeña. Por el contrario, el vestuario de Clov es convencional, y al final de la obra, cuando se prepara para salir, incluso excesivo. El detalle en el vestuario, que consta de un abrigo, un sombrero, un impermeable, una sombrilla y una bolsa, manifiesta su predilección por el orden, conforme al rol simbólico que igualmente representa, y refleja una vida aparentemente más organizada, aunque como se nos sugiere, esta apariencia de orden no es más que un disfraz.

Nagg y Nell aparecen en ropa de dormir, dentro de unos botes de ceniza. Su vestuario corresponde a la imagen que el autor quiere darles como elementos del subconsciente. Representan así físicamente el origen de la vida de Hamm y el recordatorio de una situación amarga dentro de sus experiencias infantiles.

Hamm y Clov aparecen con la cara pintada de rojo y Nagg y Nell con la cara pintada de blanco. Esto desvanece su identidad específica y los hace aparecer como seres indefinidos en los que puede tomar cuerpo alguna proposición abstracta.

De este modo los detalles en el vestuario complementan los abstractos y profundos conceptos que el autor pretende exteriorizar mediante la representación dramática.

IV

WAITING FOR GODOT Y ENDGAME COMO COMPOSICIONES SIMBOLICAS

La condición de los personajes de Beckett refleja la angustia, la insatisfacción y lo triste de una vida desprovista de propósito. Por consiguiente, la utilización de elementos simbólicos como recurso dramático es para el autor un medio más para manifestar su propio concepto de la existencia humana y de la condición del "ser".

a) *El concepto de la existencia humana.*

Para Beckett no existen héroes, ni seres victoriosos y el ser humano es presentado como alguien disminuido e indefenso. Para los individuos "genéricos" que él crea, la existencia es como una avalancha que no les permite más que sobrevivir, sin metas, ni retos, ni determinaciones, ahogándose dentro de su propia desesperación. Con lo que dicen y hacen manifiestan sentimientos tan intensos como la desesperanza, la impotencia y la soledad.

Sus personajes muestran mucho de la condición interna del hombre, ese lado oculto de su naturaleza, no condicionado por los convencionalismos sociales. Viven limitados dentro de su propia inseguridad, ninguno es capaz de manejar su vida como un individuo independiente. Sus vidas son monótonas y estáticas, no evolucionan, ni se desarrollan, ni cambian, como si su paso por el mundo no tuviese fundamento alguno y fuese totalmente absurdo. Están acorralados dentro de su propia existencia, la cual es para ellos como una interminable agonía.

En el universo de Beckett, el hombre no es más que un ser imperfecto, sin capacidad alguna para dominar las circunstancias que le rodean, en su búsqueda de la libertad o de la salvación, pretendiendo con ello evadirse de algún modo de la tortura que le representa existir. Como una manifestación de esta tortura, exteriorizan su debilidad, egoísmo, indiferencia y desaliento. Es por ello que las obras dentro de las cuales existen, no son tan sólo absurdas parodias, sino comedias trágicas, en las que la vida se

representa como un circo en el que no se oculta, sino más bien se exterioriza la amargura de los payasos.

Es inevitable asociar a *Waiting for Godot* y a *Endgame* con una concepción particular de la existencia humana, ya que tanto en una como en la otra el hombre es figura cenital. En estas obras el mundo exterior sólo tiene una importancia realmente significativa como tierra desolada y vacía. Las situaciones terminan donde empiezan y el hombre, sostenido por la esperanza de una liberación ficticia, es la más miserable criatura sobre esa tierra. Su paso por la vida es tan sólo la manifestación de un capricho que ninguno comprende y que todos se ven obligados a satisfacer. Beckett, así, nos plantea la existencia humana como una realidad aterradora. Es por ello que sus personajes o la niegan, lamentándose, como lo hace Hamm, o bien pretenden suicidarse como ocurre con Vladimir y Estragon, presas ya de la aflicción y la angustia. Es en este punto donde el autor sugiere los límites de lo normal y lo anormal. Ante la imposibilidad de controlar su vida y de resolver por ellos mismos sus propios conflictos, los personajes llegan a rebasar los umbrales de la "normalidad", no para caer en la "anormalidad", sino para quedar suspendidos entre ambas.

b) El concepto de Dios.

Al abordar un tema como el de la existencia humana, es difícil evadir el entorno de la misma y por consiguiente su origen (o a su creador). Mas lo que *Waiting for Godot* y *Endgame* sugieren al respecto está específicamente encaminado a la negación de la existencia divina; es decir, se rechaza su intervención en la vida de los personajes al no tener ésta ningún sentido aparente. De este modo el autor plantea un concepto de Dios igualmente ambiguo: El puede existir como una probabilidad para algunos de sus personajes (que esperan a Godot) pero no para él (quien considera que nunca vendrá).

La idea general que se da de Dios en ambas obras es la de que Dios y el hombre no viven en comunión, pues en el hombre existe un desconocimiento casi total de su creador, lo cual Estragon manifiesta y Clow ejemplifica, siendo ambos ajenos tanto a su creación (como hijos de Dios) como a su origen (como seres vivientes). Si bien es posible inferir que Godot es Dios porque su condición en la obra así lo da a entender, toda la ambientación de la misma evoca su ausencia y falta de cuidado por su

creación: una atmósfera en penumbra, con una luz amarillo mortecina, una vegetación casi nula y una población mínima de gente desolada, vacía e infeliz. Este mismo ambiente parece encontrar su eco en *Endgame*, pues ahí las cosas no son mejores y la atmósfera es aún peor, ya que la tierra ha sido destruida por una catástrofe y está casi totalmente extinta. Para el autor la expectativa de libertad, salvación o redención no tiene fundamento, es ambigua, indefinida y vaga como la experiencia evocada en sus obras. Es como si para Beckett la vida fuera una contienda en donde se debaten seres frágiles, incompletos y desprovistos de fe. Su única certeza es la derrota - y la extinción.

Godot, así, resulta ser, aunque el autor no lo manifieste abiertamente, un Dios falso, en el que no se puede tener esperanza. Esto es reafirmado en *Endgame*, en donde la falta de esperanza de los personajes en ese mismo Dios se manifiesta en sus vidas vacías, sin dirección y sin amor. La pregunta que pareciera redondear toda la temática de *Waiting for Godot* sería: ¿Dónde está Dios? para la cual el mismo autor vendría a darnos la respuesta que parece redondear toda la temática de *Endgame*: Dios no está en ninguna parte.

Por consiguiente, y a pesar de la fuerza que Godot adquiere como símbolo de Dios, o de alguien todopoderoso, la existencia humana para Beckett es, además de espontánea, una desafortunada casualidad que ha de presentarse en forma tragicómica si se quiere destacar adecuadamente la ambigüedad que la caracteriza, bien como tragedia, bien como una experiencia circunstancial y vana.

CONCLUSIONES

Teniendo como base lo anteriormente expuesto, podemos decir que en las obras de Beckett no existen intenciones didácticas ni moralizantes; que su valor radica en su calidad estética respaldada por la forma no convencional pero acertadamente dramática en cuanto a la representación de la experiencia humana. Esto no quiere decir, sin embargo, que Beckett no se preocupe por la condición espiritual del hombre, por su relación con los demás o con Dios. La preocupación de Beckett es evidente en ese sentido, de otra manera, sus obras no evocarían, indirecta pero inequívocamente, el aislamiento del ser, en un mundo desierto, sin vida y sin Dios.

Aunque *Waiting for Godot* y *Endgame* parezcan disparatadas, cómicas o grotescas; aun cuando la primera trate de una espera indefinida y la segunda lleve al fin una relación o congele una partida, ambas muestran un claro vínculo entre la experiencia que presentan y la del mundo fuera de ellas. De ahí su carácter simbólico e innovador.

Los personajes al parecer desean huir de algo que, recíprocamente, parece negarles toda posibilidad de escape. La existencia para ellos es algo similar a una vida acorralada y vacía, a un "castigo indefinido", a un tormento. Ya que ciertamente, ni la falta de autonomía o seguridad en el primer caso, ni el sufrimiento manifestado en el segundo caso hacen a uno o al otro menos terrible. Es por ello que a pesar de las circunstancias cómicas que presentan las obras, su finalidad evidentemente no es la de hacer reír.

Por ello también podemos afirmar que el diálogo es tan significativo como la acción. Y es debido a esto que el desarrollo de un papel estructurado ya no es tan importante para el dramaturgo, pues la función de los personajes viene a ser mayormente simbólica. Así mismo, las tramas tampoco derivan en soluciones a algún conflicto, ni en ellas se presenta una total exposición de los hechos, como tampoco forman parte de una realidad objetiva. Por otra parte, los temas abordados en las obras no se desarrollan, tan sólo se plantean, estando éstos implícitos en el contenido general de las mismas. Temas tales como

el propósito de la experiencia humana, la angustia de la existencia y lo vano de la esperanza, van siendo hilvanados en una trama enredada y confusa dentro de la cual también se pueden dar manifestaciones del consciente y del inconsciente, o del "yo" y el falso "yo" en la conducta del hombre, como ocurre básicamente en *Endgame*.

Si los enigmas o situaciones que el autor propone en estas dos obras nunca son resueltos, es porque pretende representar también la sensación de la experiencia. Si bien *Godot* nunca llega, la probabilidad de su llegada es siempre sostenida; igualmente, *Vladimir y Estragon* nunca se ahorcan, pero se mantiene la posibilidad de que lleguen a hacerlo. Probablemente *Clov* abandone a *Hamm*, pero quizá nunca lo haga. Esta ambigüedad y el desarrollo dramático de las situaciones dentro de las obras es lo que propicia en ellas el suspenso, y así, lo único que se mantiene es una expectativa constante, sostenida únicamente por la probabilidad. De este modo, el lector/espectador se ve obligado a hacer sus propias deducciones respecto al significado de las obras, deducciones que partirán de una relación analógica con la realidad circundante.

Debido a la ambigüedad existente en *Waiting for Godot* y en *Endgame*, los equivalentes simbólicos que de ellas surjan, no siempre serán los de una generalidad, puesto que aún en las obras convencionales, los espectadores pueden llegar a tener una interpretación muy particular. Sin embargo, esta ambigüedad no constituye una barrera para aproximarse a ellas. El teatro de Beckett es un teatro experimental, por lo que muchos acercamientos son posibles, todo puede ser utilizado y todo puede resultar. No hay restricciones, ni reglas, no hay nada tangible o concreto. Todo parece estar expuesto, en una bruma, ante los ojos del espectador, para que éste aplique su apreciación particular de ese cosmos fuera de control, en el cual el hombre, como una simple criatura sobre la tierra se encuentra indefenso, disminuido y atrapado. Es por ello que las obras de Beckett pueden ser apreciadas por diferentes públicos, ya que cada espectador o lector podrá entender lo que éstas "proyecten" de acuerdo con su propia situación. La falta de variación y de movilidad en las obras, así como la ausencia de una trama estructurada, genera una imagen de las obras similar a la de una colección de símbolos estáticos, que sustentan su significación, por lo tanto, en la participación intelectual y activa del lector/espectador.

Las dos obras analizadas emergen del universo del autor, constituido por la imagen que Beckett tenía del mundo y que a su vez manifiesta la influencia que el mismo mundo había ejercido sobre él. Sus obras constituyen un reto al teatro tradicional que ofrece todo ante la vista del espectador, con una estructura lógica, definida y secuencial, cuyo principal propósito es el de distraer o divertir, sin conducir siempre al espectador a pensar o reflexionar. Debido a ello, algo distintivo en el teatro de Beckett es que involucra sutilmente al lector/espectador, lo lleva a añadir un motivo a la acción y lo conduce de este modo a meditar en el propósito y esencia de la vida en un sentido llano.

Beckett parece querer asegurar la permanencia de sus obras en la mente del público haciendo que el tiempo dentro de ellas sea casi estático, como si quisiera detener el transcurso del mismo para así darles un efecto de permanencia continua, indefinida, pedurable, sin desenlaces, sin finales rotundos, donde el límite sólo lo define, y en forma imprecisa, la obra misma. Es como si quisiera congelar las escenas, enfatizando así el efecto del aspecto simbólico en sus obras, ya que ni los personajes, ni la trama, ni el tiempo avanzan o se desarrollan en alguna forma.

El presente trabajo ha tenido como propósito el alcanzar un nivel más profundo en lo que respecta a la interpretación y estudio de dos obras de Samuel Beckett, pretendiendo con esto enriquecer nuestra apreciación de las mismas, sin restringirlas a una clasificación única; considero que la creatividad en ellas existente no puede limitarse a una catalogación exclusiva. Si bien Beckett es uno de los precursores y representantes del "teatro del absurdo", nos hemos podido percatar de que esto no es lo único sobresaliente en su teatro, pues existe en él la manifestación de las tendencias dramáticas de una época, como por ejemplo: una relación distinta entre el dramaturgo y la audiencia, la influencia de las teorías psicoanalíticas, el empleo de un humorismo surrealista o la manifestación de un pesimismo extremo; además de una gran habilidad artística para expresar a la vez, el mundo interno de un ser que ha vivido en un constante cuestionamiento respecto al propósito de la existencia y al sentido de la vida.

Por último, sólo quisiera agregar que al interpretar a *Waiting for Godot* y a *Endgame* como composiciones simbólicas, hemos podido penetrar al "extraño" mundo de Samuel Beckett, desenmarañando un poco la "materia gris" de la cual se compone, para así poder discernir, de alguna manera, lo que el

autor no ha revelado de manera explícita, pero que sí manifiesta, aunque en forma velada, dentro de las mismas obras. Mediante la exploración de nuevos territorios en lo que respecta a la creación dramática, como la creación de personajes simbólicos, la ausencia de la trama, los diálogos cruzados, el uso de escenografía y vestuario poco convencionales, elabora un método indirecto que le permite exteriorizar las pasiones, temores, dudas y angustias que aquejan, no sólo a los personajes, sino al ser humano contemporáneo.

BIBLIOGRAFIA

1. BARNARD, J.C. *Samuel Beckett a New Approach*, Great Britain, J.M. Dent & Sons Ltd., 1972, 136 pp.
2. BECKETT, Samuel. *Waiting for Godot*, New York, Grove Press, 1954, 61 pp.
3. BECKETT, Samuel. *Endgame en Masters of Modern Drama*, New York, Block & Shedd, 1962, 1198 pp.
4. CAMERON, Norman. *Desarrollo y Psicopatología de la personalidad*, México, Editorial Trillas, 1982, 767 pp.
5. CARGILL, Thompson John. *50 British Plays 1660-1900. "A Reader's Guide"*, United States of America, Barnes & Noble Books, 1980, 448 pp.
6. CIRLOT, J.E., *Dictionary of Symbols*, Great Britain, Philosophical Library, New York, 1971, 419 pp.
7. ESPASA CALPE (ED). *Diccionario Enciclopédico Espasa*, Tomo 21, Madrid, Espasa Calpe S.A., 1978, 448 pp.
8. ESSLIN, Martin. *The Theatre of the Absurd*, New York, Doubleday, 1969, 424 pp.
9. ESSLIN, Martin. *An Anatomy of Drama*, New York, Hill & Wang, 1977, 125 pp.
10. FLETCHER, John. *Samuel Beckett's Art*, Great Britain, Chatto & Windus, 1967, 154 pp.
11. HACHETT CASTELL (ED). *Diccionario Enciclopédico*, Tomo 1, España, Castell Ediciones, 1981, 192 pp.
12. HOLMAN & HARMON (ED). *A Handbook to Literature*, New York, Macmillan, 1986, 647 pp.
13. HORNBY, A.S. *Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current English*, Great Britain, Oxford University Press, 1974, 1037 pp.
14. KENNE, Hugh. *Samuel Beckett. A Critical Study*, United States of America, University of California Press, 1961, 176 pp.
15. LAING, R.D. *El yo dividido*, México, Fondo de Cultura Económica, 1960, 216 pp.
16. N.COE, Richard. *Beckett*, Great Britain, Oliver & Boyd, 1964, 118 pp.
17. SALVAT (ED) *Enciclopedia Monitor*, Tomo 12, Ed. Salvat, España, 1972, 551 pp.
18. SHAW, Harry. *Dictionary of Literary Terms*, United States of America, Mc Graw Hill, 1972, 4040 pp.

19. SOCIEDADES BIBLICAS UNIDAS (ED). *La Santa Biblia*, México, D.F., Sociedades Bíblicas Unidas, 1960, 1157 pp.
20. WEBSTER, Noah. *Webster's, New Universal Unabridged Dictionary*, United States of America, Dorset & Baber, 1979, 2129 pp.
21. WORTH, Katherine. *Beckett the Shape Changer*. London, Routledge and Kegan Paul, 1957, 227 pp.

INDICE

Introducción	1
Capítulo I.- El aspecto simbólico como recurso dramático.....	4
Capítulo II.- Los personajes	7
Godot.....	8
Vladimir y Estragon	9
Pozzo y Lucky	13
Hamm y Clov	15
Nagg y Nell	18
El personaje de la esperanza en ambas obras	19
Capítulo III.- La ambientación	21
a) La escenografía	21
b) El vestuario	23
Capítulo IV.- <i>Waiting for Godot</i> y <i>Endgame</i> como composiciones simbólicas.....	25
a) El concepto de la existencia humana	25
b) El concepto de Dios	26
Capítulo V.- Conclusiones	28
Bibliografía	32