

BEATITUD, IVÁN VASILIEVICH Y LA ISLA PÚRPURA
EL TEATRO DE MIJAIL BULGAKOV COMO UCRONÍA, VIAJE EN EL TIEMPO Y
METATEATRALIDAD

PATRICIA GONZÁLEZ ALMARCHA

ITEM-UCM

Resumen: La obra dramática de Mijail Bulgakov permite descubrir en esta figura canónica de la literatura universal una insospechada trayectoria teatral cobijada a la sombra de su novelística. En este artículo me centro, para empezar, en dos obras teatrales panfletarias íntimamente relacionadas, puesto que una es continuación de la otra, no solo desde el punto de vista temático, sino incluso constructivo: *Ivan Vasilievich*¹ y *Beatitud*. Después abordo una tercera farsa, *La isla púrpura*, por su particular temática, focalizada en el proceso ensayístico de una compañía teatral. Las tres pueden adscribirse al género que Lionel Abel [2003] define como tragedia o comedia de la reflexividad, es decir, al metateatro, pero también a la ucronía, un término acuñado por Charles Renouvier [Alkon: 1987], donde una ligera corrección de los eventos asumidos como históricos permite una reescritura del relato de esos hechos y un replanteamiento de la Historia como disciplina de ficción. En una época de acoso político, de limitación de las libertades expresivas por el régimen soviético, Bulgakov llama la atención sobre su obra como construcción o elaboración, pero también como un juego teatral concebido para ser representado. Se vale de la ucronía, historia alternativa y contrafactual como proyección retrospectiva o prospectiva de la crítica satírica y por evitación de la censura. En suma, con este tipo de análisis se aspira a romper con la noción estanca de género, sea dramático literario, sea ficcional, y reconstruir parte de la producción menor del dramaturgo desde una perspectiva más desconocida.

Palabras clave: teatro, metateatro, ucronía, Bulgakov, teatro dentro del teatro, panfletos teatrales.

1 Para la romanización del alfabeto cirílico se sigue a Presa *et al.* (1997).

Abstract: Mikhail Bulgakov's dramatic work allows us to discover in this canonical figure in universal literature an unexpected theatrical career sheltered in the shadow of his novel. In this article I focus, to begin with, on two closely related pamphleteering plays, since one is a continuation of the other, not only from a thematic point of view, but also from a constructive point of view: Ivan Vasilievich and Beatitude. Then I tackle a third farce, *The Purple Island*, due to its particular theme, focused on the essay process of a theatrical company. All three can be ascribed to the genre that Lionel Abel [2003] defines as tragedy or comedy of reflexivity, that is, to metatheatre, but also to *uchrony*, a term coined by Charles Renouvier [Alkon: 1987], where a slight correction of the events assumed as historical allows a rewriting of the story of those events and a rethinking of History as a discipline of fiction. In a time of political harassment, of limitation of expressive freedoms by the Soviet regime, Bulgakov draws attention to his work as a construction or elaboration, but also as a theatrical game conceived to be represented. It uses the *uchrony*, alternative and counterfactual history as a retrospective or prospective projection of satirical criticism and by avoiding censorship. In short, with this type of analysis the aim is to break with the stagnant notion of genre, be it dramatic, literary, or fictional, and reconstruct part of the minor production of the playwright from a more unknown perspective.

Keywords: theatre, metatheatre, *uchrony*, Bulgakov, theater within theatre, theatrical pamphlets.

LOS AVATARES EN LA GESTACIÓN DEL HECHO TEATRAL en Bulgakov obedecen a la intrincada y difícil relación del autor con el poder soviético, a la voluntad última de refugiarse su creatividad literaria en las tablas, ante la amenaza de la antojadiza censura². Su investigación en los efectos teatrales paródicos como generadores de mundos paralelos, fantásticos y de ciencia ficción convierte el conjunto de su labor dramaturgica en una producción que puede analizarse en clave metateatral y ucrónica. La utilización de motivos mitológicos griegos como el de Radamantis o del vellocino de oro, que operan como trasfondo velado de sus farsas teatrales, la ruptura vanguardista de la ilusión avalada por el realismo, posibilitan la aproximación al fenómeno teatral en este autor como un ejemplo de continuidad con el teatro isabelino inglés y áureo español, exponentes harto significativos del género del metateatro. Igualmente,

2 Poder y representación, identidad y teatralidad resultan conceptos claves en la vida de Bulgakov. Se adeudan de los estudios postcoloniales a partir de la caída de los imperios europeos a finales de la Segunda Guerra Mundial [Spivak, 2003]. La Unión Soviética como mecanismo que aspira a desestabilizar los valores hegemónicos occidentales y sus estructuras de poder desempeña un papel crucial en la creación de instituciones semejantes a las imperiales. Bulgakov ocupa un papel relevante en el proceso de des-sovietización.

permiten una continuidad con el tratamiento del tiempo en ciertos géneros de ciencia ficción³.

La problemática del teatro dentro del teatro (en adelante TDT) se desarrolla en el año 1963 a partir del teatrólogo Lionel Abel [2003]. En su investigación, define los elementos metateatrales como aquellos que en el drama y en el teatro se trascienden a sí mismos. Se trata de una forma de antiteatro que borra las fronteras entre la obra artística y la vida. El metateatro no necesita, a diferencia del TDT, que los elementos teatrales creen una obra interna independiente incrustada en la primera obra. Basta con que la realidad representada se muestre como teatral: se trata de una pieza, pongamos por caso, donde la temática principal es la metáfora de la vida como teatro. Por su parte, la designación del TDT niega o expresa solo la técnica teatral y algunas formas. Sin embargo, se trata de un término diferente con un significado semejante. La forma teatral de TDT puede adoptar, por tanto, la forma de la puesta en abismo o desdoblamiento.

La puesta en abismo puede ser una parte del drama sin conexión temática interna, o, por el contrario, actuar como punto culminante del tema o los motivos de la obra externa. La técnica del desdoblamiento concebida como forma de TDT no es un elemento estructural del texto dramático ni una forma de la puesta en escena. Tiene la habilidad de ser una unidad limitada, un todo autónomo fuera del vínculo espacio temporal causal del drama o de la forma escénica. La puesta en abismo es la realidad entre espejos o detrás del espejo [Pavis, 2003]. Un rasgo característico de este elemento es la duplicación estructural y temática del contenido incrustado con el tema de la obra básica. Es igualmente una manifestación de la autorreflexión, una declaración sobre la propia actuación. No tiene por qué tratarse de un enclave incrustado que

3 Conviene recordar que, en torno a la Segunda Guerra Mundial, se publica la novela de viajes en el tiempo *Lest Darkness Fall* de Lyon Sprague de Camp, ed. Prime Press, Filadelfia, 1949, en la que un académico estadounidense viaja a Italia en la época de la invasión bizantina de los ostrogodos. Se retrata al viajero en el tiempo de Camp, Martin Padway, realizando cambios históricos duraderos y dando forma implícita a una nueva rama del tiempo, convirtiendo la obra autorial en una trama del género conocido como historia alternativa. Al reconstruir cómo nace una decisión histórica significativa, cuyos protagonistas sí han tenido que cuestionarse distintos enfoques posibles y contemplar sus probables consecuencias. Según el historiador británico Ian Kershaw [2007: 6], se trata de «considerar las opciones detrás de una decisión particular ayuda a aclarar por qué finalmente se tomó».

asuma el tema de la obra. La puesta en abismo se origina la mayoría de las veces en el TDT. Sin embargo, en muchos casos, puede constituir una simple especialización formal de la obra, es decir, que la obra interior no tiene mayor efecto sobre la transformación formal general del drama o de la escenificación. El desdoblamiento, el TDT, puede consistir, por ejemplo, en una actuación o un sueño, como veremos en las producciones bulgakovianas *La isla púrpura* o *Beatitud o el sueño del ingeniero Rein*⁴.

El TDT, el entrelazamiento de formas relacionadas o similares, refleja el desarrollo diacrónico del drama como género. Pero encontrar principios comunes del TDT en todas sus formas no es tarea fácil. Esto se debe a que han existido marcadas diferenciaciones en la evolución histórica, especialmente en la visión metafísica del ser humano en el drama: su individualidad, su existencia⁵. Ya en el siglo xx, que es importante para las formas de TDT y metateatro, surgirán tendencias completamente nuevas. La alegoría barroca del gran teatro del mundo es reemplazada por un universo teatralmente dramático, que también está infectado de espejismos. Pero se refleja más que el mundo real, de modo que «La escena ya no es capaz de representar el mundo moderno, la identificación y la ilusión son naïf.» [Huizinga, 1971: 166]⁶. No en vano, la crisis del orden del mundo ha comenzado a finales de la antigüedad, tendrá su punto culminante en el siglo xix, y se prolongará hasta nuestros días, lo que también se relaciona con la crisis del drama [Pavis, 2003: 30].

4 Mijail Bulgakov, *La isla púrpura y otras piezas*. Teatro, ed. M. Bilbatúa, Madrid, Cuadernos para el diálogo, 1973.

5 Como en formas miméticas más realistas posteriores, la llamativa estilización formal barroca del mundo se alza como testimonio del orbe, o más precisamente del ser humano de su tiempo. En una progresión diacrónica del género del TDT, el Barroco, por tanto, desarrolla viejas concepciones sobre el «juego» (escénico) y su papel en la configuración del mundo, pero de una forma específica. Se trata de la noción del hombre, que en el gran teatro barroco del mundo se representa sólo como un papel junto a las virtudes y los vicios personificados, o a los dioses y los seres infernales. El teatro barroco del mundo reduce la imagen del hombre, como ser imperfecto, a un papel. El mundo es el escenario y Dios es el gobernante principal.

6 A menos que se indique lo contrario, en adelante las traducciones al castellano de las citas directas o literales de otros idiomas son propuestas de la autora del presente artículo.

La ucronía, por otro lado, se considera una manera de escritura utópica o una narrativa alternativa de la historia oficial. En la historiografía antigua se registran los sueños literarios de otras historias posibles, como también aparecen en escritores contemporáneos como Michel Houellebecq o Laurent Binet⁷. La historia alternativa o *alternative history* (en el ámbito anglosajón), a veces abreviada como AH, se define como un género de ficción especulativa consistente en tramas donde uno o más eventos históricos ocurren de manera diferente a lo comúnmente asumido [Csicsery-Ronay, 2008; Moreno, 2010]. Por lo general se trata de narraciones planteadas como escenarios alrededor del «qué pasaría si» en puntos cruciales de la Historia, pero representan registros no históricos. Las tramas constituyen conjeturas, si bien a veces se basan en la realidad. La historia alternativa se considera un subgénero del género de literatura fantástica y de ciencia ficción. Las obras clasificadas como histórico alternativas pueden utilizar los tópicos de cualquiera o de todos estos géneros novelísticos. Otro término que se usa ocasionalmente para este género es «alohistoria» (literalmente «otra historia», [Quinion, 2012: s.u.]).

La palabra ucronía no aparece hasta 1857, cuando da título a la novela *Ucronía*, del filósofo francés Charles Renouvier (en reedición francesa de 1998 y en edición española de 2019), subtitulada *Utopía en la historia* (o lo que se puede leer como la utopía aplicada a la historia). Dicha obra describe cómo podría haberse desarrollado la civilización cristiana desde el siglo I hasta el IX, si el cristianismo no se hubiera alzado como religión oficial del Imperio Romano, sino que, en su lugar, se hubiera transformado en una fuerza evangélica más sutil entre los bárbaros. Dicho de otro modo, se muestra la historia alternativa de la iglesia sin la necesidad de reformas y guerras religiosas⁸. Los temas

7 Con su obra *Sumisión*, Michel Houellebecq, ed. Anagrama, Panorama de narrativas, 2015, golpea con fuerza la imagen de una Europa con fantasmas islamófobos e incluso adivina descaradamente cómo sería el devenir. En sentido similar, tampoco se suele vincular a los indios americanos con la idea del expansionismo. Los indios, según Laurent Binet [2020], tienen sus inconvenientes incluso sin los prototipos europeos, ya sean rituales asesinos (una de las pirámides de sacrificio frente al Louvre) o un fuerte componente autoritario. Por otro lado, establecen una sociedad mucho más justa y religiosamente más tolerante que la que ha existido hasta ahora, por motivos diversos igualmente sintetizados por el mismo Binet [ibid.].

8 Las reflexiones retrospectivas se suelen remontar a la historiografía antigua. Según el propio Renouvier [2019], la ucronía se puede caracterizar en tanto que la his-

categorizados como histórico alternativos, de división del tiempo y de tiempo cruzado llegan a entrecruzarse tan estrechamente que parece imposible discutirlos de forma aislada. Así las cosas, el neologismo ucronía se basa en el prefijo griego *ου-* (no, en absoluto) y en el sustantivo *χρόνος*, que significa «tiempo», de manera que el término se traduce literalmente como «(no) tiempo», análogo a utopía, etimológicamente, «(no) lugar». Interesa poner en relación lo utópico y distópico con lo ucrónico en el devenir literario para entender el aprovechamiento que Bulgakov hace de sendos semas en las dramaturgias objeto de análisis⁹.

La obra bulgakoviana *Beatitud* muestra el utópico futuro imaginario del sistema comunista, dirigido por el comisario del pueblo para las invenciones, Radamanov. El mismo país de la utopía comunal y tecnocrática desarrollada en la pieza se llama Beatitud. Se trata de una transformación paródica del mito griego de Radamantis el del cabello dorado, el hijo del dios Zeus, que será juez en el reino de los muertos, al mando de Elíseo. El argumento nos sitúa en una vivienda comunal de Moscú, donde el ingeniero Rein acaba de crear una máquina del tiempo y no parece muy afectado por el reciente abandono de su mujer, que se ha fugado con un cineasta. El gerente del apartamento, Bunsha Koretskii quiere denunciar la peligrosidad del aparato. Rein lo acciona en una maniobra disuasoria, pero lo único que consigue es que se aparezca el propio zar Iván el Terrible con su guardia real en la habita-

toria «no como fue, sino como podría haber sido». Incluso antes de Renouvier, Louis Geoffroy fantasea con la historia del mundo cuando, en su *Napoleón apócrifo: Historia de la conquista del mundo y de la monarquía universal* (1836), ed. FMR, 1998, esboza una variante de la historia en la que Napoleón conquista Europa y otros continentes, tras el incendio de Moscú, creando un imperio mundial.

9 Aunque las utopías como tal existían antes, el mismo término utopía fue utilizado por primera vez en relación con la descripción de una sociedad perfecta a principios del siglo *xvi* por el humanista y estadista inglés Tomás Moro en su libro *Utopía*, ed. F. Savater, Austral, 2011, en el que respondió críticamente a los problemas sociales de la Inglaterra de la época. Utópico, según Charles Mannheim [1991: 236], es una conciencia que no es idéntica al propio ser y que, si busca realizarse, rompe parcial o totalmente el orden de vida existente. La utopía también puede entenderse como un caso especial de ideología, enfatizando la relación opuesta entre ella y la realidad. Frente a la utopía, se instaura la idea de una sociedad que se caracteriza por la igualdad aparente y originalmente intencionada de todos sus miembros, lograda por una forma totalitaria de gobierno. En este caso, se trata de antiutopía y distopía, respectivamente. Ernst Bloch [1985] define las utopías como esperanzas así entendidas: esperanza de felicidad posible hasta la fecha, aún no frustrada, y hecha por el ser humano.

ción del vecino Mijelson, ante lo que Bunsha llama a la policía. Con un nuevo giro de llave, el zar y los suyos se evaporan, mientras que en el cuarto de Mijelson se ve al impostor y ladrón Miloslavskii, que roba la llave del artilugio, accionándolo de tal forma que los tres acaban en un futuro lejano, en el año 2222, de donde finalmente logran huir gracias a la pericia de Rein, acompañados por una damisela del futuro, Aurora, hija del líder científico del porvenir, que se ha enamorado de Rein. Finalmente, y ya en el presente, Michelson, que había sido víctima del hurto, confiesa ante la policía a la que Bunsha había llamado en su momento, que ha encontrado todas sus pertenencias.

Mediante la recurrencia a la ucronía, Bulgakov primero construye un mundo históricamente convincente, pero donde gradualmente los eventos presentados alcanzan un «punto de divergencia», es decir, el punto en el que la ficción se desvía deliberadamente de la persuasión inicial, y luego el autor se enfoca en conjeturar estas otras consecuencias casi históricas. Aunque la conexión con la utopía lleva a la idea de que tal historia sería necesariamente más ideal, no es una condición clave bulgakoviana.

Ahora bien, en el siglo xx, la ucronía muta ampliamente hacia la fantasía y la ciencia ficción y se vuelve popular no solo en el campo de la literatura comercial [Macl, 2021]. Además de las comodidades tecnológicas, los escritores también ofrecen una cantidad sin precedentes de horror histórico: ¿quién no querría jugar a la ficción con Hitler o la bomba atómica, más allá de la inocente máquina del tiempo de Rein? Sin embargo, el movimiento de la historia es mucho más inercial y rara vez depende de un evento particular o una personalidad significativa, sin la cual se daría la vuelta en un instante. Por eso, el exceso de armonía, como el que opera en *Beatitud* en el siglo xxiii, se convierte más en un pasatiempo fantástico. La historia tiene entonces que atravesar por una reflexión sustancial de sus métodos para retomar el paso a su merced¹⁰.

10 En vínculo con la subversión de la post revolución como nueva fe, la épica brinda un ejemplo de ucronía sincrética de batalla y religión en la novela caballerescas *Tirant lo Blanch (Tirante el Blanco)* de Joan Martorell, ed. J.F. Vidal Jové, Alianza literaria, 2005. El autor narra la historia como le habría gustado que aconteciera y hace que su protagonista participe en batallas exitosas contra los turcos y que el Imperio Bizantino sobreviva... Cervantes recoge este legado caballeresco, pero también practica, si se desea, la utopía histórica, sentando, de algún modo, las bases de una especie de no-

A su vez se propone el subgénero literario de ucronía como reconstrucción alternativa de la historia, a partir de hechos que, aunque nunca sucedieron, podrían suceder si se les otorga otro sentido. Para ello, la ucronía adapta su reconstrucción a criterios lógicos, factibles y creíbles, a fin de que los hechos narrados se tornen verosímiles para el lector. Lo que hace básicamente la ucronía es plantearse la pregunta «¿qué pasaría si...?» y, a partir de esta cuestión, imaginar un desarrollo histórico alternativo. En este sentido, la ucronía se basa en un hecho real o una serie de hechos de carácter histórico que se desarrollarán en un sentido diferente al que conocemos. Este punto en la línea de tiempo, donde los eventos tienen una dirección diferente, se conoce como el Punto Jonbar, que es un evento en el que caerá material y simbólicamente la dirección de la historia futura. El nombre Jonbar como tal se refiere a un personaje de la ficción de Jack Williamson¹¹ que se llama John Barr. Los temas comunes de la especulación ucrónica son la historia hipotética de los derrotados en la guerra si ganaran, o cómo sería el mundo si los acontecimientos políticos tomaran una dirección diferente, etc. En literatura, la ucronía comparte características con las novelas históricas alternativas y de ciencia ficción.

La trama de *Ivan Vasilievich* desvela al inventor Timofieiev, que pasa los días absorto en la invención de un dispositivo, con el que finalmente logra un resultado y consigue, en lo sucesivo, que su aparato penetre las profundidades del tiempo. Con este éxito científico se relaciona también el nudo de la pieza. El gerente de los apartamentos comunales, Bunsha Koreckii, junto con el sospechoso allanador de viviendas y ladrón de baja estofa, Zhorzh Milovslavskii, serán absorbidos por la máquina del tiempo y transportados a cientos de años atrás, a la época del zar Iván el Terrible, mientras que el propio zar acabará en el apartamento de la era soviética con el inventor Timofieiev. Tras comprender que su experimento científico ha sido un éxito, Timofieiev debe devolver al gobernante a su trono y a los ciudadanos de la URSS a su tiempo natal. Mientras el inventor intenta restablecer el *statu quo*, el gerente

vela utópica. En Bulgakov la historia alternativa no es contrafactual, pues reproduce, en cierto modo, un presente ya distópico per se, pero sí puede verse como sublimación de lo beatífico y lo represivo, lo laico y lo liberador.

11 Jack Williamson, *The legion of time*, ed. Blue Jay Books, first published 1938, 1985.

aspira a liderar Rusia y a Iván IV le ataca la ira razonable ante la Moscú soviética en una suerte de historia alternativa¹².

Cuando las suposiciones de una historia de naturaleza de viaje en el tiempo conducen a un reemplazo completo del futuro del tiempo visitado por la creación de otra línea de tiempo, a menudo se usa un dispositivo como el de «reloj del tiempo», donde sus vigías se mueven a través del tiempo para preservar la «historia correcta». En este sentido, la variante de «tiempo cruzado» o «muchos universos» de Herbert George Wells¹³ fue desarrollada al completo por Murray Leinster en su cuento de 1934, *Sidewise in Time*¹⁴, en el que partes de la superficie de la tierra comienzan a alternar sus contrapartes en la línea de tiempo. Si bien muchas razones para la historia alternativa incluyen un multiverso, la teoría de «muchos mundos» naturalmente incluiría múltiples orbes, lo que es, de hecho, una variedad de los universos en constante explosión. En la teoría cuántica, los nuevos mundos se multiplicarían con cada evento cuántico, e incluso si el autor plasmara decisiones humanas, cualquier resolución que pudiera de manera diferente daría como resultado una línea de tiempo disímil. Bulgakov practica un tipo

12 Definiciones relevantes del término «historia alternativa» se dan en Fernando A. Moreno [2010] o en Istvan Csicsery-Ronay [2008]. Según Steven H. Silver [2006], editor estadounidense de ciencia ficción, la historia alternativa requiere tres condiciones: un punto de divergencia de la historia de nuestro mundo antes de que el autor escriba, un cambio que transformaría la historia tal como se la conoce, y un examen de las consecuencias de esa mutación, criterios que reúnen de algún modo las dramaturgias de Bulgakov vistas.

13 El concepto de viaje en el tiempo por medios mecánicos se popularizó en la ya citada *The Time Machine*, de Herbert George Wells. Las historias de viajes en el tiempo generalmente se enfocan en las implicaciones de viajes pasados o futuros. La premisa central de estas historias es a menudo un cambio en la historia, ya sea intencional o accidental, y las formas en que un cambio en el pasado cambia el futuro y crea un presente o futuro alterado para el pasajero cuando regresa a casa. En otros casos, se asume que el pasado no se puede cambiar, o que el futuro está predeterminado, y las acciones del protagonista resultan ser inconsistentes o inseparables de los eventos tal como ocurrieron originalmente. Algunas historias se enfocan exclusivamente en paradojas y líneas de tiempo alternativas que vienen con el viaje en el tiempo, en lugar del viaje en el tiempo en sí. A menudo proporcionan algún tipo de comentario social porque el viaje en el tiempo otorga el «efecto de distancia necesario» que permite que la ciencia ficción resuelva los problemas actuales de manera metafórica [Alonso y Romerales, 2009].

14 Murray Leinster, *Sidewise in Time and Other Scientific Adventures*, ed. William Fitzgerald Jenkins, Chicago, Sasha Publishers, 1950.

de ficción que, desde la década de 1950, se ha asociado en gran medida con estos tópicos de la ciencia ficción que involucran viajes en el tiempo entre historias alternativas (como en su panfleto teatral *Beatitud*), conciencia psíquica de la existencia de un universo por parte de los humanos en otro (tal cual ocurre en su obra teatral *La isla púrpura*), o viajes en el tiempo que resultan en la división de la historia en dos o más líneas de tiempo (así en el opúsculo cómico *Ivan Vasilievich*).

Si se traza el camino desde *Beatitud* hasta *Ivan Vasilievich*, los críticos advierten del hecho de que Bulgakov, en el proceso de gestación de estas obras teatrales, nacidas una de la otra, utiliza técnicas artísticas consistentes con la naturaleza del género dramático literario. Mientras que *Beatitud* responde a los rasgos de una distopía social del siglo XXI-II, cuyos cuadros se dibujan con ayuda de la grotesca y la fantasía, la historia de *Ivan Vasilievich* se fundamenta en un desastre cuasi-vodevilésco, donde el efecto cómico agudo se crea por la confusión y la conmoción asociadas a la aparición en eras alienígenas de dos Ivanés Vasilievich muy similares entre sí. Los estudiosos no se ponen de acuerdo en la naturaleza de la comicidad de la obra: a pesar de que el zar vaya a parar a un apartamento comunal del siglo xx y se vea involucrado en la agitación familiar del ingeniero Timofiev, no se puede considerar un drama histórico. Las situaciones cómicas emergen del hecho de que Iván trata de resolver los conflictos familiares de otras personas y de mediar en sus problemas con las leyes vigentes en otros tiempos. Puesto que, fuera cual fuera el personaje influyente que hubiese aparecido procedente de siglos remotos, el efecto cómico hubiera sido el mismo, parte de la crítica rechaza catalogar el drama como histórico. Para otra sección crítica, sin embargo, se trata de una sátira del pasado, además de que el tono irónico de la obra se dirige a la era coetánea a Bulgakov, a la vida cotidiana de los apartamentos comunales, la introducción de propaganda en la radio o el déficit de productos en el mercado.

La ucronía o el viaje en el tiempo de *Beatitud* muestra tres siglos de épocas totalitarias: el presente (siglo xx) que se significa por medio del piso en el callejón del Baño; el pasado (siglo xvi), localizado en la tienda del zar Iván el Terrible; y el futuro (siglo xxiii), que se ubica en la llamada *Beatitud*. La habitación de Rein en el piso comunal puede, no obstante, expandirse en el espacio y en el tiempo hasta la infinitud. La difuminación de las fronteras temporales y espaciales crea la ilusión de

la existencia paralela de diferentes tiempos que se continúan y evidencia la relación de las coordenadas temporales. Este pensamiento viene reforzado por el protagonista de la pieza, el ingeniero Rein, que está convencido de que gracias a su invento de la máquina del tiempo las líneas espacio temporales carecerán de sentido. No en vano, en cuanto al movimiento tiempo espacial en *Beatitud*, se puede sostener que, pese a la voluntad explícita de ir hacia arriba, en la comedia se constituye una semántica de la caída que permite colocar la posición geográfica de la ciudad ideal del futuro debajo. El continuo intratemporal de la obra *Beatitud* se consagra al seguimiento de la esfera onírica de la pieza. La falla de los protagonistas en otra dimensión de otro mundo significa la salida del tiempo de la existencia. Ahora bien, en el tránsito y el intercambio de un cronotopo a otro, aunque signifique la muerte, el héroe puede regresar a su tiempo y lugar, resucitando. Esta reversibilidad permite confirmar que en la poética bulgakoviana la muerte se concibe no como ausencia de ser, sino como transición a otro cronotopo.

El iniciador de la transformación temporal en *Beatitud* es el personaje de Milovslavskii, una suerte de mediador que une todos los cronotopos y cuya función es la de unificar todas las acciones de la obra. Su irrupción en la habitación de Rein y su evaporación repentina sugieren la sensación ilusoria de su existencia. Además, a ello se une que es ladrón y cleptómano. La llave dorada que le roba a Rein no sólo tiene un valor material, sino que se convierte en metáfora de la clave de un éxito. Al poder abrir otros continuos espacio-temporales, se convierte en símbolo de poder y de dominación del mundo. La idea de regir los tiempos y los espacios se encarna más claramente en el aparato volador que se puede comparar hasta cierto punto con la máquina del tiempo, y en el que Milovslavskii logra salir indemne al final de la habitación de Rejn, devolviendo de antemano todos los objetos sustraídos y sin dejar huella del robo. El alcohol en *Beatitud* cumple una función similar, la de un modo de atravesar de un lado a otro del ser, a un espacio de espejismo y de sueño. Además, el alcohol se torna un estímulo de la creatividad y la inspiración. Por eso, desde su adicción al alcohol, Milovslavskii lee los versos que no son suyos, y todas las acciones fantásticas le suceden al personaje después de tomar bebidas espirituosas.

El principio fundamental de organización del continuo espacio temporal es, en definitiva, la difusión, la incrustación de un cronotopo

en otro. El presente, el pasado y el futuro se prefiguran como partes constituyentes arrancadas del tiempo histórico indivisible. Bulgakov demuestra con estas ucronías que debajo del progreso externo se esconde la involución. La idea de la regresión histórica se realiza a través de signos espacio temporales y de un sistema de imágenes de los personajes entreverados de cada época. La crítica considera esta obra una dilogía dramática con elementos distópicos que revelan los problemas morales de nuestro tiempo a través del prisma del pasado y del futuro, lo que se prolonga en la conservación estructural del primer acto de *Beatitud* y la continuidad del sueño del ingeniero Rein en la pieza dramática *Ivan Vasilievich*. En *Ivan Vasilievich* se puede examinar a fondo algo característico de la escritura bulgakoviana en varios aspectos: el juego con el espectador (todo lo que sucede finalmente no es más que un sueño del ingeniero Timofieiev o ha ocurrido verdaderamente); la introducción de personajes gemelos como Ivan Vasilievich, Bunsha Koretskii, e Ivan (Vasilievich) el Terrible; el acompañamiento musical y anticipación de eventos a través de la ópera Pskovitiana y el comentario de Timofieiev acerca de cómo le han torturado con Iván el Terrible; el estribillo, que Milovslavskii lee y cita de Tolstoi: «Festejando sin descanso con un séquito atrevido, Ivan Vasilievich el terrible bajo la madre Moscú». Asimismo, el parecido entre el retrato de Bunsha Koretskii y el zar de Moscú no sólo proporciona la lógica del desarrollo de la trama, sino que también crea una oportunidad para resaltar el vacío interno del administrador burócrata de la casa. Bulgakov subraya que la burguesía y la burocracia son incapaces de un juicio sano y llega a afirmar que en ese mundo del clero soviético hay un abismo infernal donde todos los esfuerzos creativos perecen¹⁵.

15 Bulgakov vuelve al pasado en cierta sintonía con lo que algunos historiadores [Bermejo, 2000; Bunzl 2004; Climo, 1974; Flores, 1998-1999; Kaye, 2010; Lebow, 2008] proponen cuando usan el término «contrafactual» para describir la práctica de utilizar especulaciones bien investigadas y cuidadosamente fundamentadas sobre el planteamiento «qué podría pasar si...», como una herramienta de investigación histórica académica, en oposición a un recurso literario. El historiador estadounidense Hayden White [1992] llega a argumentar que no se puede hallar diferencia alguna entre la novelización y la historiografía científica, sosteniendo que la historia se puede clasificar como un género literario específico, describiendo y abundando en las características de los diversos géneros literarios a los que pertenecen obras de conocidos historiadores del siglo XIX. La historia anti-hecho descansa, por lo tanto, en un prestigio que la historiografía no le ha concedido. Sin embargo, se aplica en todos los campos de la ciencia, como la filosofía, la sociología o la psicología, así como en el arte.

En tanto que dramaturgo satírico, Bulgakov tiene como propósito principal con el uso de la técnica metateatral en sus farsas, lograr un efecto cómico y al mismo tiempo atraer más al espectador a la obra. En general, al descubrir los principios mismos del funcionamiento del teatro, el espectador se ve obligado no sólo a darse cuenta de la naturaleza ilusoria del teatro, sino también de su propia realidad. Esto ocurre exactamente cuando el metateatro alcanza su máximo efecto y evoca un sentimiento de alienación en el espectador, si se sigue a Hornby [1986: 32]. El ejemplo de estos tres panfletos teatrales muestra cómo Bulgakov ha utilizado el proceso llamado metateatro y el fenómeno ucrónico. En cada uno de ellos, el metateatro y la ucronía se representan en diferente medida. El metadrama o el drama ucrónico en la obra bulgakoviana determina la mayor ocurrencia de elementos metateatrales o ucrónicos que se hallan directamente relacionados con cada pieza. Por tanto, en estas expresiones teatrales nos encontramos con el teatro teatral y el viaje cronotópico de forma bastante abundante: las tres comedias están impregnadas de ellos, y el metateatro y la ucronía se utilizan en la fábula (como sueño, como viaje en el tiempo y como obra de teatro llevada a escena). El autor debe plantear el «juego» interior (o la divergencia cronotópica) de una manera determinada para no provocar en el espectador sensaciones desagradables que podrían emanar de una pérdida de orientación en el «juego». Por esta razón, el personaje-director de la obra interior le dice a la audiencia por qué y cómo se llevará a cabo esta obra y este desplazamiento (Lord Glenarvan en *La isla púrpura*; Rein en *Beatitud*; Timofieiev en *Ivan Vasilievich*), compartiendo sus emociones con ellos durante el evento y finalmente les revela el principio de la obra en sí, es decir, el teatro o el viaje en el tiempo. Debido al hecho de que el carácter de la obra interior es diferente en cada una de las farsas, la distribución de escenas metateatrales y ucrónicas entre los personajes individuales también difiere. La comunicación directa con el auditorio está pensada de manera idéntica solo para los protagonistas principales que escenifican el metadrama, si bien en *La isla púrpura* hablan metateatralmente muchos más personajes que en las otras dos.

En forma de parodia, la trama de *La isla púrpura* implica la historia de las revoluciones de febrero y octubre de 1917, la guerra civil y la posible intervención futura contra la URSS, como lo vieron los rusos emigrados del movimiento *Smenovejstvo*, en el órgano de expresión: *La*

vispera. Los Smenovejovtsy reconocían el poder soviético, exhortaban a los emigrantes a cooperar con él y, en el caso de un ataque de las potencias extranjeras contra la URSS, se unirían al Ejército rojo. La acción de la obra se desarrolla en la primera mitad del siglo xx. El propietario de un teatro, Gennadii Panfilovich, recibe del dramaturgo Dymogatskii, una copia de la obra «La isla púrpura», una distorsión revolucionaria de la obra de Julio Verne. El problema radica en que el crítico que debe evaluar la obra se va, lo que fuerza a que la compañía teatral tenga que realizar en un día en el ensayo general. Así termina la introducción de la pieza que da paso a la obra de Dymogatskii, en cuatro actos. En el epílogo, la pieza es finalmente prohibida por el aparato censor, que aduce las razones de que hay un problema en el desenlace, ya que los nativos isleños obtienen la libertad, pero los navegantes, como los proletarios, permanecen en cautividad. Gennadii rápidamente propone otro final en el que los navegantes, liderados por personaje de Passepartout, arrojan a los burgueses al océano. La censura da entonces el visto bueno, ante el regocijo de todos los presentes.

En vínculo con la percepción de la historia como género de ficción, en el metateatro, la realidad ficticia se funde con la del lector o espectador. Uno de los rasgos cardinales del arte posmoderno y su recepción es la relativización general. El principio del juego, enfatizar el elemento del juego en la cultura, se yergue como denominador común del teatro del mundo barroco, del antiteatro de Luigi Pirandello, del teatro épico de Bertolt Brecht, de los dramas autorreflexivos de Jean Genet y Samuel Beckett: «El juego en sí se encuentra fuera del ámbito de las normas morales... En toda conciencia moral, arraigada en el reconocimiento de la justicia y la misericordia, la cuestión del juego o la seriedad, que ha quedado sin resolver hasta el final, pierde su validez para siempre» [Huizinga, 1971: 193]. Y continúa el investigador checo asumiendo que «En lugar de las viejas palabras, ‘todo es vanidad’, se llega a la conclusión, con un acento algo positivo, de que ‘todo es un juego’. Esto puede parecer una metáfora barata, como la mera impotencia del espíritu; sin embargo, es la enseñanza a la que llegó Platón cuando llamó al hombre un juguete de los dioses. En una peculiar representación, esta idea vuelve en el *Libro de los Proverbios*. Allí dice la Sabiduría eterna, origen de la justicia y del gobierno, que antes de la creación del mundo, éste existía delante de Dios en su juego y para su deleite, y ahora en el mundo de su reino terrenal juega su gozoso juego con los hombres» [*ibid.*].

El TDT es el metalenguaje del teatro porque articula desde la ficción teatral en sí un lenguaje para pensar la teatralidad. Llama la atención de antemano sobre los peligros de los estereotipos y el estancamiento del género teatral; acelera sus transformaciones por la experimentación radical y se superpone en el drama mismo, en el acto de interpretación y de realización [Císarĥ, 2002: 20]¹⁶. La transformación radical del teatro y el drama o todo el personaje, como estigma del realismo crítico y del naturalismo, conlleva un efecto positivo en la restauración de la popularidad general del teatro en el teatro. En su obra más famosa, *Seis personajes en busca de un autor*, Pirandello se sirve de los miembros de una familia ficticia que buscan una compañía teatral para representar su doloroso drama. A través del mundo teatral, se produce un drama existencial sobre el sentido del ser ficcional en general. Con la ayuda del TDT surgen interrogantes que ningún otro tipo de drama había planteado hasta la fecha [Ondruška, 2008: 36].

La pieza *La isla púrpura* está fundamentada también en la parodia, e incluye elementos de la tendencia del TDT. La acción de la comedia se bifurca en dos direcciones. El cuarto acto de la escenificación de la pieza de Dymogatskii no es otra cosa que una parodia del arte pseudoideológico. El prólogo y el epílogo perfilan satíricamente a los burócratas funcionarios dirigentes en el arte. En la pieza representada, la concepción autorial se va desvelando indirectamente a través de la conducción de los hechos al absurdo cómico, por vía de lo grotesco y de los comentarios irónicos puestos en boca de algunos de los personajes, con la utilización paródica de reminiscencias literarias. *La isla púrpura* está escrita en un plano dual, el TDT, donde sendas dimensiones se

16 Jan Císarĥ [*ibid.*] comenta el uso inexacto de términos como metalenguaje y metateatro: «Hay numerosos, aunque a veces impresionantes y admirables, malentendidos teóricos en el uso del prefijo meta-, que resultan del empleo demasiado libre de este morfema, que por lo demás pertenece a los más importantes descubrimientos de nomenclatura de la semiótica del siglo xx...El texto (la literatura) es para mí un lenguaje, un objeto, un idioma cero, y la representación (producción escénica) de dicho texto es un metalenguaje acerca de él». Se considera aquí el teatro no sólo como texto dramático literario, sino también en tanto espectáculo y escenificación, un matiz esencial que se enfatiza en Pérez Bowie [2022]: «Hay que tener en cuenta que el teatro (salvo determinados géneros o en momentos puntuales de su historia) es esencialmente palabra, pero palabra proferida desde un escenario y, sometida, por una parte, a las constricciones y convenciones que ese hecho impone; pero, por otra, una palabra inserta en una situación enunciativa específica que amplifica de modo extraordinario su potencial significativo».

entrevieran estrechamente. Mediante la técnica del TDT, Bulgakov une la realidad con la invención, el presente con el pasado, la vida con la teatralización de la misma. La frontera entre los personajes bulgakovianos y los protagonistas de la pieza paródica que escenifican se vuelve inestable. Es significativo a este respecto que los artistas del teatro de Gennadii parecen llevar máscaras. A través de estas máscaras, como si de un espejo de aumento se tratara, filtran de manera grotesca sus propios rasgos. La vida real entre bastidores, la relación de los actores entre ellos, la interacción del director y del dramaturgo con la censura, conforman el proceso de puesta en escena de la obra de teatro y son la pieza dramático literaria en sí. Todo ello entrelazado se fusiona y se recoge lo uno en lo otro¹⁷.

En el siglo xx, esta forma teatralmente dramática se confiesa, así pues, como una visión ontológicamente diferente, tanto del hombre como ser humano, como del carácter y su autoconciencia, que se vuelven nuevas dimensiones. Entre las especializaciones formales de este género, destaca la de Bertolt Brecht, que será el primero en aplicar audazmente el llamado «efecto alienante» del teatro asiático a la práctica teatral europea. El efecto de distanciamiento, como también se le denomina, funciona a diferentes niveles estéticos y también lo hace con lo anti-ilusorio [Ondruška, 2008: 36]. En línea similar, la influencia de los llamados «dramas radicales» es analizada por la semiótica teatral de Savona y Aston [1991: 45]. Estos críticos encuentran su nacimiento en el teatro épico de Brecht o en las obras de Beckett. Sus aportes son significativos porque no oscurecen la relación entre el actor y la persona representada. «El espectador es ahora incorporado, en una combinación de textos dramáticos radicales y anti-ilusorios llevados a escena, en una distancia crítica de la ficción dramática». Las categorías de la realidad y la ficción están ahora deliberadamente veladas, son cuestionadas¹⁸.

17 La confusión simplificadora del metalenguaje del teatro consiste en la concepción del texto como lenguaje de la obra; a la producción teatral se le atribuye entonces el papel de un metalenguaje. Sin embargo, la producción no es un reportaje sobre la obra del autor o sobre sí mismo, sino una declaración artística independiente. El metalenguaje contiene un código doble: el código de teatro (el mensaje que se transmite), y el código del espectador (la audiencia) que recibe el mensaje [Osolsobé, 2002].

18 El hecho de que incluso cuestiones serias como el juego (teatral) aparezcan

En el mundo ficticio de los personajes del TDT, el metateatro, se vuelve parábola del siglo xx. Por improbable y textualmente construido que parezca, es capaz de expresarse de manera veraz y atemporal acerca del hombre y del arte. El mundo teatral de los personajes, a pesar de la ausencia de medios realistas, revela el universo como metáfora, y eso es lo que se intenta demostrar con estas ucronías y viajes en el tiempo donde los personajes del TDT tienen la capacidad, a pesar de su admitida ficción, de dirigirse al destinatario a través de milenios. La ficción asumida puede conducir a la eternidad, que se actualiza y materializa en un periodo u otro. Como Heidegger [1994: 176] sostiene sobre el arte en general, se trata de un testimonio más cierto que cualquier hecho perceptible por los sentidos, que una imagen científica del mundo. La ciencia en sí nunca alcanzará al arte como objeto de su investigación, porque el arte no constituye una mera construcción de la razón y una serie de habilidades especiales. La ciencia prueba lo que el arte revela. La obra de arte da una aclaración sobre el mundo en forma concentrada, que en la vida real no suele ser obvia en sí misma. Ello se puede referir también al hecho de que cualquier personaje de ficción está siempre en límite entre la apariencia y la realidad.

No en vano, Bulgakov explota, en dos de los panfletos teatrales estudiados, una trama bastante conocida, la de la máquina del tiempo, para la exposición distópica del «futuro dichoso» al que llegan el ingeniero soviético Rein, el administrador de la casa Bunsha-Koretskii y el pícaro Yuri Miloslavskii (*Beatitud*), o para una colisión satírica del presente con el pasado, en la que el ingeniero Timofieiev se encuentra con el gerente de la casa, Ivan Vasilievich o Bunsha-Koretskii y con el supuesto «actor de ópera», el ladrón Miloslavskii (*Ivan Vasilievich*). Al mismo tiempo y en línea con Babicheva [1982], la semántica temporal no parece tan importante en la interpretación de sendos textos. El mo-

en el teatro no solo refleja ese teatro o la autorreflexión. Al igual que en el *theatrum mundi* barroco, se trata de una reflexión crítica sobre un tiempo en el teatro o metateatro del siglo xx que, como han demostrado variados estudios filosóficos, no parece fácilmente definible en sus cambios dinámicos. El filósofo estadounidense Nelson Goodman [2013] observa que nuestros mundos no son sólo un legado de científicos, historiadores y biógrafos, como también de novelistas, dramaturgos y pintores. El pensador eslavo Jan Czech [1991: 12] se expresa en sentido similar sobre la obra de arte y su fuerte conexión con el mundo actual o real, al afirmar que «... una obra de arte es un hecho de la realidad, el acto de creación entra en el mundo... vive su vida independientemente del objeto de su representación.»

vimiento de la trama con la máquina del tiempo es solo «un signo que indica la elección del género» [Babicheva, 1982: 126], que en estas páginas se ha analizado como metateatro, y, de hecho, la dilogía fantástica se considera más una obra satírica cotidiana (Chudakova interpreta *Beatitud* como fábula escrita «con un fervor polémico en reacción a las obras de Mayakovskii» [1988: 393]).

La cómica distracción del científico inventor de la máquina del tiempo en algunas situaciones se torna, por supuesto, un cliché satírico utilizado por Bulgakov, pero cumple además otra función: relaciona a los inventores con los «habitantes del futuro» que no experimentan emociones (así, Radamanov). La falta de encaje en el locus de la máquina burocrático jerárquica del Estado está marcada por el olvido del nombre y dirección del sujeto héroe de la distopía. Al mismo tiempo, el sujeto, desempeñando el papel de gobernante del futuro, determina con absoluta precisión sus prioridades axiológicas en relación con lo «extranjero» y reconoce solo su propio *topos* como perfecto. El desarrollo del espacio tiempo «alienígena» a través de una suerte de «agujero cronológico» y con la ayuda de la «máquina del tiempo», resulta mucho más eficiente con la adscripción al metateatro. Por supuesto, el sistema de referencias intertextuales, explícitas e indirectas, a los textos de utopías, antiutopías y una amplia gama de literatura de ciencia ficción, vienen a reforzar la concepción bulgakoviana de creatividad a través de sus antípodas: el control soviético de todo arte e innovación.

En *La isla púrpura*, tanto la trama externa (del autor) como la interna (obra del dramaturgo novato Dymogatskii) encarnan no sólo el estado del teatro moderno (dependiente de un gobierno totalitario y espectadores de alto rango), sino también la vida teatral «eterna» (con trabajo manual, relaciones conflictivas entre autor y director, director y actores, entre actores). La técnica del «ensayo» (en lugar de una actuación terminada dentro de una actuación) introduce el principal problema «contemporáneo»: la intrusión estatal en el arte independiente. Los actores comienzan a «maquillarse y vestirse» justo frente a la audiencia, y también aparece el escenario para la obra interna. La semántica meta-textual del «ensayo» le permite a Bulgakov combinar una descripción satírica del arte estatal contemporáneo con una reflexión sobre la creatividad, con un conato de comprensión de su destino como escritor en una nueva sociedad.

En definitiva, no se trata tanto de la técnica del TDT, sino de una propiedad especial de la comunicación teatral que desdibuja el límite entre la obra y la vida, donde se expresa la actitud del autor hacia su propio lenguaje y creatividad, se problematiza esta actitud. Las formas de reflexividad teatral siguen siendo las menos exploradas en los estudios teatrales modernos, especialmente en comparación con las novelísticas. La atención de los investigadores del drama se centra en la estructura del TDT [Chupasov, 2001; Ishuk-Fadeeva, 2002], que se identifica con la semántica de «teatro sobre el teatro». Sin embargo, la estructura del «texto dentro del texto» no siempre cumple la tarea metatextual. Por eso, las pesquisas dramatúrgicas de Bulgakov entre los 20 y los 30 del siglo xx están dirigidas al problema de la creatividad y del creador, a la creación de un lenguaje convencional adecuado a este dilema. Las formas dramáticas condicionales que exponen la autorreflexión del autor constituyen la estructura TDT (en función de «teatro sobre teatro»), «ensayos de actuación», tramas «literarias» paralelas y reminiscencias culturales y literarias.

BIBLIOGRAFÍA

- ABEL, LIONEL (2003): *Tragedy and metatheatre*, New York, Holmes and Meier.
- ALKON, PAUL K. (1987): *Origins of Futuristic Fiction*, Athens, University of Georgia Press, 305.
- ALONSO, ENRIQUE Y ROMERALES, ENRIQUE (2009): *Los viajes en el tiempo. Un enfoque multidisciplinar*, UAM Ediciones, Cuadernos de apoyo, 27.
- BABICHEVA, YULYA V. (1982). *The evolution of Russian dramas' genres of the end of the XIX – the beginning of the XXth centuries. The tutorial to the special course*, Vologda, VGPI Publ.
- BERMEJO, JOSÉ CARLOS (2000): «¿Suposiciones o contrafactuals? A propósito del libro de Niall Ferguson (ed.), *Historia virtual. ¿Qué hubiera pasado si...?*», *Memoria y civilización*, 3, pp. 333-341.
- BINET, LAURENT (2020): *Civilizaciones*, Barcelona, Seix Barral.
- BLOCH, ERNST (1985): *Freiheit und ordnung. Abriss der Sozialutopie*, Leipzig, Philip Reclam jun.
- BUNZL, MARTIN (2004): «Counterfactual History: A User's Guide», *The American Historical Review*, 109.3, pp. 435-442.
- CHUDAKOVA, M.O. (1988): *Zhizneopisanie Mijaila Bulgakova*, Moscú.
- CHUPASOV, V.B. (2001): «Teksty v tekstaj i realnosti v realnostyaj (k probleme sceny na scene)», *Drama i teatr*, Tver, Izd-vo Tverskogo universiteta, pp. 24-37.

- CLIMO, T. A. Y HOWELLS, P. G. A. (1974): «Cause and Counterfactuals», *Economic History Review*, 27.3, pp. 461-468.
- CSICSERY-RONAY, ISTVAN (2008): *The Seven Beauties of Science Fiction*, Wesleyan University Press.
- CZECH, JAN (1991): *Filosofie dramatu*, Praga, Scéna.
- FLORES, SERGIO (1998-1999): «La historia contrafactual: Un viaje hacia un tiempo imaginario», *Notas históricas y geográficas*, 9-10, pp. 9-17.
- GOODMAN, NELSON (2013): *Maneras de hacer mundos*, Machado grupo de distribución.
- HEIDEGGER, MARTIN (1994): «...poéticamente habita el hombre...», en *Conferencias y artículos*, Barcelona, Ediciones del Serbal, p.176.
- HORNBY, RICHARD (1986): *Drama, Metadrama and Perception*, Bucknell University Press, Lewisburg.
- HUIZINGA, JOHAN (1971): *Homo ludens*, Praga, Mladá fronta.
- ISHUK-FADEEVA, N.I. (2002): «Tekst v tekste i zhanr v zhanre («Lysaya pevica Ionesko»», *Drama i teatr*, Tver, Izd-vo Tverskogo universiteta, pp. 28-35.
- KAYE, SIMON T. (2010): «Challenging Certainty: The Utility and History of Counterfactualism», *History and Theory*, 49.1, pp. 38-57.
- KERSHAW, IAN (2007): *Fateful Choices: Ten Decisions that Changed the World, 1940–1941*. New York, The Penguin Press.
- KORABLEV, A. (1988): «Vremya i vechnost' v pesaj M. Bulgakova. M.A. Bulgakov- dramaturg i hudožestvennaâ kul'tura ego vremeni», *sb.st. Soyuz teatralnyj deyateli RSFSR*, p. 39-56.
- KISELEV, N.N. (1991): «Bulgakov i V. Mayakovskii («Bagrovyi ostrov» I «Banya»», *sb. st. Tvorchestvo Mijaila Bulgakova*, Tomsk, Izd.Tomskogo universiteta, pp. 139-156.
- LANGFORD, DAVID (2012): «Jonbar Point», *The Encyclopedia of Science Fiction*, London, Gollanz.
- LEBOW, RICHARD NED (2008): «Good History Needs Counterfactuals», en *Recent Themes in Historical Thinking: Historians in Conversation*, ed., D.A. Yerxa, Columbia, University of South Carolina Press, pp. 91-97.
- MACL, ONDŘEJ (2021): «Utopie v dějinách? Dějiny uchronie», A2, 06/2021, <https://www.advojka.cz/archiv/2021/6/podprahova-temnota-snu>.
- MANNHEIM, KARL (1991): *Ideologie a utopie*, Bratislava, Archa.
- MORENO, FERNANDO ÁNGEL (2010): *Teoría de la literatura de ciencia ficción: poética y retórica de lo prospectivo*, Vitoria, Otros, Portal Editions.
- ONDRUŠKA, LUDĚK (2008): *Existenční modely v divadle na divadle Magisterská diplomová práce*, Masarykova univerzita Filozofická fakulta Kabinet divadelních studií při Seminář i estetiky Divadelní věda.
- OSOLSOBĚ, IVO (2002): *OstENZE, hra, jazyk*, Brno, Host.
- PAVIS, PATRICE. *Divadelní slovník*, Praga, Divadelní ústav.
- PÉREZ BOWIE, JOSÉ ANTONIO (2022): «Sobre teatro de texto y teatro espectáculo»,

- Las puertas del drama*, 46, <http://www.aat.es/elkioscoteatral/las-puertas-del-drama/drama-46/sobre-teatro-de-texto-y-teatro-espectaculo/>.
- QUINION, MICHAEL (2002): *Worldwide Words*. United States, Web Archive.
- RENOUVIER, CHARLES (1988): *Uchronie (l'utopie dans l'histoire): Esquisse historique apocryphe du développement de la civilisation européenne tel qu'il n'a pas été, tel qu'il aurait pu être*, Paris, Fayard, ed. Hubert Grenier.
- RENOUVIER, CHARLES (2019): *Ucronía: Utopía en la historia*, Akal, Básica de bolsillo.
- Silver, Steven H. (2006). «Uchronicle 1», *Helix SF 1*, <http://www.stevensilver.com/uchronicle1.htm>.
- SPIVAK, GAYATRI (2003): *Death of a Discipline*, New York, Columbia University.
- WHITE, HAYDEN (1992): *Metahistoria. La imaginación histórica en la Europa del siglo XIX*, México, Fondo de Cultura Económica.

