

E.V. Solovieva (Moscou, Russie)

**La corrélation du fait et de la fiction
dans le roman de Boulgakov « Le Maître et Marguerite »
dans par le contexte analytique des courants littéraires français**

Résumé: Les critiques littéraires contemporains s'étonnent de la popularité du roman parmi ses jeunes lecteurs, surtout de 12 à 17 ans. Une telle renommée est d'autant plus surprenante vu sa publication intégrale plus de 50 ans après sa première édition. La critique russe contemporaine n'est pas en mesure d'expliquer la valeur esthétique du roman créé à l'époque du règne absolu du réalisme socialiste dont les consignes devaient être strictement respectées par les écrivains. La satire boulgakovienne est incompatible avec la terreur stalinienne et doit être examinée sous l'angle transdisciplinaire, notamment dans l'optique de la théorie du jeu qui par la valeur de la corrélation sémantique du fait et de la fiction sous-tend les intensions pragmatiques de l'écrivain. La narration du roman se déploie conformément aux deux principales catégories ludiques : fiction et liberté d'expression qui se manifestent généralement par l'énigme et la mystification.

Mots-clés: satire, sémantique, pragmatique, jeu, catégorie ludique, énigme, mystification

E.V. Соловьева (Москва, Россия)

**Факт и вымысел в романе Булгакова «Мастер и Маргарита»
в контексте литературных течений Франции**

Аннотация: Современные литературные критики удивлены тем, что роман М.А. Булгакова «Мастер и Маргарита» интересен юным читателям (от 12 до 17 лет), тем более если учесть, что первое издание романа вышло более полувека тому назад. Современные русские критики не могут объяснить, в чем заключается эстетическая привлекательность книги, созданной в эпоху торжества соцреализма. Автор предлагает специфику булгаковской сатиры анализировать с точки зрения теории игр. Это поможет понять, каким образом писатель для передачи идей применял семантическое взаимодействие фактов и вымысла. Повествование в романе Булгакова соответствует двум основным принципам теории игр: вымыслу и свободе выражения, которые представлены в романе в виде загадок и мистификаций.

Ключевые слова: сатира, семантика, прагматизм, игра, теория игр, загадка, мистификация

Fact and Fiction in Bulgakov's "The Master and Margarita" in the Context of Literary Movements in France

Abstract: Modern literary critics are surprised to find out how popular "The Master and Margarita" is among young readers (12 to 17 year-olds). The popularity of the novel is especially surprising if we bear in mind that the first complete published edition of the novel appeared more than 50 years later than it was first published. Contemporary Russian critics cannot explain the aesthetic value of a book created in the epoch when social realism put severe restrictions on writers. Bulgakov's satire, incompatible with Stalin's terror, should be analyzed in the theoretical perspective of game theory, as it allows to see into how the writer was trying to convey certain ideas through the semantic interplay of facts and fiction. The narration in Bulgakov's novel proceeds according to the two basic principles of game theory: fiction and liberty of expression that are represented by enigmas and mystification.

Key words: satire, semantic, pragmatic, game, playful category, enigma, mystification

L'article s'efforce de déterminer l'esthétique de l'œuvre de à l'aide des concepts propres à l'analyse théorique littéraire en dehors de la Russie pour justifier une surprenante popularité du roman parmi les jeunes lecteurs russes aujourd'hui. L'approche méthodologique porte un caractère transdisciplinaire évident. La corrélation du fait et de la fiction occupe la position centrale dans la réflexion sur la narration et différentes formes littéraires. Les concepts cités participaient de la discussion transdisciplinaire portant sur « Culture, création, patrimoine : Nouveaux récits, nouvelles approches », à la Journée d'études qui s'est tenue le 17 octobre 2019 à l'Université de Strasbourg.

A notre avis le concept de fiction est plus élaboré dans diverses recherches pluridisciplinaires que celui de fait car la fiction constitue l'essence de l'esthétique créative et donne la priorité à nombreuses études pluridisciplinaires. Par ailleurs les enjeux pragmatiques de l'imaginaire créatif diffèrent en Russie soviétique, le pays de l'écriture du roman, et en Occident en général. A la différence de l'URSS où la valeur esthétique se mesurait pendant de longues années par les consignes du réalisme socialiste, les écrivains et les théoriciens occidentaux, par excellence français, fondaient leurs opinions efforts sur la réalisation du plaisir de lecteurs, sur la volonté de produire par le texte la sensation de jouissance chez le lecteur. Tel est, par exemple, l'avis de Umberto Eco [Eco 1979 : 315].

Ainsi, toute l'histoire littéraire, française par exemple, manifeste un effort persévérant des écrivains de se débarrasser de formes littéraires désuètes en quête de nouvelles formes et de nouveaux plaisirs de lecture à susciter (à susciter) chez les lecteurs.

« Le Maître et Marguerite » de Boulgakov surprend aujourd'hui par sa popularité parmi de jeunes lecteurs russes de 12 à 17 ans (à l'avis de Marietta Tchoudakova) malgré l'époque très éloignée de son écriture et sa publication posthume 20 ans après [Чудакова 2014, Youtube]. Cependant le secret de la portée esthétique russe et aussi internationale du roman n'est pas bien dévoilé.

« Le Maître et Marguerite » est une œuvre satirique par excellence, dont la valeur artistique intrinsèque réside généralement dans le rire immanent de la critique séditeuse ce qui était incompatible avec la critique séditeuse propre à la satire pendant le règne de l'idéologie littéraire soviétique. Les traditions satiriques sont intrinsèques de systèmes

idéologiques nationaux, ce qui explique pourquoi en Russie des œuvres satiriques soviétique mais la tradition satirique est absente anéantie en germe par le triomphe des dogmes idéologiques. Cette singularité socio- et psycholinguistique trouve ses origines dans les fondements économiques et socio-politiques de l'histoire du pays. Les jeunes qui s'engagent facilement et activement à la vie sociale et politique s'efforcent d'exprimer leur position civique en Russie aujourd'hui ne saurait-ce que par l'intermédiaire de l'expression de leurs goûts littéraires.

A notre avis l'étude de la pratique d'écriture du texte sous l'optique de la corrélation du fait et de la fiction paraît utile à tous égards. Les catégories métaphysiques ludiques, telles que fiction et liberté de conduite ludique, manifestent l'interdépendance de la structure sémantique textuelle et des acceptations pragmatiques visées par l'auteur de l'œuvre.

Le problème circonscrit ci-dessus se révèle complexe par suite de son caractère transdisciplinaire, surtout philosophique. Friedrich Nietzsche affirme une idée méthodologiquement importante exprimée par le philosophe à propos de la science dont le problème, selon lui, doit se résoudre sur un autre terrain scientifique que celui de la science elle-même [Nietzsche 1994 : 219]. Le philosophe allemand affirme le besoin impérieux de mettre n'importe quelle étude philologique dans le contexte de l'esprit philosophique qui est seul, selon lui, apte à sauvegarder et rendre intacte la représentation générale des choses [Выжлецов 2019]. La réflexion sur les problèmes du rapport du fait et de la fiction s'inscrit avant tout dans l'optique philosophique.

Le premier gros problème de ce rapport conceptuel se résume par la question « Où est la fiction ? » posée dans le titre de son article par Marion Renauld qui soumet à la critique le livre de la philosophe Françoise Lavocat visant plutôt, dans son dernier ouvrage, à défendre l'existence des frontières qui séparent fait et fiction. « L'enjeu de ce « différentialisme modéré » est de mieux comprendre la nature des romans, des films ou des jeux vidéo, ainsi que le plaisir que la diversité et du renouveau des pratiques qui s'y rapportent » [Renauld 2019 : 1–4].

La reconnaissance des frontières entre le fait et la fiction qui exclue la confusion de ces deux notions même dans les formes littéraires hybrides paraît cardinale dans la description des stratégies littéraires.

La notion de fiction est souvent traitée aujourd'hui dans différents travaux aux différents sujets. Par exemple, Francine Cicurel en parle dans l'article « La mise en fiction du désespoir : l'ethos kierkegaardien » faisant partie du recueil « Analyse du discours et dispositifs d'énonciation » consacré aux travaux de Dominique Maingueneau [Cicurel 2015 : 187–196].

Il est généralement connu que la fiction est le concept principal représentant une des catégories ludiques dans la conception du jeu avancée par le philosophe français Roger Caillois [Caillois 1958 : 306]. La théorie du jeu, élaborée et développée depuis longtemps, ne cesse pas d'intéresser divers chercheurs. Les instincts de jeu incarnés dans les catégories ludiques cailloises déterminent les stratégies énonciatives des auteurs.

Roland Barthes conditionne la valeur du texte par la pratique de son écriture et il accorde la préférence au texte « scriptible » qui fait du lecteur un producteur du texte [Barthes 1970 : 250]. L'histoire de la littérature présente des exemples où la participation des lecteurs à la production du texte prend des formes extrêmes et la lecture du texte est semblable au jeu qui impose aux lecteurs la tâche de supprimer l'ambiguïté textuelle. C'est ainsi que Anna Maziarczyk de l'Université Marie Curie-Skladowska en Pologne traite l'œuvre de Raymond Queneau dans son livre « Le roman comme jeu » [Maziarczyk 2007 : 204]. Le terme de littérature ludique assigné par certains auteurs à

ce genre de littérature nous paraît assez arbitraire car à notre avis toute la littérature est ludique dans ce sens qu'elle est fictive et la diversité de multiples œuvres s'exprime par le caractère de la corrélation du fait et de la fiction.

L'analyse de la fiction comme propriété de la création artistique que nous entreprenons depuis longtemps à partir de la sémantique de l'ironie dans ses manifestations pragmatiques en satire et en humour nous a suggéré d'emprunter le modèle sémantique du jeu proposé par le psychologue russe A. Leontiev : l'enfant jouant au cheval (sens ludique) avec un bâton (signification de l'objet de jeu) [Леонтьев 1959 : 345]. Selon le psychologue entre la signification de l'objet de jeu et le sens ludique il y a un décalage, dont la grandeur et la spécificité formelle reflètent le propre du rapport du fait et de la fiction. Le modèle du rapport du fait et de la fiction proposé par Leontiev sous-tend également le système de genres littéraires. L'application de ce modèle aux genres comiques fait voir que le décalage entre la signification de l'objet de jeu et le sens ludique prend la forme destinée à faire rire, la source de l'humour et de la satire.

Dans la littérature les écrivains se servent de faits de la vie en tant qu'objets de jeu pour créer des fictions et le décalage qui existe entre eux détermine la façon auctoriale de jouer, autrement dit des configurations d'écriture. Donc le fait appartient au réel de la vie dans la vision de l'auteur, tandis que la fiction est la représentation de cette vision ce qui coïncide avec l'interprétation de l'art par Friedrich Nietzsche: « une représentation de la nature que l'homme, le candidat-sujet, entreprend d'imiter » [Nietzsche 1994 : 63].

Roland Barthes ajoute à l'idée de Nietzsche sur la représentation de la nature dans l'art une précision de plus : l'écrivain, en reconstituant l'objet pour faire son simulacre, fait apparaître ce qui restait invisible dans l'objet naturel [Barthes 1970 : 250].

La fiction dans les stratégies d'écriture ne constitue pas l'unique privilège de la littérature. « Les philosophes, de Platon à Descartes, Husserl ou Sartre, n'ont pas manqué de faire appel à des formes diverses de fiction. Les espaces fictionnels que sont l'évocation de mythes, la création d'utopies, l'appel à des fables, la fictivité des personnages ne sont pas absents du discours philosophique, comme si l'activité conceptuelle était reliée à l'activité imaginative, comme si l'investigation du réel devait en passer par ce qui est " imagination de ce réel ", comme si aussi ce réel se dérobaient sans fin et que, pour parvenir à le saisir, des détours étaient nécessaires », écrit Francine Cicurel [Cicurel 2015 :187–196]. L'analyse du style philosophique de Kierkegaard amène l'auteur à poser des questions sur la fonction et le fonctionnement de la fiction en général. En ce qui concerne le philosophe danois, Cicurel décrit son usage de la fictionnalité qui se fait sous formes d'histoires, d'illustrations narratives, d'exemples. Ces configurations narratives sont traités par Cicurel comme les intentions pragmatiques de l'auteur afin d'engager ses lecteurs à faire « une expérience de pensée » originale, semblable à la démarche philosophique du penseur.

Le roman de Boulgakov pourrait être rapporté à la littérature ludique par le recours constant à l'énigme et à la mystification pour brouiller la perception des lecteurs. Cependant nous croyons que toute la littérature est ludique dans le sens ontologique qu'elle est fictive.

Une des particularités esthétiques du roman de Boulgakov réside dans la coexistence hybride dans sa structure de deux romans. Le premier est sur le Christ et le second sur le Diable. Bien que le sujet du premier roman soit évangélique et son authenticité, comme fait réel, puisse être contestée par les athées, sa narration auctoriale souligne la véracité des faits relatés. Le roman sur Satan est écrit avec une fiction exagérée. Les

exactions de la bureaucratie littéraire sont soumises de plus à la moquerie. Selon la remarque de Marianne Gourg, l'écrivain accompagne constamment les faits relatés dans les chapitres moscovites par la suspicion, tandis qu'il évite l'ambivalence du style dans le texte emprunté à la Bible [Gourg 1999 : 90]. A notre avis le doute jeté par l'auteur sur la vraisemblance des histoires moscovites s'expliquerait par des mesures de sécurité contre la censure stalinienne. L'analyste française voit aussi l'hybridité du roman dans des emprunts constants au style gogolien. Pour nous, ils révèlent d'abord le désir de Boulgakov de prouver l'inconsistance du réalisme socialiste soviétique et le penchant traditionnel dans le milieu familial de l'écrivain au style littéraire précédant le réalisme socialiste, gogolien, par exemple, adoré dès son enfance. Le recours aux procédés stylistiques gogoliens prouve l'envie de Boulgakov de se servir des procédés de comique de Gogol parce qu'il était son modèle à imiter.

Les écrivains peuvent se servir en tant qu'objet de jeu non seulement de faits réels, mais d'autres fictions, surtout si elles sont bien connues. Par exemple, l'histoire évangélique dans le roman. Ce phénomène confirme l'absence de frontière étanche entre le fait et la fiction et constitue une source de l'hybridité. Dans les chapitres consacrés aux événements moscovites Boulgakov se sert des personnages irréels comme ceux de contes de fée (le grand chat noir, la sorcière, les damnés de l'enfer etc.), à côté des personnages pouvant exister réellement. La narration ostensiblement réaliste de l'histoire antique et celle de l'histoire moscovite à la fiction exagérée illustrent l'inversion du rapport du fait et de la fiction dans la structure unie du roman. L'auteur fait la fiction jouer le rôle de fait et vice versa.

L'ingéniosité créative des écrivains se manifeste dans le choix des objets de jeu. Leur concomitance ou leur inversion produit l'effet hybride. Les personnages fantômes auxquels nous rapportons Maître, Woland avec ses acolytes, agissent près des personnages tout à fait réels : Berlioz, le poète Bezdomny. Le type du décalage entre la signification de l'objet de jeu et son sens ludique détermine la façon auctoriale de jouer : imitation, masque, énigme, absurde, sosie etc. qui ont le but de créer des valeurs pragmatiques diverses parce que le jeu, phénomène social, agit en fonction pragmatique des activités sociales, y compris la littérature.

L'ontologie ludique de l'activité littéraire sous-tend la valeur pragmatique de l'œuvre parce que l'instinct de jeu a une fonction productive. L'œuvre littéraire contient une structure pragmatique hiérarchique. D'abord il y a une structure pragmatique hiérarchique de l'œuvre tout entière qui est par excellence satirique chez Boulgakov et ensuite l'intention pragmatique générale est déployée dans le système complexe de la narration textuelle qui a aussi une structure pragmatique hiérarchique.

Tout ce système pragmatique complexe est conditionné par les rapports de coopération de l'auteur de l'œuvre et ses lecteurs. La pragmatique se définit par Françoise Armengaud comme « science qui traite de la relation des signes à leurs interprètes » [Armengaud 2007 : 32]. La pragmatique de l'œuvre reflète la coopération de l'auteur avec ses lecteurs. L'auteur communique avec ses lecteurs, ses partenaires de jeu : il écrit pour ses lecteurs présumés, imaginaires et la structure narrative du texte manifeste cette coopération.

Les propos de Serguei Ermolinski dans l'introduction à la traduction du roman en français « A la fois histoire d'amour, critique politique et sociale, comédie burlesque et conte fantastique, il est considéré comme l'une des œuvres majeures de la littérature russe du XX siècle » démontrent l'hybridité de genres utilisée par l'écrivain avec l'intention de brouiller les attentes littéraires habituelles de lecteurs [Ermolinski 1968 : 7].

La coopération auteur / lecteur possède une structure complexe dans le roman. Leurs rapports de communication se caractérisent d'abord par la présence implicite de l'auteur en tant que personne physique parmi les personnages du roman. Bien que cette présence soit sous-entendue elle n'est moins évidente. Le trait autobiographique du roman fait Boulgakov lui-même devenir un objet de jeu littéraire. D'abord il est narrateur, ensuite il joue le rôle du personnage nommé Maître. L'analogie du Maître et de Boulgakov est soulignée par l'absence de nom de ce personnage, « Maître » tout court. L'image esthétique du Maître reproduit certains traits de caractère de l'écrivain, à savoir sa faiblesse morale manifestée par la mise au feu de la première version du roman après l'échec de la pièce « Cabale des dévots ». Le Maître brûle aussi le roman sur Pilate. Il se résigne à la perte de sa bien-aimée, il ne fait rien pour la retrouver, il est docile en tant que patient de la clinique psychiatrique. Le Maître semble dénué de corps physique, c'est un fantôme, ce qui rend le rôle du Maître très difficile pour l'adaptation cinématographique.

Une autre partie de traits de caractère de l'écrivain lui-même est assignée à Marguerite, comme si Boulgakov rêve de devenir comme elle courageuse, entreprenante, active, prête à sauver son amour, à la vengeance même. Le pogrome de l'appartement du bureaucrate littéraire exprime l'envie de Boulgakov de se venger. Pour sauver le Maître Marguerite se sacrifie à une liaison douteuse avec le Diable et elle n'a pas peur de se discréditer.

L'ensemble de lecteurs du roman est aussi complexe. Les personnages du roman incarnant les prototypes réels qui ont servi à Boulgakov d'objets de critique virulente, avant tout les autorités qui dirigeaient le travail des écrivains, ne peuvent pas être exclus de l'ensemble de lecteurs, conçus par l'écrivain comme les destinataires principaux du roman.

L'interprétation du roman par ses lecteurs était rendue difficile par sa publication intégrale vingt ans après sa mort. La perte de l'actualité des événements décrits devrait détruire l'effet comique, car la perception authentique du rire de l'œuvre satirique demande l'actualité des événements relatés. Par contre, le roman fait exception et ne manque pas de produire l'effet comique sur les lecteurs d'aujourd'hui. Certainement la publication tardive du roman ne facilitait pas sa compréhension ce qui donnait lieu aux interprétations différentes par les lecteurs, ordinaires ainsi que par des critiques professionnels. Le propre des chefs-d'œuvre est d'ailleurs de susciter d'innombrables interprétations.

La catégorie ludique, qui porte chez Roger Caillois le nom de fictive, est « accompagnée d'une conscience spécifique de réalité seconde ou franche irréalité par rapport à la vie courante » [Caillois 1958 : 43]. La mystification de la perception de lecteurs montre que le modèle sémantique du jeu, autrement dit le rapport entre la signification de l'objet de jeu et le sens ludique prend la forme de l'énigme. Le style énigmatique avait été suggéré à Boulgakov premièrement par les besoins pratiques parce qu'il écrivait le roman dans des conditions dures de la censure instaurée par le régime totalitaire. Boulgakov va au gros risque de créer une œuvre satirique sous le régime stalinien. La deuxième raison pour laquelle il a choisi le style énigmatique réside dans l'immanence sémantique de l'énigme. Nietzsche finit la description de la mentalité dionysiaque par la conclusion : « La connaissance tue l'action, à l'action appartient le mirage de l'illusion » [Nietzsche 1994 : 79]. La première scène commençant le roman, la scène de la conversation de Berliose et de Bezdomny avec un homme inconnu qui leur paraît un étranger et qui prend plus tard l'identité mystérieuse du magicien Woland, produit chez les lecteurs une impression subite d'un mystère. Tchoudakova remarque que tout

le début du roman fait l'impression de quelque chose d'étrange [Чудакова 2014, Youtube]. L'énorme chat noir Béhémot, la sorcière rousse Hella, les cadavres sortant de l'enfer lors du bal nocturne de Satan font partie d'un énorme groupe de personnages fantastiques dont le rôle est de mystifier le lecteur qui hésite à comprendre le besoin de l'auteur d'avoir de multiples personnages étranges ainsi que de leurs actions bizarres comme, par exemple, dans l'épisode du chant des airs très connus par les employés de la commission acoustique, que nul ne peut arrêter.

L'énigme et le fantastique auxquels l'auteur s'adonne avec ardeur constituent la manifestation de sa liberté d'expression, de son droit souverain d'agir comme bon lui semble. Il s'obstine à respecter les sévères consignes du réalisme socialiste. La catégorie ludique qui prend la tête de la première classification de Roger Caillois est la liberté. La liberté comme type de conduite ludique de l'auteur prévoit sa liberté dans le choix : de l'objet de jeu, d'un traitement du rapport de la signification de l'objet de jeu et du sens ludique, des manières de jouer, des destinataires de l'œuvre. L'auteur brouille au maximum l'analogie de la corrélation de l'objet de jeu et son sens ludique qui se transforme en une sorte de « devinette » qui admet une multitude d'interprétations de la part des allocutaires jusqu'aux plus invraisemblables. Aux événements historiques réels il oppose le fantastique et l'opposition prend l'aspect onirique par lequel Boulgakov taquine le lecteur. En se moquant des personnages négatifs du roman il se moque en même temps des destinataires du roman qui peuvent être bien les prototypes de ces personnages. Boulgakov ne respecte pas les canons du style ordonné par le réalisme soviétique : il introduit dans la description du roman le thème évangélique malgré l'athéisme prescrit par l'idéologie soviétique officielle. De plus, Boulgakov se permet un traitement personnel des rapports de Yeshoua avec Ponce Pilate, en leur assignant une extension de rapports, à la différence du traitement canonique par l'Eglise orthodoxe soviétique. La conversation de Yeshoua avec Ponce Pilate porte une empreinte émotionnelle contrairement au fait nu proféré par l'Evangile. On peut dire que le réalisme soviétique sert d'objet de jeu pour lui attribuer un effet comique et une nuance d'inutilité totale.

L'écrivain se plaît à exposer ostensiblement sa liberté. Son ton par moments provocateur montre que Boulgakov se livre à un plaisir évident de détruire multiples conventions. Un nombre de critiques reconnaît à Boulgakov la volonté d'écrire un roman sur le Diable, le personnage central, ce qui était dans le contexte soviétique une audace inouïe. L'antipode du Diable, le Dieu n'est pas présent dans le roman. Il est difficile de dire exactement pourquoi, mais peut-être, croyait-il que le Dieu ne puisse être digne de s'occuper de petites choses de la vie et cette obligation ne lui incombait pas. Boulgakov aurait pu conclure que si le Dieu s'abstient dans les événements décrits, c'est au Diable d'intervenir. Et le Diable en personne de Woland rend la justice et prononce le verdict. Woland vient au secours de Marguerite pour l'aider à découvrir son aimé et de le libérer de l'asile de fous. Woland a des traits de sympathie, le fait qui pourrait valoir beaucoup à Boulgakov.

En s'efforçant d'apporter un éclairage à la corrélation littéraire de l'auteur et du lecteur on constaterait qu'elle représente un tout complexe indissoluble et que les relations analysées assurent la cohésion structurale et la réussite artistique conformément au genre satirique du roman. L'œuvre de Boulgakov « Le Maître et Marguerite » a la particularité d'avoir un groupe disparate de lecteurs et un groupe original d'auteurs : l'auteur narratif implicite et deux auteurs en personne de deux personnages : le Maître et Marguerite. L'ancrage de l'étude effectuée dans la théorie du jeu fait voir que l'auteur brouille d'un

côté la perception des lecteurs et en même temps il gère la perception en indiquant une direction voulue sans éviter certainement de laisser quelque chose en reste.

ЛИТЕРАТУРА / REFERENCES

Выжлецов П.Г. Предпосылки анализа книги «Рождение трагедии» Ф. Ницше / Vyzhletsov P.G. Premises of the Analysis of the Book “The Birth of Tragedy” of F. Nietzsche: www.nietzsche.ru/look/ххс/estetika/vuglecov-predposulki (дата обращения:07.09.2019).

Леонтьев А.Н. Проблемы развития психики. М.: Изд-во Академии педагогических наук, 1959, 345 с. / Leontiev A.N. (1954) Problems of Development of the Psyche. Moscow. Academy of Pedagogical Sciences Press. 345 p.

Чудакова М.О. Мастер и Маргарита, 4 янв. 2014 / Chudakova M.O. The Master and Margarita, January 4. 2014: RTVI Youtube.

Armengaud F. (1985) La pragmatique. Paris. PUF. 128 p.

Barthes R. (1970) S/Z. Paris. Seuil. 250 p.

Caillois R. (1958) Les jeux et les hommes. Paris. Gallimard. 306 p.

Cicurel F. La mise en fiction du désespoir : l’ethos kierkegaardien. En: Analyse du discours et dispositifs d’énonciations. Limoges. Lambert-Lucas. 2015, pp. 187–196.

Eco U. (1985) Lector in fabula. Paris. Grasset. 315 p.

Ermolinski S. Introduction: En: Le Maître et Marguerite / Trad. du russe par C. Ligny. Paris. Robert Laffont. 1968, pp. 7–43.

Gourg M. (1999) Etude sur « Le Maître et Marguerite ». Lyon. ENS Editions. 90 p.

Maziarczyk A. (2007) Le roman comme jeu. L’esthétique ludique de Raymond Queneau. Lublin. Wydawnictwo UMCS. 204 p.

Nietzsche F. (1994) La naissance de la tragédie. Paris : Librairie Générale Française. 219 p.

Renauld M. Où est la fiction ? Journal de la littérature, des idées et des arts. *En attendant Nadeau*. 2016. No 8, pp. 1–4.

Сведения об авторе:

Елена Васильевна Соловьева,

канд. филол. наук

преподаватель

Московский государственный лингвистический университет

Elena V. Solovieva

Docteur ès lettres

Maître de conférences

MSLU

Elena V. Solovieva

PhD

Lecturer

Moscow State Linguistic University

Solovieva-elena@rambler.ru