

З. М. Чемодурова
Z. M. Chemodurova

**Игровое конструирование времени и пространства
в художественных произведениях XX века**

Playful constructing of time and space in the 20th century fiction

Статья посвящена рассмотрению игровых особенностей моделирования времени и пространства в художественных текстах 20го века. Особое внимание уделяется стратегиям создания неопределенности дейктического модуса художественного текста, способствующим конструированию противоречивых и фрагментарных фикциональных миров.

The article addresses the problem of playful strategies of time and space modeling in the 20th century fiction. It focuses mainly on the means of creating indeterminacy of fictional deictic mode which contributes to constructing contradictory and fragmentary fictional universes.

Ключевые слова: игра, теория хаоса, игровая неопределенность, дейктический модус, время, художественное пространство.

Key words: play/game, the chaos theory, playful indeterminacy, deictic mode, time, fictional space.

Хаотичность и фрагментарность создаваемых миров постмодернизма во многом объясняются общей тенденцией культуры постмодернизма считать, что в нашем мире отсутствует точность, линейность, предсказуемость, равновесие и редукционизм. Многие ученые отмечают, что «появление квантовой теории, «теории неопределенности, недетерминированности и тайны», знаменовало инициацию в новое мировоззрение» [2, с. 302]. Согласно теории хаоса, реальность представляется фундаментально хаотической, мир в ней рассматривается как нестабильный, нелинейный, сложный и непредсказуемый [2, с. 300]. Философия хаоса неразрывно связана с еще одним фундаментальным понятием, приобретшим особое значение в эпоху постмодернизма, – игрой. В последние десятиле-