

Токмань Г.Л.

Університет Григорія Сковороди в Переяславі

ХРОНОТОПІЧНА ГРА ЯК ЕЛЕМЕНТ АБСУРДИСТСЬКОЇ ПОЕТИКИ В ОПОВІДАННІ «ДІТИ ВЕЛИКОЇ МАТЕРІ» ЮРІЯ БОНДАРЕНКА

Стаття присвячена хронотопічній майстерності сучасного українського письменника Юрія Бондаренка. Дослідниця порушує проблему часової і просторової гри в оповіданні «Діти Великої Матері», яке входить до книжки «“Шахтар” 1 : 1 “Бешикташ”» (2019), та вивчає взаємозв'язки часових і просторових характеристик. Хронотопічний аналіз твору резюмується як визначення рис індивідуального стилю, так і провідними філософськими думками, що є результатом інтерпретації тексту.

Художній хронотоп оповідання «Діти Великої Матері» відповідає феномену літератури абсурду. Ю. Бондаренко зображує дикий ліс, який має урбаністичні ознаки. Час у художньому світі твору є доісторичний, проте йому притаманні риси інформаційних технологій ХХІ ст., лаконічно його можна назвати: дикий ліс з Інтернетом. Цей хронотоп може бути інтерпретований як ідея вічної, непроминальної ролі природи в цивілізаційному розвитку людства. Письменник зображує постійний взаємозв'язок, переплетення, конфліктність того, що дане природою, з тим, що набуто внаслідок науково-технічного прогресу.

Ліс населений племенами людей, кожне плем'я має покровительку – Матір, яка може нагородити або покарати. Мати Вовчиця карає своє плем'я за те, що мисливець не поділився здобиччю зі зграєю вовків – родичами. Покарання означає знищення всієї електронної техніки, відсутність інтернету. Вибір між фізичним і інформаційним голодом стає непосильним тягарем для людей, які готові на все задля збереження гармонії між цими двома основами їхнього щасливого існування.

У творі також присутній міфологічний, екзистенційний, профетичний час. Художній простір твору зображений як топоси лісу, Землі і Неба, приватної печери, Вовчого Лігва, людського «Я», астрального простору. Образність та гумор є рисами стилю Ю. Бондаренка. Філософський зміст полягає у прагненні людства гармонізувати природний і науково-технічний складники в його існуванні.

Ключові слова: хронотопічна гра, література абсурду, природа, інформаційні технології, вибір, гармонія, індивідуальний стиль, інтерпретація.

Постановка проблеми. Художній хронотоп є важливим параметром для вивчення твору мистецтва слова. Сучасній українській, як і зарубіжній, літературі притаманна експериментальна поетика у сфері часу й простору світів, що їх створює автор. Учений і письменник Юрій Бондаренко – автор трьох книжок малої прози: «Фарца» (2017), «“Шахтар” 1 : 1 “Бешикташ”» (2019), «Ера Еро» (2023). Хронотопічна гра є яскравою поетичальною рисою його творчості, за виразними прийомами художнього зображення прочитуються глибокі філософські змісти – тож проблема оригінальності хронотопу і його аксіологічного значення у творах Ю. Бондаренка є актуальною.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Проблему художнього хронотопу в сучасній українській прозі досліджують такі вчені, як С. Бородіца, С. Журба, Т. Качак, Д. Коваленко, М. Крупка,

Л. Овдійчук, А. Руденко, О. Скаріна, Р. Харчук та інші. Оксана Журавська дослідила хронотоп українського химерного роману другої половини ХХ ст., серед творців якого, зокрема, такий представник Ніжинської літературної школи, як Євген Гуцало. О. Журавська пише: «На сучасному етапі міфологізм розглядається у зв'язку з розумінням метафізики як естетичного явища, по суті, модернізованої форми міфології. У такому випадку хронотоп-мультиверсум є результатом авторських метафізичних пошуків, які вносять в інтерпретовану реальність змісти культурного світу автора» [2, с. 183]. Репрезентантом цієї школи нині є Ю. Бондаренко, тож певні химерні традиції хронотопічної гри він продовжив у своїх оповіданнях. У наших попередніх працях йшлося про близькість малої прози сучасного українського вченого-письменника до західноєвропейського

абсурдизму та теорії «Homo Ludens» [3;4], порушимо нову проблему: хронотопічна гра як елемент абсурдистської поетики в тексті центрального оповідання збірки «“Шахтар” 1 : 1 “Бешикташ”».

Постановка завдання. Мета розвідки – визначити особливості, різноманіття та переплетіння художніх часу і простору в оповіданні «Діти Великої Матері», що входить до збірки «“Шахтар” 1 : 1 “Бешикташ”» (2019). Простежимо за грою топосу і хроносу в тексті, визначимо, на вираження яких філософських думок ця мистецька гра спрямована. Зауважимо, що, як і під час тлумачення будь-якого тексту літератури абсурду, інтерпретація смислів є індивідуальною, тож дослідниця не претендує на її вичерпність та безальтернативність.

Виклад основного матеріалу. Художній абсурд у малій прозі Юрія Бондаренка – це доведена до фіналу філософська думка. Щоб її виразити, автор вдається до різноманітних абсурдистських прийомів, зокрема грає художнім часом і простором. Оповідання «Діти Великої Матері» – яскравий зразок цієї риси індивідуального стилю письменника.

Художній хронотоп оповідання «Діти Великої Матері» абсурдистський: це прадавній ліс з урбаністичними ознаками і доісторичний час з рисами інформаційних технологій ХХІ ст., лаконічно його можна назвати: дикий ліс з Інтернетом. Хронотоп містить смисл вічності ролі природи в цивілізаційному розвитку людства, постійний взаємозв'язок, переплетення, конфліктність природного і набутого внаслідок науково-технічного прогресу. Доведемо цю думку через конкретизацію художнього часу і простору твору.

Художній час поєднує давнину, коли люди жили полюванням: відсутність здобичі означала голод, а то й голодну смерть, і добу нашого інформаційного суспільства, у котру життя вже немислиме без смартфонів, мережі Інтернет як джерела новин, насолоди спостереження, комунікації. Це переплетіння подано через образи і дискурс – мовлення, занурене в життя. Уже на початку оповідання ми знайомимось з головним героєм – ватажком людського племені Мардоком, у котрого виникла проблема: він нічого не відділив вовчий зграї після успішного полювання. Автор пояснює ситуацію: «Мардок образив кривих родаків, бо і сам відчував себе вовком, одним із тих, хто голодно виє вночі, особливо тоді, коли раптом зникає інтернет, а провайдери не можуть його швидко відновити» [1, с. 38]. У потоці художнього часу твору є минуле і сучасне. Минуле малюється як золотий вік: «І все було добре в житті. Усього вистачало:

і м'яса, і гігабайтів. То були золоті часи» [1, с. 38]. Золоті часи трималися на традиції – непорушних правилах – і на волі природи.

Образ природи у її багатолікості малюється як джерело і вічний регулятор існування і людей, і звірів. Людство у просторі оповідання поділене на племена, кожне з яких має покровительку – Матір (уже сам титул Мати асоціюється з матір'ю природою): автор водночас утверджує спільність джерела істот – природа, і різноманітність її іпостасей і породжень. Мардок належить до племені Вовча зграя, тож «він з'явився з Вовчого Лігва, із того Лігва, у якому народилося все: і ліс, і олені, і прогноз погоди, і навіть ukr.net» [1, с. 38]. Слід про це пам'ятати, щоб не зруйнувати зв'язку часів, бо така руйнація призведе до катастрофи.

Автор створює міфологічний час – *колись*, відмінний від сучасного, проте той, що заклав його підвалини, матричний. «...живе й мертве виходило з Вовчого Лігва. Воно народжувалося Великою Вовчицею й випускалося на Землю. Так з'явилося каміння, дерева, трава й річка, риба, мурашник і ще багато-багато чого, наприклад, трафік» [1, с. 38]. Відзначимо таку рису хронотопічної поетики, як гумор, який досягається прийомами акумуляції і алюзійності. Під час читання процитованого уривку алюзійно виникає Біблійна історія створення світу, потрактована з посмішкою.

Назва збірки проходить як мотив крізь усі твори, тож є футбольна згадка і в цьому оповіданні: вона додає гумору в суміш часів, створену автором. «Мардок начепив лука, ударивши перед тим пальцем по тятіві й перевіривши, чи добре натягнута, узяв стріли, вимкнув телевізор (якраз грали «Шахтар» і «Бешикташ»), поцілував дружину в пазуху, наказав дітям як слід учити уроки й рушив у морозяну темряву» [1, с. 39]. Один зі смислів часової суміші – показ вічних ознак екзистенційного часу: кохання, діти, здобуття добробуту для родини. Давноминуле, сучасне, майбутнє, вічне – у цих чотирьох параметрах відбувається гра часу у творі.

Майбутнє дається як застереження і як мрія, щось бажане. Застереження стосуються неминучого голоду, якщо в лісі не стане оленів; омріяно-бажаним є сите, стабільне існування для всього племені, передовсім для родини. Ю. Бондаренко не оминає і тут посмішки, досягнутої засобом введення сучасного медичного терміну в дискурс племінного минулого. Після новини про появу мамонта («цілої мамонтьки!») плем'я рішуче налаштоване: «Нам треба вполювати цю тварюку – і тоді нашим кухарям буде робота аж

до весни, ми не знатимемо голоду й авітамінозу» [1, с. 42]. Виразником майбутнього в оповіданні є Шаман, він малює бажане прийдешнє і вказує єдиний можливий шлях до нього: виконання волі божества-прародительки Вовчої Матері.

Гумор проймає весь текст, насмішувато показано дії Шамана під час його заклинань. Гра часів відбувається з використанням алюзій: наразі з історії української літератури, що вгадуються в ритуальних вигуках культового представника давно минулих часів. «Шаман почав ритуально переступати, а потім стрибати з лівої ноги на праву, а з правої на ліву <...> Очі закотилися під лоба, з рота виривалися незрозумілі звуки: – Гу! Гу! Ох! Дуп! Дуп! Бу! Ба! Бу! А! Ба! Ба! Га! Ла! Ма! Га! Но! Ва! Де?! Ге! Ге! Не! Ра! Ці! Я-я-я!» [1, с. 42]. Літературна гра влаштовується засобами літературознавчих знань.

Постає проблема: чим можна пожертвувати в комфортному сучасному заради майбутнього? Вовча Мати вимагає *великої жертви*: «Віддати інтернет й усі ноутбуки, що є в нас! Узяти й кинути в жертвний вогонь!» [1, с. 43]. Диктат природи, первісних інстинктів вступає в конфлікт з науково-технічним прогресом. Плем'я обирає перше. «Мамонтяка рухнув у яму, поховавши під собою останні залишки молодого і ледь розквітлого технічного прогресу» [1, с. 46]. І олені, і мамонт є – омріяне майбутнє нібито наступило.

В оповіданні час дається у плині, розвитку. Гра змішування набуває філософського сенсу: людині цей мікс споконвічного і нового потрібен – інакше вона буде відчувати себе ущербною! «Перед плем'ям постала смутна невідомість – без інтернету, Wi-Fi, соцмереж. На мамонтяче м'ясо не хотілося вже й дивитися» [1, с. 47]. У описі настроїв виникає алюзія пісні: «Стало сумно аж за край» [1, с. 47].

Перебіг часу виражено через оповідь про похід, мета якого здобути в битвах ноутбук і набрести на Wi-Fi. Час подійний: відбуваються мандри і, урешті, битва зі щасливими дітьми Великої Щуки, котрі володіли і їжею, і комп'ютерною технікою. Змішування часів набуває мілітарного характеру: «Списи стриміли вперед, однак ніхто не насмілювався першим атакувати противника. І тут прозвучав сигнал, який мобілізував усіх: і гостей, і господарів. – Wi-Fi! – заволав Шаман. – Wi-Fi! Wi-Fi! – підхопили діти Вовчиці й стали потрясати списками, вилуплювати злі очі, намагаючись налякати супротивну сторону» [1, с. 49]. Засобами гумору є не тільки слова, а й жести героїв, опис яких також позначений змішанням часів: «Він

[чужий Шаман – Г.Т.] демонстративно вдарив себе ребром правої долоні посередині лівої руки, виражаючи тим самим своє негативне ставлення до бажання непроханих гостей» [1, с. 50]. Змішування часів, що має філософський сенс єдності й боротьби інстинктів і науково-технічного прогресу, відбите як у характерах героїв, так і у подіях.

Художній час оповідання завершується гармонією після смертельної боротьби. Людство нібито пройшло історичний шлях протистояння природних потреб і прогресу, дійшло до межі, за якою зникнення, – і здобуло балансу. Після битви живим залишився лише Мардок, він «... поклав, як на подушку, голову на притягнену плем'ям другу половину мамонта, поставив ноутбук на живіт, пробіг пальцями по клавіатурі й “провалився” в Google. Мардок кайфував. Біля нього притулилася Велика Вовчиця, а ще Велика Білка, а ще Велика Щука, а ще Велика Жаба й Велика Муха. Вони встромили очі в монітор комп'ютера й теж кайфували» [1, с. 50]. Читач сподіватиметься, що людина зможе гармонізувати всі природні інстинкти й національні ментальності, продовжить науково-технічний прогрес та користуватиметься його плодами.

Простір у художньому світі оповідання також цікавий, строкатий, змінний, з філософським підтекстом і алюзіями. Простір життя головного героя Мардока – правічний ліс, де живуть звірі і люди, де є й його кубло – з дружиною Злагодою і дітьми-школярами. Згадується також міфічний простір Вовчого Лігва, у якому все народилося. Усі ці простори описано із симпатією, як рідні, зрозумілі, шановані. Головна риса цих просторів – звичаєвість існування в них живих істот. «Він [Мардок – Г.Т.] згадував, як завжди після полювання відтинав найкращу частину оленьчої туші й ніс її вовкам. Згряя зустрічала як свого, завжди приймала подарунок, бувало, лизала за це в морду» [1, с. 38].

Ліс має урбаністичні риси – комп'ютерну техніку, люди існують у цікавому просторовому оточенні віковичних дерев, звірів і гаджетів. Повітряний простір пронизують як крики тварин, так і хвилі, що переносять інформацію.

Крім урбаністичної, є риса міфологічна: художній простір оповідання має рівні – земний і небесний, на небесному перебуває Велика Вовчиця у своєму Вовчому Лігві. Людина здатна туди прийти, хоча не може виміряти шляху. «Інколи здавалося, до нього [Лігва – Г.Т.] подати рукою, а інколи – не дійдеш і за все життя» [1, с. 39]. Ознакою простору є його одноманітна повторюваність: «За річкою відкривалося поле, за ним лежав ліс,

далі – ще одне поле, далі – ще один ліс, далі – ще одне поле, далі – ще один ліс» [1, с. 39], що алюзійно нагадує простір народної казки. Перехід між рівнями простору зображено також у дусі української народної казки – це кладка, але щоб дістатися до неї, слід користуватися GPS-навігатором. «...треба було віднайти кладку, якою Земля й Небо ходять один до одного в гості. Добре, що є GPS-навігатор, а так ще спробуй ту кладку знайти» [1, с. 39]. І простір, і час в оповіданні вказують на складність (рівні, часи) і водночас єдність, неізолюваність складників, їх пов'язаність.

У творі описано приватний і екзистенційний простори людини. Приватний тепло й розслаблено, з ефектом відпочинку від світу за порогом дому-печери. «Мардок повернувся до своєї теплої й затишної печери, посередині якої палахкотів вогонь, щасливим» [1, с. 39]. У екзистенційному просторі головного героя бачимо і набуті переконання, й вічні почуття. «...навіки поклявся не кривдити тих, із ким пов'язаний кров'ю й духом. Вогонь зігрівав наставлені на нього руки й розходився тілом. Десь усередині він зустрівся з іншим вогнем, що палахкотів у серці Мардока. Зробилося зовсім тепло» [1, с. 40]. Екзистенція як ядро внутрішнього існування особистості пов'язана з її зовнішнім існуванням, зокрема приватним.

Родинний простір Мардока змальовано тепло й просто. Батько родини приносить з мандрівки купу світлин, на яких він зафіксував «багато прекрасних моментів... Діти й дружина обступили главу сімейства з усіх боків і роздивлялися зображення на екрані комп'ютера. Захвату не було меж» [1, с. 40]. Автор характеризує особливості родинного кола героя, підкреслюючи позачасовість родинних цінностей.

Крім просторів лісу, Землі і Неба, приватної печери, Вовчого Лігва, екзистенційного, зображено простір астральний, у котрий поринає Шаман під час свого дійства. Цей процес автор зображує гумористично. Після вигуків, про які йшлося вище («Гу! Гу! Ох! Хо!..»), автор пише: «Так Шаман налаштував свою душу на потрібну хвилю, яка виносила його в астрал на розмову з Великою Вовчицею, западав в екстаз і починав бачити перед собою ту, якій треба приносити жертву» [1, с. 43]. Усі інші члени племені до цього простору не потрапляють – вони дізнаються про волю Вовчої Матері зі слів Шамана (як це зображувалося ще в античній міфології).

Автор окреслює простір племінного життя дітей Вовчої Матері, у якому головна геометрична фігура – коло. «Плем'я Диких Вовків, хоча свій-

ських ніхто ніколи не бачив, великим колом утілося просто на сніг і не знало, що робити. Шаман вийшов у центр і сказав: “Почнемо кочувати!”» [1, с. 48]. Плем'я полишає постійне місце проживання і змінює стиль життя.

Простір як розпросторення (М.Гайдеггер) дано в оповіді про похід племені в пошуках ноутбука й інтернету. Кочівники швидко минають землі Лісячої і Вепрячої Матерів і напровесні по крихкій кризі переходять на той берег широкої ріки – у володіння дітей Великої Щуки. Цікаво, як автор малює натурпростір: його пейзажі позбавлені поетичності і також змішані – видимі риси природи поєднано з невидимими хвилями, котрі герої твору відчувають так само виразно. «На них напливало те, що вони шукали. Хтось невідомий не так і далеко явно споживав інтернет. Життєдайні хвилі Wi-Fi розходилися в повітрі й захоплювали в полон» [1, с. 48]. Простір зі змішанням природного і штучного – особливість стилю Ю.Бондаренка.

Читач уявляє сфантазований автором простір життя вже іншого племені, у якого все прекрасно. «Стало видно, як горіли розкладені багаття, кипіли казани, із яких видувалися великі риб'ячі голови. Діти Щуки були в навушниках і сиділи кожен за своїм пеньком із персональним ноутбуком» [1, с. 49].

Простір бою показано гумористично з футбольною алюзією. «Дві великі групи – Щупаки й Вовки – зупинилися навпроти, остовпіло, перелякано й недовіжливо дивилися один на одного, але не знали, що робити далі, ніби гравці “Шахтаря” й “Бешикташа” на першій хвилині футбольного матчу» [1, с. 49]. Поле (галявина) змальоване до, під час і після битви племен. Життя триває: ліс стоїть, одна людина і кілька іпостасей Природи продовжать хід історії.

Звернімо увагу на яскраву ейдетичну особливість художнього простору оповідання: оригінальні образи увиразнюють зображені топоси, роблять світ твору живим, мінливим, неповторним. Небо, до якого простував Мардок, сяє і нагадує про його жителя. «Вовче Лігво знаходилося високо в небі, яке яскраво горіло вночі зірками, а уявлялося, що світить очима й зубами Вовчої Матері» [1, с. 39]. Ранок пов'язано з прощенням Вовчої Матері: назустріч Мардоку біжать гнані вовками олені. «Роги виблискували на темному фоні Неба, копита кресали об лід і вибивали з нього іскри, від чого спалахнуло сонце й почався новий день» [1, с. 39]. Образи твору переважно предметні, взяті з давноминулого або сучасного побутування людей.

Філософські думки автор або ховає в підтексті свого абсурдистського твору, або формулює відкрито. Підкреслюючи вічність порушених проблем, оповідач час від часу наводить прості формули житейської мудрості, наприклад: «На цьому світі нічого не буває просто так» [1, с. 39]. Етичні формули також присутні у творі. Так, винісши урок з історії з вовками й оленями, Мардок «...навіки поклявся не кривдити тих, із ким пов'язаний кров'ю і духом» [1, с. 40]. Деякі думки висловлено в насмішкуватій формі, за якою приховується філософське судження. «— А хіба Велика Білка їсть м'ясо? — М'ясо їдять усі: і Велика Білка, і Велика Жаба, і Велика Муха, а їхні діточки — просто ненажери» [1, с. 41]. Тут potwierджується спільність природи людини і тварин, а також неможливість відмовитися від неї.

Залежність людства від природи висловлено як ушанування Вовчої Матері. «Їжа і одяг. Вогонь і вода, безлімітний інтернет — усе в її великих й щедрих лапах. І тільки коли вона хоче дарувати їх нам, ми одержуємо бажане. Вони завжди падають із її лап» [1, с. 42]. Залучення до дарів прародительки інтернету захитує істинність твердження: абсурдистський постмодерністичний твір не передбачає однозначних тлумачень, тим паче просвітницького типу. Заклик «Віддати інтернет й усі ноутбуки, що є в нас! Узяти й кинути в жертвний вогонь!» — прочитується як насмішка над усе більшою залежністю сучасної людини від цього джерела інформації і засобу спілкування, проте аж ніяк не буквально — як відмову.

Завершення тексту зображенням (про яке вже йшлося вище) єдиної віцілої після битви людини, до якої притулилася матінка природа в образах Великих Вовчиці, Білки, Щуки, Жаби,

Мухи, може бути прочитане не тільки як розв'язка в сюжеті, а й у мистецькій профетичній ролі. Людство зазнає багатьох катастроф, пройде через низку випробувань, підійде до межі свого існування, проте не відмовиться ні від своєї природи, ні від науково-технічного прогресу, можливо, навіть зможе їх гармонізувати.

Висновки. Отже, розглянувши особливості художнього часу і простору в оповіданні Ю. Бондаренка «Діти Великої Матері», доходимо висновку про створення автором хронотопу «правічний ліс з інтернетом». У художньому часі спостережено змішання рис історичного давно минулого з ознаками інформаційної доби, уявлення про міфологічний час, проникнення в екзистенційний час героя, передбачення майбутнього у його варіантах.

Художній простір твору зображено як топоси лісу, Землі і Неба, приватної печери, Вовчого Лігва, екзистенційного простору внутрішнього світу людини і астрального простору, невидимого нікому, крім обраних. Образність та гумор прикрашають твір, увиразнюють його хронотоп і додають стилістичної неповторності.

Філософські смисли прочитуються як у прямо висловлених сентенціях, так і в підтексті часових і просторових зображень. Одночасна присутність у існуванні пересічної людини природного довкілля і плодів науково-технічного прогресу, залежність від законів природи і прив'язаність до інформаційних технологій становлять конфлікт, що лежить в основі сюжету. Гра часу і простору в оповіданні спрямована на художнє вираження й спробу розв'язання цього конфлікту. Перспективою дослідження є компаративний аналіз малої прози Ю. Бондаренка і сучасних зарубіжних письменників.

Список літератури:

1. Бондаренко Ю. «“Шахтар” 1 : 1 “Бешикташ”». Ніжин : ПП Лисенко М. М., 2019. 160 с.
2. Журавська О. Дихотомія «реального» й «ірреального» хронотопу як категоріальна жанрова ознака українського химерного роману 2-ї половини ХХ ст. Дис. ... канд. філол. наук : 10.01.06 / Київський університет імені Бориса Грінченка, Київ, 2018.
2. Інтерпретація оповідань Юрія Бондаренка в контексті європейської літератури й філософії абсурду. *Вчені записки Таврійського національного університету імені В. І. Вернадського. Спецвипуск, присвячений євроінтеграційній тематиці*. 2022. С. 148–155.
3. Токмань Г. Інтерпретація оповідань Юрія Бондаренка на дискурсивній основі теорії Homo Ludens Йогана Гейзинга. *Вчені записки Таврійського національного університету імені В. І. Вернадського*. Том 35(74). № 2 Т. 1. 2024. С. 225–229.

Tokman H. L. CHRONOTOPIC GAME AS AN ELEMENT OF ABSURDIST POETICS IN THE STORY “CHILDREN OF THE GREAT MOTHER” BY YURIY BONDARENKO

The article is devoted to the chronotopic mastery of the modern Ukrainian writer Yuriy Bondarenko. The researcher raises the problem of the temporal and spatial game in the story “Children of the Great Mother”, which is included in the book ““Shakhtar” 1 : 1 “Beşiktaş”” (2019), and studies the interrelationships of temporal

and spatial characteristics. The chronotopic analysis of the work is summarized both by defining the features of the individual style and by the leading philosophical thoughts that are the result of the interpretation of the text.

The artistic chronotope of the story “Children of the Great Mother” corresponds to the phenomenon of absurd literature. Yu. Bondarenko depicts a wild forest that has urban features. Time in the artistic world of the work is prehistoric, but it is characterized by the features of information technologies of the 21st century, it can be succinctly called: a wild forest with the Internet. This chronotope can be interpreted as the idea of the eternal, indestructible role of nature in the civilizational development of mankind. The writer depicts the constant interconnection, intertwining, conflict of what is given by nature with what is acquired as a result of scientific and technological progress.

The forest is inhabited by tribes of people, each tribe has a patroness – the Mother, who can reward or punish. Mother Wolf punishes her tribe for the fact that the hunter did not share the prey with a pack of wolves – relatives. Punishment means the destruction of all electronic equipment, the absence of the Internet. The choice between physical and informational hunger becomes an unbearable burden for people who are ready to do anything to preserve the harmony between these two foundations of their happy existence.

The work also contains mythological, existential, prophetic time. The artistic space of the work is depicted as the topos of the forest, Earth and Sky, a private cave, the Wolf’s Lair, the human “I”, astral space. Imagery and humor are features of Y. Bondarenko’s style. The philosophical meaning lies in humanity’s desire to harmonize the natural and scientific and technical components of its existence.

Key words: *chronotopic game, literature of the absurd, nature, information technology, choice, harmony, individual style, interpretation.*