

Dorota Kulczycka
Uniwersytet Zielonogórski
ORCID: 0000-0002-2608-3620

Tożsamość zmediatyzowana – iluzja filmowa i procesy deziluzji w prozie Jakuba Żulczyka

W XXI wieku człowiek nie potrafi już całkowicie wyzwolić się spod wpływu osiągnięć cywilizacyjnych, m.in. takich jak telewizja czy Internet. Ucieczka przed kulturą masową i przed tzw. osiągnięciami cywilizacyjnymi może bowiem okazać się groźną utopią i skutkować np. taką aberracją, jaką przedstawiono w filmie *Captain Fantastic*, którego bohaterowie próbują żyć z dala od cywilizacji (reż. Matt Ross, komedia/dramat obyczajowy, USA 2016). Pozostawanie w polu oddziaływania mediów może z kolei prowadzić do uzależnienia i zniewolenia. U bohaterów Żulczyka ów rodzaj tożsamości zmediatyzowanej przejawia się w kształtowaniu życia na wzór filmów i w postrzeganiu egzystencji jako filmu, realnie istniejącego, który protagonista już obejrzał, lub wymagowanego, którego scenopis dopiero się tworzy. Zresztą przykładów paraleli życia i filmu jest w prozie olsztyńsko-warszawskiego literata znacznie więcej.

Od schyłku lat 60. ubiegłego stulecia – czasu ożywionych badań intertekstualnych – powstało wiele prac naukowych o tym, jak literatura przygląda się innej literaturze niczym w metaforycznie pojętych lustrach. W niniejszym natomiast artykule, na przykładzie bardzo reprezentatywnej pod tym względem prozy Żulczyka, dokładniej przyjrzymy się temu, jak bohaterowie tej literatury postrzegają siebie przez pryzmat filmowych protagonistów, a swoje życie w kontekście fabuł dostarczanych przez środki masowego przekazu. Istotnym

pojęciem jest w tym przypadku „ekran” (kina, telewizora, komputera, billboardu, laptopa itd.), dlatego ważnym kontekstem interpretacyjnym dla niniejszych rozważań mogłaby być książka *Wiek ekranów. Przestrzenie kultury widzenia* (red. Gwóźdź, Zawojski). We wstępie „Od Redakcji” czytamy tam bowiem m.in. o problemach tożsamości mediatyzowanej i filmach jako nowoczesnych lustrach reprezentacji jednostki:

Jeśli w drugiej połowie lat pięćdziesiątych Arnold Hauser identyfikował XX stulecie jako wiek „pod znakiem filmu”, a w niecałe czterdzieści lat później Susan Sontag pisała o nim jako o „wieku kina”, to dziś, na przełomie stuleci, możemy za Jeanem Baudrillardem całą epokę przydać miano „uniwersum totalnego monitora”. Czyż bowiem nie jest tak, jak twierdzi Baudrillard w jednej ze swych ostatnich książek, zatytułowanej *UE change possible* (1999), że oto „przekroczyliśmy pewien *point of no return*, poza którym rzeczy rozwijają się wedle odmiennej zasady”; i że tym interfejsem, miejscem przekroczenia są właśnie monitory? Bo te współczesne ekrany komunikowania otaczają nas zewsząd. Zastąpiwszy lustra reprezentacji, które odbijały fizyczne wizerunki, same te wizerunki stwarzają, stając w szranki z alegorią studenta Balduina, sprzedającego czarownikowi swe lustrzane odbicie, odbite przez ekrany dwóch wersji klasycznych niemieckich filmów.

(*Wiek ekranów*: 9)

Proza Żulczyka bywa doskonałym przykładem nie tylko „myślenia filmem” bohaterów fikcyjnych, ale również ich obsesyjnej wręcz manieri przyglądania się bohaterom filmowym jak w zwierciadle. Konfrontowanie siebie z ekranowymi herosami, a swego życia z filmową fabułą nabiera znamion nieraz wręcz narcystycznego, niekiedy też bazylijskowego, bo uśmiercającego duchowo, przyglądania się w lustrze. Konsekwencją zanurzenia Żulczykowych bohaterów w kulturze medialnej, zwłaszcza w kulturze pop (pewnej klasie filmów fabularnych oraz grach komputerowych, nierzadko tworzonych na kanwie owych fabuł) jest zatracanie poczucia tożsamości, zamazywanie granic między rzeczywistością i iluzją filmową. Autor pokazuje też procesy wychodzenia z tego typu stanów, którym towarzyszą niekiedy bardzo trudne akty deziluzji. Zanim te problemy rozważymy, zwróćmy uwagę na sytuacje, w których w ogóle naruszona jest autonomiczność obu światów: wirtualnego i realnego.

Ekran telewizyjny jako lustro i jako miejsce przechodnie

Żulczyk jak chyba żaden inny współczesny pisarz pokazuje proces uzależniania się, od najmłodszych lat, swoich protagonistów od telewizji, gier komputerowych i Internetu. Jego bohater to *wideodziecko*, *homo televisiosus* (por. Sartori: 341 i in.) i *homo irretitus* (por. Bodzioch-Bryła, Pietruszewska-Kobiela, Regiewicz, 2015) – człowiek otoczony siecią nowych technologii, wchłonięty przez świat wirtualny. Klasyycznym niemalże przykładem jest uzależniona od gier komputerowych Kaśka ze *Zrób mi jakąś krzywdę* (konstrukcja tej powieści odpowiada problematyce owego uwikłania – zamiast rozdziałów, występują w niej poszczególne „levele”). Proces zniewolenia Internetem i telewizją widać natomiast na przykładzie uzależnienia głównych bądź epizodycznych postaci ze wszystkich powieści Żulczyka od pornografii i pornowizji.

Bohaterowie wpatrują się w rozmaite ekrany i w twarzach odgrywających różne role aktorów chcą widzieć siebie, swoją podobiznę. W bohaterach, w ich fikcyjnym losie upatrują „przedłużenia” własnej osoby i własnej egzystencji. Z kolei w dosłownym znaczeniu ekran telewizyjny spełnia funkcję lustra tylko jedyny raz w dotychczasowej (2019 r.) twórczości Żulczyka:

– Zauważyłam, że wszyscy patrzymy na obraz, który zaczyna się powtarzać w coraz wolniejszym tempie – to ten chłopak przewija sekwencję pilotem do DVD. Przypomina mi się Halina Mącek patrząca w swoje czarno-białe odbicie w telewizorze (RA: 161)¹.

Bohaterka nie widzi w telewizji filmu, tylko swoją twarz. Telewizor nie jest tu „oknem na świat”. Jego ekran służy jako lustro (dające czarno-białe obrazy) w najbardziej elementarnym tego słowa znaczeniu.

Ekran ten – jak autor suponuje z kolei w *Zmorojewie* i w *Świątyni* – jest miejscem przechodnim, płynnym. Nie stanowi granicy między wirtualną a realną przestrzenią. Literackie ujęcia są reperkusją prymarnych wobec nich obrazów i wątków z klasycznych już wszakże arcydzieł Lewisa Carrolla *Alicja*

¹ Powieści Jakuba Żulczyka cytuję, stosując skróty: RA – *Radio Armageddon* (2015); Śoś – *Ślepnąc od światła* (2018); Ś – *Świątynia* (2011); WP – *Wzgórze Psów* (2017); Z – *Zmorojowo. Powieść fantastyczno-przygodowa* (2011); Zmjk – *Zrób mi jakąś krzywdę... czyli wszystkie gry video są o miłości* (2018); I – *Instytut* (2010).

w *krainie czarów* i *Alicja po drugiej stronie lustra*. Zresztą w *Zmorojewie* pada do nich aluzja:

Staruszek przypominał niegroźnego wariata, który zbyt wiele razy w życiu przeczytał *Alicję w Krainie Czarów*. Chociaż to bez wątpienia oni trzymali ich w zamknięciu, karmiąc czerstwymi plackami, w ogóle nie wyglądali na groźnych ludzi (Z: 166–167).

Zjawisko transgresji czytelnik obserwuje również np. w *Świątyni*, gdzie Uzdrowiciel, niczym jakiś Kaszpirowski, hipnotyzuje z telewizji swoich widzów: „Spojrzenie mężczyzny było głębokie, hipnotyzujące, niemalże przeciągające na drugą stronę kineskopu” (Ś: 40). I Anka, i jej chora matka, bohaterki tegoż horroru, są przeciągane jakby do wnętrza telewizora. Biorąc pod uwagę potencjalne źródła inspiracji, otwiera się w tym miejscu cała gama nawiązań do horrorów – od *Polltergeista* Tobe Hoopera, poprzez *Paranormal Activity* aż do współczesnego *The Circle*². W porównaniu do pierwszej części cyklu – do *Zmorojewa* – w *Świątyni* pokazane są procesy bardziej skomplikowane: influencji snu, jawy i filmowej fikcji. Otóż np. Tytus, oglądając w telewizji Adolfa Błyska z *Tajemnej Strony*, udającego uzdrowiciela Kropińskiego, przysypia i w śnie zaczyna mu się pojawiać to samo, co widział w programie. To zdarzenie powoduje rozpoznanie podobnej sytuacji znanej z przeszłości – zatarcia granic między snem a jawą, fikcją filmową a wizją oniryczną:

Przypomniało mu się, jak kiedyś zasnął, oglądając którąś z części *Piły* i przyśniło mu się, że ma w uchu czujnik rozbijający wszytą pod czaszką bombę. Nie wiedzieć czemu tamten przypadek przemieszania snu z rzeczywistością był o wiele, wiele przyjemniejszy (Ś: 185).

Nie trzeba dodawać, że są to metody budowania (piętrzenia) przez autora atmosfery grozy, wprowadzania czytelnika w nierealne, surrealistyczne światy.

² Por. *Polltergeist* (pol. *Duch*), reż. Tobe Hooper, horror, USA 1982; *Paranormal Activity*, reż. Oren Peli, horror, USA 2007; *The Circle* (pol. *Krąg*), reż. James Ponsoldt, technothriller, USA–Zjednoczone Emiraty Arabskie 2017 (na podstawie powieści *The Circle* Dave’a Eggersa z 2013 roku).

Pojęcia iluzji i deziluzji

Samouświadomienie, że filmowi idole kłamią i często mogą sprowadzić widza na manowce (zob. np. Cabaj: 75–80), jest częstym motywem występującym w prozie Żulczyka. Nierzadko dochodzi do rozczarowania czy – mówiąc językiem Maxa Webera (a wtórnie też Jeana-François Lyotarda) – odczarowania świata, w który się „uwierzyło”, czemu towarzyszy bardziej lub mniej bolesny akt bądź proces deziluzji. Zanim one nastąpią, użytkownik filmów musi, rzecz jasna, wpaść w pułapkę iluzji – dać się uwieść przez film i jego osoby, metaforycznie rzecz ujmując, „znaleźć się po drugiej stronie lustra”. Przyjmując myślenie Lacanowskie, Paweł Dybel określił podobny stan – zobrazowany zresztą w cyklu o Alicji z Krainy Czarów – następująco: „Taką przegrodę w baśniach oddaje zazwyczaj symbol lustra: ten, kto się w nie zapatrzy, może przenieść się na tamtą, »lepszą« stronę świata i potem – albo z niej powrócić, albo zostać w niej na zawsze” (Dybel: 22).

Dla niniejszego studium istotniejsze będzie pojęcie filmoznawcze – iluzji rzeczywistości. Wbrew pozorom owo powszechnie znane wyrażenie nie jest odnotowane przez znane leksykony i słowniki filmoznawcze, choćby autorstwa Marka Hendrykowskiego (1994 i 2001). Pojawia się natomiast przy okazji innego hasła w dwóch pozycjach naukowych oraz w artykule Moniki Fabijańskiej *Iluzja i rzeczywistość*. Badaczka rozprawia w nim *de facto* o zamazanych granicach między aktorstwem a życiem aktorów (np. że iluzję filmową przede wszystkim odczuwa sama aktorka); o postaciach przyjmujących różne maski (gr. *prósopon*, łac. *persona* – maska) w sztukach Bergmana. Np. o przełomowym filmie *Persona* autorka pisze:

Maska oznacza tu nie tylko symbol sztuki aktorskiej, twarz aktora, przyjęcie pewnej roli w życiu, ale także ukrywanie prawdy o sobie, martwą twarz milczenia (motyw ten wystąpił już wcześniej w *Twarzy*, 1958). Teraz Bergman poświęca cały swój wysiłek zdarcia tej maski.

(Fabijańska: 115)

I dalej już mamy informacje związane z właściwym rozumieniem pojęcia:

Persona to film o największej ilości elementów burzących jedność dzieła i pozbawiających złudzenia, że film staje się na czas dwóch godzin jedyną prawdziwą

rzeczywistością. Taśma rwie się, wytrącając nas ze swego rodzaju transu, jakiemu ulegamy w kinie, i uświadamia, że to tylko iluzja. Z niezwykłą ostrością rysuje się więc pytanie: czym jest wobec tego iluzja? Pytanie o człowieka zbiega się w twórczości Bergmana z pytaniem o sztukę.

(Fabijańska: 115–116)

Rozróżnienie iluzji i wrażenia realności przynoszą jednak: tom 7. *Słownika pojęć filmowych* pod red. Alicji Helman oraz książka napisana przez wrocławskich teoretyków literatury i filmu, *Film: obraz – język – wyobrażenia – idea*. Pierwsza z pozycji uwzględnia przede wszystkim drugie z wymienionych pojęć (*Słownik pojęć filmowych*: 53–88, pojęcie: wrażenie realności):

Jest to pojęcie definiujące fakt, iż świat postrzegany przez widza na ekranie jawi mu się jako realny. Wrażenie realności odnosi się zatem przede wszystkim do relacji widz–film, do tego, co dzieje się między umysłem odbiorcy filmu a ekranem, i podobnie jak identyfikacja [...], związane jest z pewnymi mechanizmami psychicznymi widza. W teorii bywa myłone z problemem realizmu (odbicie rzeczywistości), odnoszącym się do relacji film–rzeczywistość.

Jednocześnie wrażenie realności [...] używane bywa często wymiennie z określeniami „iluzja rzeczywistości”, „złudzenie rzeczywistości”, „efekt rzeczywistości”.

(*Słownik pojęć filmowych*: 53)

W opracowaniu pojawia się też sugestia sprzed 72 lat autorstwa Emile’a Schaub-Kocha, jakoby kino było „nie tylko iluzją rzeczywistości, ale także iluzją sztuki”. Francuski badacz pisał: „Kino, które nie jest sztuką i które nie umiałyby nią być z tej prostej przyczyny, że żadna sztuka nie może się realizować poprzez mechanikę, pośród innych stwarzanych przez siebie iluzji może także niekiedy dawać iluzję bycia sztuką” (Schaub-Koch, 1947: 156–157; cyt. za: *Słownik pojęć filmowych*: 61).

Łucja Demby również – w tym samym zresztą roku, co autorzy opracowania pod red. Alicji Helman – stara się rozgraniczyć wrażenie realności od iluzji:

Ewolucja refleksji teoretycznej nad filmem pojmowanym jako analogon rzeczywistości jest procesem polegającym na stopniowym, choć konsekwentnym, odchodzeniu od rozważań dotyczących iluzji rzeczywistości na rzecz badań skupionych wokół wrażenia realności. Pojęcia te nie są wcale synonimami, choć w niejednym tekście teoretycznym można je odnaleźć obok siebie, stosowane w zasadzie wymiennie. Iluzja rzeczywistości to tyle, co „fałszywa rzeczywistość”, która udaje rzeczywistość „prawdziwą”. Celem tego udawania jest

oszukanie tego, komu owa „fałszywa rzeczywistość” jest prezentowana, zgodnie ze znaczeniem łacińskiego *illusio* („drwina, kpina”). Tym samym „iluzja rzeczywistości” ma charakter w dużej mierze substancjalny; to określenie można zastosować do spektaklu teatru iluzjonistycznego albo do filmu (pod warunkiem, że będzie się go pojmować jako o b r a z rzeczywistości, uzależniony od tej ostatniej i w stosunku do niej wtórny).

Wrażenie realności odnosi się natomiast przede wszystkim do psychiki widza, do stanu jego duszy. Przedmiotem refleksji nie jest w tym wypadku rzeczywistość (prawdziwa lub udana), a l e w r a ż e n i e , iż coś obdarzone jest realnością, a więc c e c h ą rzeczywistości.

(Demby: 85)

Co zatem będziemy rozumieli pod pojęciem iluzji filmowej w odniesieniu do stanów psychicznych Żulczykowych postaci? Biorąc pod uwagę zachowania bohaterów względem filmu, iluzję można postrzegać jako proces dwukierunkowy. W pierwszym znaczeniu jest to pewna sytuacja „uwiedzenia” przez tekst, film, grę komputerową itd., odpowiadająca wrażeniu uczestniczenia w przygotowaniach fikcyjnych bohaterów. Atmosfera panująca w sfingowanym świecie silnie oddziałuje na odbiorcę. Pojęcie to obejmuje również stan „zaczarowania” fikcją, na tyle silny, że bohaterowie odbierają swoją realność, jakby dalej percypowali w zmyślnym świecie. Konsekwencją bywa niedostosowanie się do warunków i wyzwania, jakie stawia przed nimi życie.

Po owym uściśleniu przyjrzyjmy się pokrótce sygnałom dwóch następujących po sobie stanów: 1) tkwienia w pułapce iluzji; 2) świadomości błędności i procesom / aktom deziluzji.

Błoga iluzja?

Proces zatracania poczucia własnej tożsamości postępuje w światach przedstawionych prozy Żulczyka pod wpływem wielu czynników. Jednym z nich jest wyobrażanie siebie jako postaci filmowej bądź postaci spokrewnionej ze światem fikcyjnych bohaterów. Młodzież występująca w *Radiu Armageddon*, oglądająca telewizję i przeskakująca z kanału na kanał, wyobraża sobie, że Brenda, Brandon i Dylan z „koszmarnie śmiesznych powtórek *Beverly Hills*” są jej „zaginionym w akcji starszym rodzeństwem”. Dziewczyna o imieniu Nadzieja, „oglądając kolejno różne seriale z niesłabnącą fascynacją”, myliła się, twierdząc, że „ci

wszyscy aktorzy już na pewno nie żyją. Może oprócz Katie Holmes” (RA: 64). Myliła się podwójnie, gdyż aktorzy serialu w czasie odpowiadającym trwaniu powieściowej fabuły żyli; natomiast Katie Holmes grała w całkiem innej produkcji, a mianowicie w *Jeziorze marzeń* (ang. *Dawson's Creek*)!

Niekiedy też bohaterowie odnoszą wrażenie, że są uczestnikami konkretnego filmu, co prowadzi do utraty poczucia rzeczywistości, zatracenia się w filmowej iluzji. Nieraz jednak odniesienie do filmu bądź grupy filmów służy właściwszej artykulacji stanu, w jakim bohater się znalazł: przypomina mu się, co znaczy popaść w pułapkę iluzji, bynajmniej niepożądaną: „[...] to już jest tak dziwne, tak absurdalne, że nawet przestałem się bać. To jakby ktoś przeniósł mnie w jakiś najbardziej kretyński film, taki, który leci o trzeciej nad ranem na Polsce. W tani, stary horror” (Ś: 358).

Natomiast przykładów czerpania przyjemności z poddawania się iluzji filmowej (pomijając wątpliwą przyjemność zatracania się bohaterów Żulczyka w pornografii) nie znajdziemy wiele. W *Instytucie marzenie*, by życie toczyło się jak w filmach (I: 30), werbalizuje córka Agnieszki, marząca o szczęśliwym życiu z własną matką: „jak na filmach. Jak w twoim ulubionym filmie” (I: 30). Obie: Ela i jej matka żyją tak, by być blisko komediowych ideałów mimo zderzania się z coraz trudniejszą rzeczywistością. Inną formą „zatracenia się” w filmowych fabułach jest przybieranie imion fikcyjnych postaci. Niekiedy zaznaczone jest wręcz, że ci bohaterowie żyją bardziej fabułami (również literackimi) niż rzeczywistością ich otaczającą:

Nadzieja świetnie się bawi, kładzie się na klatkach piersiowych Gonza i Moma, eeee [sic! – D.K.], Froda i Klaty, to znaczy Bilba i Klaty, tych dwóch pachółów, którzy w większym stopniu niż tu i teraz żyli w świecie swoich grubych książek, Biblii i *Władcy Pierścieni* (RA: 85).

Podobnie Tytus ze *Zmorojewa* – bardziej odnajdywał się w fikcjach (szczególnie w horrorach, programach o zjawiskach paranormalnych i w grach komputerowych) niż w rzeczywistości go otaczającej. Może dlatego ostatecznie (w *Świątyni*) nie podołał wyzwaniu, jakie ta rzeczywistość przyniosła. Ale właśnie w owych dwóch „horrorach dla dzieci” autor pokazuje, że spełniają się zarówno marzenia, jak i lęki budowane na zrębie filmów. Tak więc Damiano-wi – w sytuacji szczególnej trwogi – każe czuć się jak w *Teksańskiej masakrze piłą mechaniczną* (Z: 217); Tytusa obdarza pewnością, że wchodzi w świat

cudowności takiej, jak niegdyś za sprawą *Niekończącej się opowieści* (Z: 302); Ance przydaje spojrzenie, „jakim w filmach i komiksach superbohaterowie byli obdarzani przez swoje dziewczyny na moment przed decydującym pojedynkiem z czarnym charakterem”, wskutek czego Tytus może czuć się dowartościowany (Z: 452–453). Balansowanie między oddawaniem się urokom iluzji a jej odrzuceniem to częsty zabieg w tej prozie, nie wyłączając przywoływanego tu *Zmorojewa*:

I myślał, że tak naprawdę, gdyby miał możliwość wyboru, przeżyłby to wszystko jeszcze raz. Nie dlatego, że czytając ulubione książki, oglądając filmy i grając w gry, lubił ten zupełnie inny, groźny, fantastyczny świat. Wiedział, że ludzie tacy jak on, lubujący się w horrorach czy science fiction, tak naprawdę nie mieliby na to ochoty. Że czymś zupełnie innym jest uciekanie w świat książek we własnych mieszkaniach, a czymś innym stanie twarzą w twarz z czymś złym, krwiozerczym i nieśmiertelnym (Z: 464–465).

Zdecydowanym natomiast sygnałem deziluzji w cyklu o Tytusie jest reminiscencja z przeszłości: rozczarowanie małego chłopca, że jego kot Rademenes nie spełniał życzeń w odróżnieniu od zaczarowanego w kota faraona z filmu (zob. Z: 18–19).

Sens iluzji filmowej

Gra aluzjami filmowymi, jaka pojawia się w *Zmorojewie*, podejmowana jest przede wszystkim w celu uprawdopodobnienia fantastycznych wydarzeń i intensyfikacji wrażenia grozy bijącej ze scen obecnych w owym horrorze. Z kolei w *Ślepnąc od świateł* – powieści, która w 2018 roku została według scenariusza samego autora zekranizowana – znajdujemy sugestię, by zachowywać się jak w jednym ze współczesnych seriali. Tak jakby to w ogóle było w życiu możliwe:

– Jak twoje problemy? – pytam go.
– Różnie, różnie. Lepiej. Prawnicy działają, wiesz. Dogadują się między sobą. W biznesie trzeba być twardym, wiesz, jak w tym serialu, *House of Cards*. Widziałeś *House of Cards*? Nie ma żadnych sentymentów, stary, tego się właśnie nauczyłem. Nie ma ani przyjaźni, ani sentymentów. No to jak, masz coś może? Na kreskę? (Śoś: 464)

Tak odpowiada roztrzęsiony Łukasz. Mamy tu ciekawy i odmienny od pozostałych, aczkolwiek nie jedyny, zabieg polegający na przekonywaniu przez bohaterów, że to życie podlega deziluzji, natomiast film nadal jest wzorem! Serial lansuje rzekomo doskonałe wzorce zachowań. W powieści wyartykułowane jest marzenie, żeby właśnie owym wzorcem sprostać.

Poddawanie się iluzji stwarzanej przez fikcję spełnia, pomijając owe instruktażowe czy poznawcze cele, przede wszystkim funkcję konsolacyjną i terapeutyczną. Specyficzne miejsce zajmuje w tym procesie m a r z e n i e, np. o statusie celebryty, aktora nagradzanego Oskarami:

Ludzie przyzwyczajają się do wszystkiego. Do samotności, głodu, zimna, g...a [wykropkowanie moje – D.K.], zasieków, śmierci. Aby to przetrwać, mają do dyspozycji fantazje, wizualizacje, wypieranie. Gdy człowiekowi nic innego nie zostaje, każdy potrafi zamknąć oczy i nakręcić w głowie setki wariantów jednego, oskarowego filmu ze sobą samym w roli głównej, a potem stanąć na niewidocznym podium: kochany, akceptowany, wygrany. Uśmiechnąć się. Pomachać prawdziwemu sobie, schowanemu gdzieś w oddali. Podziękować Bogu i rodzinie (Śoś: 101).

Fantazjowanie na temat lepszego życia, tworzenie historii alternatywnej swojej egzystencji wzięte jest przez narratora-bohatera w ironiczny nawias. Tak samo ironią objęci są policjanci, postrzegani przez niego jako ci, którzy zdecydowanie przegrali swoje życie. Jacek, warszawski dealer, w momencie przeszukiwania swego samochodu przez funkcjonariuszy, których ocenia jako trzech niedorozwiniętych braci ze związku kazirodczego, tak o nich myśli: „Czy może naprawdę wydawało im się, że ktoś zrobi o nich serial, w którym zagrają ich ci sami polscy aktorzy, którym sprzedają towar?” (Śoś: 270).

Przejdźmy tymczasem do *Zmorojewa*. Iluzja zdobywa tu sens na dwóch niejako poziomach: narracyjnym i wewnątrz świata przedstawionego, skorelowanego jednak z tym, co znajduje się *déhors* – poza danym tekstem – w telewizji, w innej literaturze, w ciągu dalszym, jakim jest *Świątynia*, w końcu w filmach. W obu utworach następuje przechodność bohaterów z telewizji, z filmów grozy do świata przedstawionego na pierwszym planie i odwrotnie. Przypomina to surfikcję (nadfikcję) podważającą sens realizmu i dowodzącą nieograniczonych możliwości autora – gracza i zonglera, co chwilę czyniącego eksperymenty z materią literacką (kulturową), ale też wystawiającego racjonalność odbiorcy

komunikatu na próbę. Pojęcie surfikcji, które wprowadził Raymond Federman, wydaje się tutaj również istotne: „Tak jak surrealiści nazwali surrealitycją ten poziom ludzkiego doświadczenia, który funkcjonuje w podświadomości, tak ja nazywam surfikcją ten poziom ludzkiej działalności, który uzmysławia nam fikcyjność świata” (Federman: 423–424; por. Spodaryk: 97–118).

W Żulczykowe uniwersa zarażone – na różnych poziomach – bakcylem surfikcji, opowiadania m.in. o kulturowych jego źródłach, trudno czytelnikowi doprawdy nieraz uwierzyć. Nakłada się na to stan częściej tu podkreślany: zwątpienie samych bohaterów – pochłoniętych przez świat wirtualny, świat gier komputerowych, filmów (sugestywnie oddziałujących na imaginację horrorów), filmików, reklam i trailerów – w rozdzielność życia i fikcji.

We wspomnianej dylogii same tylko odwołania do filmów nadają makabrę (od której wyobraźnia Żulczyka nie jest skłonna się wyzwolić, a która to tendencja, odciskająca swoje piętno w sztuce dla dzieci, jest przecież niewłaściwa dla rozwoju umysłów młodych ludzi) niejako kulturotwórczy sens. Metatekstowe sugestie, że jednak nieraz warto poddać się słodkiemu urokowi iluzji filmów kończących się dobrze, zdobywają z kolei walor wychowawczy, pedagogiczny. Autor wie, że przynajmniej nieletnim nie można do końca odbierać nadziei w zwycięstwo dobra. Oto próbka myśli policjanta Rudziaka: „Czasami może warto być łącznikiem pomiędzy ludźmi a ich przeznaczeniem – pomyślał inspektor. – Czasami może nie tylko amerykańskie filmy, lecz także niektóre sprawy w życiu kończą się happy endem” (Z: 390).

HAPPY ENDEM (zapisanym majuskułami) kończy się debiutancka powieść Żulczyka – *Zrób mi jakąś krzywdę*. Krytycy, historycy i teoretycy literatury różnie oceniają ten z lekka ironiczny napis wieńczący dzieło. Wojciech Małecki np. konstatuje:

Jak już wspominałem, ostatnie słowa powieści brzmią „HAPPY END” i są to słowa, które nie dość, że autoironicznie odsyłają nas do stanowiącego ucieleśnienie ideału popkulturowej rozrywki kina hollywoodzkiego, z którym *happy end* jest nie bez racji kojarzony²⁸, to jeszcze imitują bezpośrednio pojawiający się niekiedy w takich filmach paratekstowy komunikat „the end”.

(Małecki: 215; zob. też: Kozłowski: 65)

My zaś zauważmy, że *happy end* jest możliwy u Żulczyka przede wszystkim w książkach dla dzieci i młodzieży. Pojawia się też, według krytyków i samego

autora, we *Wzgórzu Psów*. Wszystkie te „dobre zakończenia”, biorąc pod uwagę kwestie etyczne (zwłaszcza związane z tradycyjną aksjologią), są co najmniej kontrowersyjne.

Wspomniany Małecki, pisząc pozytywnie o zakotwiczeniu tej powieści w kulturze pop i niejako prekursorskim pod tym względem jej charakterze, widzi doniosły sens wszelkich odwołań do książek, filmów, komiksów, gier komputerowych itd. Wbrew niepochlebnym recenzjom wysoko ceni tę „pro-roczą” dla kultury XXI wieku powieść. Jeśli zaś mówimy o odniesieniach do filmów, oprócz formułowania własnych sądów, przytacza też zdanie Agnieszki Nęckiej. Jak pisze śląska badaczka, odwołania filmowe w narracji prowadzonej przez Dawida „tworzą coś na kształt palimpsestu, będącego rodzajem wentyla bezpieczeństwa, pozwalającego oswajać tzw. kryzysowe sytuacje dzięki porównywaniu ich ze scenami filmowymi” (Małecki, przypis 40: 219; por. Nęcka: 60). Sens iluzji filmowej sprowadza się zatem do funkcji terapeutycznej: nieustanne porównywanie życia własnego i najbliższych do filmów łagodzi traumę, pozwala – również dzięki wprowadzanej ironii – widzieć egzystencję jako coś bardziej atrakcyjnego niż prezentuje się ona w rzeczywistości.

Czas na deziluzję

Nieraz jednakże następuje „matriksowskie przebudzenie” – świadomość wyrwania się z owego zakłamania. Między wierszami można wyczytać, że realizacja marzeń ufundowanych przez „kino” przynosi tylko gorycz rozczarowania lub/i nieumiejętność życia.

Konfrontowanie dookolnych wydarzeń ze schematami znanymi z filmów biegnie zasadniczo dwoma torami: a) albo bohaterowie przekonują się, że ich egzystencja jest o wiele koszmarniejsza niż w filmach przedstawiających mroczną rzeczywistość, b) albo dochodzą do wniosku, że ich życie nie będzie tak piękne, jak w obrazach niosących pozytywną wizję ludzkich losów. Jakkolwiek by nie było, zawsze jest więc to pesymistyczny przekaz. W tym drugim przypadku częstym zabiegiem jest omawiana tutaj deziluzja.

Jeden zresztą proces nie wyklucza drugiego: deprecjacji wartości egzystencji towarzyszą zabiegi rozbijania iluzji. Tak jest np. w *Świątyni*, w której wszystko – z racji tego, że jest to dreszczowiec (z zamysłu autorskiego również przeznaczony

dla nieletnich) – musi być najgorsze, najstraszniejsze, najczarniejsze. I właśnie z tego względu pojawia się też zaprzeczenie złudzeń oferowanych np. przez komedie romantyczne. Proces zachodzi na poziomie: bohaterowie powieści i filmy, które oni oglądają. Tworzenie deziluzji opiera się zatem na dziewięciu podstawowych strategiach, którym można przydać następujące określenia:

1. Zaprzeczenie

Polega na stwierdzeniu wprost, że życie to nie filmy – zwłaszcza te, które kończą się pomyślnie: „To dalszy ciąg – pomyślał – w którym nie będzie żadnego happy endu, bo życie to nie książki i filmy, w życiu wszyscy mamy jednakowo przesrane” (Ś: 342).

Takich prostych zaprzeczeń jest w prozie Żulczyka oczywiście więcej. Filmowy „happy end” odgrywa w niej znaczącą, ironiotwórczą rolę.

2. Uświadomiona idealizacja

Wiąże się z przyznaniem, że tylko w filmach pewne role (zawodowe, rodzinne, społeczne itd.) odgrywane są bez pomyłek, perfekcyjnie: „Każdy dziennikarz o tym fantazjuje, a gdy w końcu mu się przytrafia, nigdy nie wie, co tak naprawdę ma zrobić. Tylko dziennikarze z filmów wiedzą od razu, z miejsca ruszają do roboty – inaczej film nie miałby fabuły” (WP: 167).

W *Zrób mi jakąś krzywdę* – jednej wielkiej egzemplifikacji życia mrzonkami, zacerpniętymi z telewizji i Internetu, z gier komputerowych i filmów fabularnych, następują momenty „przebudzenia”: „[...] to przecież tylko i wyłącznie mój film; że to moja recepcja; że ona po prostu po raz pierwszy się przytula, i pewnie przytuli się jeszcze raz. [...] To nie film, to nie powieść, więc nie zaczynaj wrzeszczeć” (Zmjk: 96 i 97).

Niedojrzały do wyzwań panujących w świecie dorosłych Dawid bywa zgorzkniały, niczym antyczny *puer-senex* (chłopiec-staruszek): „przecież nie ma Nibylandii, dzieciństwo mieszka na ulicy Wiązów, pomyślałem” (Zmjk: 100). Bohater przeciwstawia mit szczęśliwości rodem z *Opowieści z Narnii* (czy z *Piotrusia Pana*) horrorowi życia kojarzonego z często przywoływanym przez Żulczyka dreszczowcem *Koszmar z ulicy Wiązów*.

3. Rozczarowanie

Bohaterowie rozczarowują się programami telewizyjnymi i filmami oraz ich twórcami. Różne są tego powody. Specyficzna sytuacja zachodzi wówczas, gdy okazuje się, że idole pojawiają się też w realnym życiu bohaterów,

przełamując granice umowności świata przedstawionego w telewizyjnej (bądź kinowej) produkcji:

– Facet, który prowadzi mój ulubiony program w telewizji, chciał mnie zabić. – Tytus gorzko się zaśmiał. – Nie wiem, czy właśnie to nie jest z tego wszystkiego najdziwniejsze (Z: 431).

Tytus przełknął ślinę. Mężczyzna, którego znał z ekranu telewizji, śmierział błotem, potem i czymś nieokreślonym, fetorem, który wydziela sierść wściekłego i zaniedbanego kundla. Grójecki starał się nie zwymiotować (Z: 460).

4. Niedostosowanie

Polega na zdaniu sobie sprawy z nieumiejętności podołania zadaniom, które na filmach wydają się proste (*de facto* w realnym życiu również dla wielu nie muszą stanowić problemu):

Tytusa poproszono o rozpalenie w kominku, głupio było mu powiedzieć, że nigdy w życiu tego nie robił. Na filmach rozpalanie ogniska wydawało się zawsze strasznie proste, więc doszedł do wniosku, że i on potrafi. Niestety zapalki parzyły mu palce, zwinięte w kulkę gazety najpierw powoli się tliły, w ogóle nie muskając drewna, a stopniowo dokładane do kominka i wymieszane z trocinami tylko napępiały pomieszczenie gryzącym dymem (Z: 39–40).

5. Politowanie

Tak można określić dezaprobatę albo współczucie wobec tych, którzy wierząc w światy przedstawione w filmach i w światy wirtualne gier komputerowych, nie umieją funkcjonować w normalnym życiu. Stroniący raczej od telewizji dziadek Tytusa ze *Zmorojewa* wie, że nie warto żyć fikcją, i myśląc o swoim wnuku, przeżywa rozterki: „Mógł przewidzieć [...], że piętnastoletni dzieciak, odchowany na komputerach i głupich filmach, będzie gonił za śladem pierwszej lepszej zasłyszanej bujdy jak kot za błyszczącą folijką [sic! – D.K.] przywiązaną do sznurka” (Z: 184).

6. Potwierdzenie

Polega na świadomym oglądaniu takich filmów, które podtrzymują w widzach beznadzieję i które same w sobie „rozprawiają się” z pewnymi mitami fundowanymi przez inne z kolei filmy. Historia losów Gacka z *Institutu* (por. I: 116) jest dobrym przykładem tematykacji problemu filmowej deziluzji. Ów epizodyczny bohater wspomnianej powieści, zażywszy różne narkotyki

i obejrzawszy *Inaczej niż w raju*, co potwierdziło tylko jego nihilistyczne nastawienie, wyskoczył z siódmego piętra. Sam tytuł *Inaczej niż w raju* jest niezwykle wymowny w kontekście omawianego tematu. Pojawia się zresztą również w *Zrób mi jakąś krzywdę* (zob. I: 52).

7. Dystans

Mamy tu na uwadze dystansowanie się wobec naiwnych scenariuszy filmowych i wizji świata, jakie owe produkcje lansują, a przede wszystkim – dystansowanie się wobec tych, którzy w owe scenariusze wierzą.

Mikołaj ze *Wzgórza Psów* o sobie i o Justynie mówi w kategoriach (auto)ironii:

I tak się zaczęło. Ofiara plus wybawca. Wielka Miłość Nieskończona. Ludzie, których znaleźmy, którzy ślepo wierzyli w filmy i w literaturę, twierdzili, że taka miłość to najtrwalszy stop, przetrwa wszystko, nawet śmierć. Mnie nawet nie chciało się z tego śmiać (WP: 473).

Dystans wobec filmów i ich „wyznawców” jest w tym wypadku wzmocniony dystansem wobec kultury odnoszącej się do romansów i utwierdzającej w słusznym skądinąd przekonaniu, że możliwa jest miłość „aż po grób”. Popkultura oczywiście robi z tego użytek i w sparodiowanej formie nakazuje wierzyć w „Wielką Miłość Nieskończoną”. W latach 80. i 90. polskie dzieci na podwórkach wypisywały kredą inicjały lub imiona rówieśników – dodając skrót wyżej wspomnianego wyrażenia, np. „A + Z = WMN”. Niektórym w tym miejscu przypomina się również piosenka Seweryna Krajewskiego *Wielka Miłość* z refrenem: *Wielka miłość nie wybiera...*

8. „Lizanie ran”

W ten przysłowiowy, niezbyt elegancki sposób można określić podsumowanie pewnego etapu życia, na którym zaważył autorytet filmów, a który po latach okazał się mrzonką. Jeśli się uwierzyło w film i nim żyło, proces deziluzji był potem bolesny, ale i ocalający. Nieraz też bohaterowie powieściowi są mądrzejsi od filmu, wiedzą, że niesie on życiowe kłamstwo. Takimi się bowiem prawami rządzi, zasadzona na fikcji, sztuka. Autoironia z niedojrzałych, dyktowanych m.in. przez bezmyślnie oglądane filmy decyzji kryje się w słowach narratora *Ślepnać od świateł*.

Poszedłem na studia artystyczne z jakiejś niejasnej przyczyny, uszytej z przegrywanych kaset mojej siostry, albumów o sztuce, niejasnych, oglądanych na kasetach video filmów typu *Zagubiona autostrada*, jointów, których paliłem bardzo dużo na osiedlu, oraz jakiej takiej [sic! – D.K.] umiejętności rysowania. Lubiłem rysować (Śóś: 102).

Niezależnie od tego, jak duże czy małe były straty związane z decyzją opartą na fikcji, konsekwencje trzeba było ponieść. Film niejako kładł się cieniem na całość egzystencji, a powodowany jego obejrzeniem wybór determinował inne aspekty życia bohatera.

9. Pesymizm

Taka strategia generuje przekonania i refleksje, że nawet najdrobniejsze wydarzenia z prawdziwego życia nie mogą być wiernie odwzorowane w filmie. Jest więc to proces myślowy niejako odwrotny od zaprezentowanych powyżej: według tego scenariusza to nie życie nie dorównuje filmom, ale filmy – życiu. W poniższym przykładzie sprowadza się to do powszechnej w Żulczykowych narracjach konstatacji: życie jest o wiele straszniejsze, a przez to wręcz nierealne, niż najbardziej ponure i przerażające filmy:

Połowicznie opróżniona przez nas przed koncertem butelka wódki chrupnęła na twarzy Kłaty z odgłosem, który usłyszałem po raz pierwszy w życiu i który poczułem w korzeniach własnych zębów. Pomyślałem wtedy, że gdyby odgłosy bicia na filmach przypominały te prawdziwe, nikt nie zdołałby oglądać ich do końca (RA: 89).

Bohaterowie Żulczyka, którzy często są złą odmianą *pars pro toto* współczesnych społeczeństw, osaczeni światem wirtualnym, nierzeczywistym, wpadają w iluzję jego rzekomej prawdziwości. Konsekwencje bywają rozmaite. Z jednej strony iluzja bywa potrzebna bohaterom, by mogli dzięki niej partycypować rzekomo w nieco innej, „ulepszonej” rzeczywistości; mieć możliwość rozwijania marzeń, fantazjowania na temat „życia jak w filmie”. Z drugiej strony do ujemnych skutków „uwiedzenia” przez fikcję należy nieumiejętność funkcjonowania Żulczykowych postaci wśród innych, prowadząca do narażania cudzego lub swojego życia na szwank, z samobójstwem włącznie.

Iluzja jest konieczna, by w ogóle móc z zainteresowaniem poddać się urokowi filmu (tak jak w przypadku iluzji literackiej – przyjemnej lekturze dzieła); niezbędnym czynnikiem w odbiorze filmu bywa wszakże uległość wobec iluzji obrazu, słowa i dźwięku. Żulczyk jednak pokazuje zjawisko jako permanentne w egzystencji swoich bohaterów – wykraczające poza ramy czasowe oglądania filmu. Nawet po wyłączeniu telewizora czy komputera bywa, że dalej tkwią oni w wirtualnym świecie, nie odróżniając go od prawdziwego.

Bibliografia

- Barthes, Roland. „S/Z, rozdział VII. Tekst rozgwieżdzony”. *Teorie literatury XX wieku. Antologia*. Red. Anna Burzyńska, Paweł M. Markowski. Kraków: Żnak, 2006. 367–368.
- Bodzioch-Bryła, Bogusława, Grażyna Pietruszewska-Kobiela, Adam Regiewicz. *Literatura – nowe media. Homo irretitus w kulturze literackiej XX i XXI wieku*. Toruń: Wydawnictwo Adam Marszałek, 2015.
- Burszta, Wojciech Józef. „»Bycie w ruchu« jako strategia reinwencji”. *Kultura pragnień i horyzonty neoliberalizmu*. Red. Wojciech J. Burszta, Andrzej Kisielewski. Poznań: Wydawnictwo Nauka i Innowacje, 2015. 29–45.
- Cabaj, Magdalena. „Wtargnięcie fikcji w rzeczywistość”. *Miscelanea. Pismo Studentów MISH UW6* (2009): 75–80. <http://www.samorzad.mish.uw.edu.pl/wp-content/uploads/2018/03/Cabaj.pdf> [dostęp: 18.12.2018].
- Carroll, Lewis. *O tym, co Alicja odkryła po drugiej stronie lustra*. Tłum. Maciej Słomczyński. Il. John Tenniel. Kraków: Zielona Sowa, 1998.
- Curtius, Ernst Robert. *Literatura europejska i łacińskie średniowiecze*. Tłum. Andrzej Borowski. Kraków: Universitas, 1997.
- Czernow, Anna Maria. „Horror vacui”. Recenzja powieści *Zmorojowo* Jakuba Żulczyka. *Nowe Książki* 7 (2011): 77.
- Demby, Łucja. „Sapiens wymyślił złudzenie”. *Film: obraz – język – wyobraźnia – idea*. Red. Jan Trzynałowski. Wrocław: Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, 1994. 85–106.
- Dybel, Paweł. „Lacan i Leśmian – dwa zwierciadła”. *Teksty Drugie* 1/2 (1998): 19–36.
- Ekran piśmienności. O przyjemnościach tekstu w epoce nowych mediów*. Red. Andrzej Gwóźdź. Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, 2008.

- Fabijańska, Monika. „Iluzja i rzeczywistość”. *Kwartalnik Filmowy* 14 (1996): 113–125.
- Federman, Raymond. „Surfikcja – cztery propozycje w formie wstępu”. *Nowa proza amerykańska. Szkice krytyczne*. Red. Zbigniew Lewicki. Tłum. Jarosław Anders i in. Warszawa: Czytelnik, 1983. 421–432.
- Giddens, Anthony. *Nowoczesność i tożsamość. „Ja” i społeczeństwo w epoce późnej nowoczesności*. Tłum. Alina Szulczycka. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN, 2001.
- Hendrykowski, Marek. *Słownik terminów filmowych*. Poznań: Ars Nowa, 1994.
- *Leksykon gatunków filmowych*. Poznań–Wrocław: Studio Filmowe „Montevideo”, 2001.
- Kordys, Jan. *Kategorie antropologiczne i tożsamość narracyjna. Szkice z pogranicza neurosemiotyki i historii kultury*. Kraków: Universitas, 2006.
- Kozłowski, Grzegorz. „Zrób mi jakąś krzywdę, czyli kiedy wszystkie książki (i recenzje) będą o grach video”. Recenzja powieści *Zrób mi jakąś krzywdę* Jakuba Żulczyka. *FA-art* 4 (2006): 65–66.
- Kultura w świecie luster. Jeszcze o niepowtarzalności i multiplikacjach w sztuce XX i XXI wieku*. Red. Aleksandra Chomiuk, Ewa Pogonowska. Lublin: Wydawnictwo UMCS, 2017.
- Małecki, Wojciech. „Polska *Dzikość serca* za pięćdziesiąt złotych. Kultura popularna w *Zrób mi jakąś krzywdę* Jakuba Żulczyka”. *Poznańskie Studia Polonistyczne. Seria Literacka* 16 (2009): 205–224.
- Media a ponowne zaczarowanie świata*. Red. Bartłomiej Knosala, Magdalena Kruk. E-book. Politechnika Śląska – Wydawnictwo My Book, 2014.
- Nęcka, Agnieszka. „Wszystcyśmy z Nintendo”. *FA-art* 3 (2006): 60–61.
- Sartori, Giovanni. *Homo videns. Telewizja i postmyślenie*. Tłum. i posłowie Jerzy Uszyński. Warszawa: Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego, 2007.
- Schlaub-Koch, Emile. „Supervie du cinema”. *Revue Internationale de Filmologie* 2 (1947).
- Słownik pojęć filmowych*. Red. Alicja Helman. T. 7: Aparat – Wrażenie realności – Sen – Fabuła. Wrocław: Wiedza o Kulturze, 1994.
- Spodaryk, Mikołaj. „Medialność powieści – bariera tekstu – poetyki typograficzne. Propozycje medialnej krytyki powieści”. *Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis. Studia de Cultura* 7 (2015): 97–118. <http://studiadecultura.up.krakow.pl/article/view/2777/0> [dostęp: 18.12.2018].

Wiek ekranów. Przestrzenie kultury widzenia. Red. Andrzej Gwóźdź, Piotr Zawojski. Kraków: Wydawnictwo Rabid, 2002.

Żulczyk, Jakub. *Radio Armageddon.* Warszawa: Świat Książki, 2015.

-----. *Ślepnięc od światel.* Warszawa: Świat Książki, 2018.

-----. *Świątynia.* Warszawa: Nasza Księgarnia, 2011.

-----. *Wzgórze Psów.* Warszawa: Świat Książki, 2017.

-----. *Zmorojewo. Powieść fantastyczno-przygodowa.* Warszawa: Nasza Księgarnia, 2011.

-----. *Zrób mi jakąś krzywdę... czyli wszystkie gry video są o miłości.* Warszawa: Świat Książki, 2018.

Mediatished Identity – Film Illusion and Processes of Disillusionment in Jakub Żulczyk's Fiction

Summary

The purpose of this article is to prove that the characters in Jakub Żulczyk's fiction not only tend to "think in film categories" (which is characteristic also of the people of the 21st century) but also almost obsessively look for their own reflection in the film which has become a kind of a mirror to them. Comparing oneself with the heroes on the screen and one's life with the story in the film turns into an almost narcissistic, sometimes even basilisk-like (as it is spiritually destructive) staring into a looking glass. However, without such a confrontation a recognition of one's own self, fate, life situation and worldview would not be possible. The author of the article discusses the artistic and extra-artistic/extra-literary meaning of Żulczyk's characters' seduction by an illusion of reality as shown in the film. Then she proposes nine different ways of "breaking the mirror" and freeing oneself from the entrapment in film simulacra.

Keywords: comparative literature, movie, mirror, illusion, disillusion, simulacrum, surfiction, Polish prose, Jakub Żulczyk

Słowa kluczowe: literatura porównawcza, film, lustro, iluzja, deziluzja, symulakrum, surfikcja, proza polska, Jakub Żulczyk