

b01-b02-b03  
b04-b05-b06  
b07-b08-b09  
b10

## sympatie pro pana, paní a oldboye

\_\_trilogie o pomstě, nebo filmech o pomstě?

**Pomsta má ve filmové trilogii pomsty** jihokorejského režiséra Parka Chan-wooka daleko do sjednocující narativní konstanty, kolem níž by se tvořily jen zdánlivě se lišící fabule. Každý z trojice filmů pomstu uchopuje v radikálně jiném konceptu. Od následků složité řady činů v *Sympatiích pro pana Pomstu* se mění ve všeurčující princip v *Oldboyovi* a nakonec v objekt neustálého zpochybňování a tematického přerámování v *Nebohé paní Pomstě*. Objektem dekonstrukce ale možná není ani tolik pomsta samotná jako především *filmy o pomstě* (revenge movies). Děje se tak ve třech různých systémech znaků, stylistických prostředích a žánrových uchopeních.

### ZNAKY, KÓDY, DISPOZICE

Klíčovou formální vlastnost *trilogie pomsty* představuje způsob, jímž se nakládá se světem postav a s motivem pomsty jako se specifickým znakovým systémem. Správná interpretace znaků je pak klíčem postav i modelových diváků k následnému dekódování. To samo o sobě nijak výjimečné není, ale filmy samotné správnou interpretaci znaků dlouho explicitně komplikují skrze indispozici hlavního fokalizátora příběhu (zprostředkovatele hlediska). Ta se přenáší i do stylistického a vyprávěcího systému, takže určitou formu retardace ve zpracování dat pociťuje i divák.

### Čtenářská indispozice

Hlavní hrdina *Sympatií pro pana Pomstu* je hluchoněmý Ryu, který touží zachránit těžce nemocnou sestru, jež bez transplantace ledvin zemře. Ryuova sociální bariéra je však tak silná, že při čtení znaků je omezen hned ve třech oblastech. Některé znaky zcela ignoruje, protože se zrovna nacházejí mimo možnosti jeho smyslového vnímání. Jiné znaky špatně interpretuje, neboť ho buď omezuje jeho tělesná indispozice, nebo není vybaven společenskými kódy k jejich správnému čtení. Ryuova nižší inteligence ho navíc ve spojení se zdravotní bariérou dělá bezmocně naivním ve vztahu k okolnímu světu.

\_\_První rovina je pro film nejdůležitější, a je tedy názorně demonstrována hned dvakrát. V prvním případě film lehce metaforicky představuje i druhou rovinu (chybné čtení), kdy aplikace špatného kódu způsobí naprosto mylnou interpretaci znaku. Ve scéně nejdříve vidíme skupinu mladíků u zdi, za kterou se ozývá hlasité vzdychání a křik. Mladíci zvuk chápou jako sexuální akt a zuřivě masturbují. Když však kamera odhalí prostor za zdí, vidíme v pozadí svítet se Ryuovu sestru v agonických bolestech. Další jízda kamery nakonec ukáže Ryua, který zády k sestře spokojeně pojídá nudle. Zatímco mladíci interpretovali zvukový znak mylně, Ryu jej není schopný reflektovat vůbec.

\_\_V druhém případě už má Ryuova neschopnost reflektovat některé typy znaků fatální následky. Nešťastnou náhodou totiž zemře holčička, kterou se svou přítelkyní unesl, aby měl peníze na transplantaci ledviny. Své sestře to ale „zapomněl“ říci a ta mezitím spáchala sebevraždu, aby nebyla na obtíž. A zatímco ji pohřbívá pod kameny u jezera, holčička spadne do vody a za jeho zády se utopí, aniž on je s to její křik rozeznat, a zabránit tak dalším událostem. Ryuovy možnosti mají navzdory touze porozumět světu kolem své meze, což ho dovádí do situací úsměvných (na základě zkušeností se sestrou sebevědomě pomáhá narkomance s injekcí) i tragických (nechá se napálit podvodníky s orgány a přijde o ledvinu i o peníze).

### Přepisování kódu kódem

*Oldboy* už nakládá s velmi jasným systémem znaků, k němuž ale nabízí špatný kód postavě Oha Dae-sua (jež je zprostředkovatelem vyprávění) i divákovi (závislému na hledisku hrdiny). Tento původně špatný kód pak stačí na konci pozměnit a významový posun zcela přepíše všechny zdánlivé jistoty, aniž je třeba se znaky samotnými hýbat. Jasně vedené vyprávění, v němž je hrdinovi ublíženo, rozhodne se pomstít a na cestě se zamiluje, se změnou hlediska (kódu) pozmění na úplně jiné vyprávění, ve



a01-a02

kterém se z aktivního kladného hrdiny stane pasivní objekt hry zdánlivého padoucha (který se naopak mstí Ohu Dae-suovi).

—Film *Oldboy* je tedy organizován jako souvislý text, na nějž byla přiložena mřížka, která ukazuje jen některá z písmen a vytváří z nich jednu variantu sekundárního textu. Když se však mřížka změní, ztratí se ze zřetele, mnohé z písmen, na které byl kladen důraz, a objeví se jiná.

—V prvním sémantickém rámci snímek vypráví příběh Oha Dae-sua, který byl patnáct let vězněn a náhle je propuštěn. Dostane se do restaurace, kde prohodí se servírkou Mido několik slov a objedná si chobotnici, ale je příliš vyčerpaný a omdlí. Mido jej vezme k sobě domů a postupně se z nich stane milostný pár na cestě za naplněním pomsty Oha De-sua. Ve zpětně aplikovaném sémantickém rámci se však identická scéna radikálně promění. Oh Dae-su a Mido jsou ve skutečnosti otec a dcera, které v průběhu oněch patnácti let v rámci složitého plánu pomsty pravidelně hypnotizovali, a de facto byla celá „jeho“ pomsta naprogramovaná předem.

—Každý detail scény jejich prvního setkání, který předtím vyřadil jako přirozené plynutí dílčích událostí, film najednou odhaluje jako pečlivě nacvičenou situaci, v níž oba naprogramovaně reagují na různé podněty (ruchy, slova, hudbu atp.) naučeným způsobem. Žádný detail scény se nezměnil, ale ve skutečnosti se změní vnímání příběhu. A stejně jako film změnou kódu a jeho určovatele zpětně přepisuje konkrétní scénu, přepisuje i celý systém znaků, ve kterém se Oh Dae-su pohyboval. O to intenzivnější je pak závěr filmu, ve kterém se Oh pokouší prostřednictvím hypnózy „druhý kód“ ze své hlavy opět vymazat, aby mohl se svou dcerou i nadále žít.

### Sítě znaků

Pokud *Sympatie pro pana Pomstu* pracovaly s nedostatkem interpretovatelných znaků a *Oldboy* nabídl dvě různé plnohodnotné interpretace (kódy) téhož znakového systému, *Nebohá paní Pomsta* naopak interpretovatelnými znaky doslova přetéká. Až do konce filmu nejasně definovaný vypravěč (respektive vypravěčka – hrdinčina dcera) navíc ještě výrazně ztěžuje orientaci v neustálém přísunu obrazů, které nejsou hlediskově, prostorově i časově dostatečně motivovány. Obětí možné mylné interpretace už ale nejsou hrdinové, ale pouze divák, jenž je determinován dílem.

—Motivační vazby jsou v případě *Nebohé paní Pomsty* v drtivé většině případů pouze kompozičního charakteru. Postavy v sériích obrazů postupují několika časovými i prostorovými rovinami, u mnohých informací není jasný jejich adresát (jiná postava?, divák?), tváře a předměty vystupují z realisticky motivovaného světa do jakéhosi neuchopitelného meziprostoru barevných ploch. Není tedy zcela zřejmé, co se odehrává kdy, kde, proč a ve které rovině reprezentace (představují si to postavy?, jde o vizualizaci jejich pocitů?).

—Vidíme nápisy na nebi, ze kterých pod vlivem informací v rámci scény mizí slova a mění se významy. Adoptovaná dcera hlavní hrdinky (ženy jménem Geum-ja) vidí nejdříve „You have no mother“ (a1), ale když zjistí, že se její matka objevila, „no“ z nápisu zmizí (a2). Do scén vstupují přízraky mrtvých nebo reálně neexistujících postav.

—Jiný typ zvláštního sémantického pole představuje jazyková bariéra mezi matkou (která mluví pouze korejsky) a dcerou (vládnoucí jen angličtinou), která vytváří další typy obrazů motivovaných jen kompozičně. Na rozděleném plátně (split screen) dcera hovoří do kamery k matce (k divákovi). Ve skutečnosti napsala jen dopis, který vidíme v druhé polovině obrazu v montáži s anglicko-korejským slovníkem, ve kterém Geum-ja listuje. Když pak Geum-ja na dopis odpovídá, využije k tomu hlavního padoucha jako překladatele. Jeho „životná“ narativní identita postavy se tím v této scéně degraduje na „neživotné“ překladové médium, jež zastává stejnou funkci jako split screen v předchozí scéně.

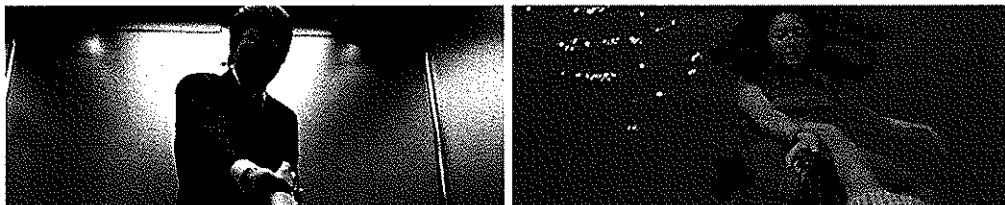
—Ve filmu sledujeme několik spirálovitě spojených rovin vyprávění, které většinu filmu dávají jen neurčitou představu o vlastní roli v celkové fabuli. Hrdinka Geum-ja prochází všemi z nich a je většinu času dokonale indiferentní průvodce filmem, protože jí nelze přiřadit konkrétní pozici ve filmové formě.

—V první polovině filmu ji sledujeme zároveň v několika různých rolích. Během jejího zatčení za vraždu dítěte, přičemž vidíme, jak je k přiznání instruována mužem v davu, takže si nemůžeme být jisti, jaká je její úloha. Potom v průběhu pobytu ve vězení, kdy sice stojí mimo většinu konfliktů, ale zároveň je jejich součástí (když například postupně otráví šikanující vězeňkyni). Dále v roli mstitelky, u které se neustále ptáme, jak a komu se chce mstít. A pak v pozici matky, jíž odebrali dítě a jež se pokouší najít vztah k dceři, který a kterou vlastně nikdy nepoznala, neví si s tím úplně rady a mateřství se bojí.

—Je tedy současně obětí, sebevědomou postavou, nejasně motivovanou mstitelkou a citově nejistou matkou. Význam produkováných znaků a vztah mezi nimi vyplývá až velmi postupně, protože něco jiného je význam/pozici určit a něco jiného pochopit jeho plnou funkci ve vztahu k dalším významům/pozicím. Nelze chápání znaků kontinuálně určovat s proměnou postav (*Sympatie pro pana Pomstu*) ani ho jednoduchou aplikací jiného kódu jednorázově přepsat (*Oldboy*), ale musí se neustále připůsobovat složité a nelineární formální struktuře filmu.

### STYL A STYLIZACE

Stylistická rovina filmů částečně rozvíjí důraz na interpretaci znaků, kódů a významů. Posouvá se od otevřené tematizace nedostatečnosti ve čtení znaků („*Pan Pomsta*“) přes upevnění kontinuity a následnou vizualizaci dvojitého kódu (*Oldboy*) až k rozpojení jednotného stylu do sítě mnoha jiných stylistických postupů („*Pan Pomsta*“).



### Komplikovaná jednoduchost

*Sympatie pro pana Pomstu* stojí ve stylistické opozici k téměř manýristickým exhibicím následujících dvou filmů. Vizualita filmu jako kdyby odpírala nejen potěšení z pohledu, ale i potěšení z kontinuity. Propracovaný formální systém v analogii s hrdinovou hluchoněmostí nabízí lehce roztržštěný svět s častými časoprostorovými elipsami. Nedůvěryhodnost zvukové perspektivy (od příznačné scény s teenagery za zdi až ke zcela potlačené zvukové stopě) se pojí s dalšími omezeními.

—Hrdinova neschopnost orientovat se v prostoru kolem sebe jinak než očima, ze které vyplývá soustředění se jen na jeden konkrétní cíl zájmu, se prolíná do zamklých decentralizovaných „ozuovských“ obrazů. Místo ustavujících záběrů začínají scény detaily nebo sérií snímaných zákoutí bez akce, ze kterých dovozujeme zbytek informací. Scény nestříhané klasickým způsobem (celek – polocelek – polodetail – detail) na sebe tedy často ostře a rušivě navazují, přičemž plynulost série obrazů nezjemňují ani zvukové mosty.

—Hluchoněmost hrdiny Ryua je ale ve stylu obsažena i v mnohem zjevnější podobě, když záběry přerušují černé rámy s titulky reprezentujícími Ryuovy myšlenky. Postavy se mezi sebou baví prostřednictvím znakové řeči, která není vždy otitulkovaná. Nepřirozenost komunikační zkušenosti ještě posilují scény Ryua a jeho přítelkyně v posteli, kdy spolu znakově hovoří prostřednictvím zrcadla před sebou, přičemž se na sebe nedívají a styl filmu je ochuzen o eyeline match záběry (tj. prostřihy motivované směrem pohledu očí).

—Film paradoxně nepřepne do jiného modu ani ve chvíli, kdy se ve vyprávění objeví mstící se otec zemřelé unesené holčičky – Dong-jin. I jeho sekvence jsou někdy natáčeny modernisticky distancovanými dlouhými statickými záběry, kdy se některé aktivní postavy ocitají mimo rám obrazu. Například ve scéně prvního rozhovoru s policisty Dong-jina nevidíme, protože sedí mimo statický záběr vpravo.

—Specifické je však využití decentralizovaného rámování v závěru filmu, který končí ironickým narativním gagem. Teroristická jednotka se jde Dong-jinovi pomstít za to, že umučil jejich soudružku v boji (Ryuovu přítelkyni). Dívčina výhrůžka však zněla spíše jako snaha zachránit se lží, takže příjezd teroristů šlo jen obtížně předpokládat, a navíc dost dlouho není zřejmé, že jsou to opravdu oni.

—Film paradoxně snímá scénu proti jejímu nadsazenému černě-komickému charakteru ve statických záběrech. 22 sekund pozorujeme Dong-jina, který sleduje přijíždějící auto, zatímco v offscreen zvuku slyšíme auto přijet a jeho pasažéry vystoupit (b1). Následuje statický 35 sekundový záběr na muže kolem auta (b2). Po něm je zařazen statický záběr prázdného prostoru (b3), do něhož přijde jeden z teroristů (b4), zatímco v offscreen zvuku začnou jeho kolegové bodat Dong-jina.

—Ten se vpotácí do nehybného záběru s nožem v těle (b5) a následuje krátký hlediskový prostřih na jeho ruce (b6), po němž

se vrátíme k předchozímu záběru. Postupně do mizanscény vstoupí další teroristé a všichni oběť bodnou (b7). Dong-jin odejde z rámu a po něm i teroristé, takže prostor se opět vyprázdní (a8). Vidíme Dong-jina ležet opřeného o auto v krvi v dalším statickém záběru (78 sekund), přistoupí k němu terorista, přibodne mu vzkaz od dívky do prsou (b9) a začne kouřit cigaretu, pak vstane a s ostatními odejde.

—Následuje mírně obměněná kopie jejich prvního záběru, kdy je 37 sekund pozorujeme stát kolem auta a kouřit (b10), zatímco zvuková stopa opakuje flashback dívčiny výhrůžky, který definitivně objasní jejich identitu. Scéna neodpovídá realisticky motivovanému zbytku filmu a její motivace je spíše kompoziční, ale modernistickou distancovanou estetikou dovádí ještě dál než předchozí scény, což ještě posiluje její absurdní charakter. A potvrzuje komplikovanost filmu, který se stylisticky tváří velmi jednoduše.

### Hladkost kontinuity

Dominantním prostředkem stylu *Oldboye* je maximalizovaná kontinuita a všudypřítomná hladkost přechodů, která je téměř v přímé opozici ke stylu *Sympatií pro pana Pomstu*. Opojně pohyby kamery, oblety, nahlledy, podhledy, zpomalené záběry, obrazové návaznosti, rytmické montáže nebo rychlé digitální průjezdy jsou téměř bez ustání spájeny intenzivním dynamickým hudebním doprovodem. Hudební, ruchové nebo dialogické zvukové mosty uhlazují střihy a proměny scén, každý detail je kauzálně svázán s něčím před a něčím po. Hlavní hrdina Oh Dae-su je navíc neustále snímán v dlouhých a až téměř fetišisticky soustředěných (makro)detailích vrásčité tváře.

—Co *Sympatie pro pana Pomstu* nedoplňují a *Nebohá paní Pomsta* rozpojuje, *Oldboy* spojuje hned na několika úrovních, a tak zaručuje téměř hladké plynutí obrazů a odvádí pozornost od možnosti dvojího čtení filmu. Ostatně hladkost přechodů dokazuje už úplný začátek filmu:

—Vidíme detail ruky držící někoho za kravatu, kamera přerámuje výše na podhled muže A, co ji drží. Střih odhalí v protizáběru jiného muže B visícího nad okrajem mrakodrapu. Muž A řekne, že si chce popovídat. Střih z profilu na ruku držící kravatu, kamera přerámuje doleva na muže B, který se podiví, proč si chce A povídat zrovna tímto způsobem. Když je kamera na detailu jeho obličeje, zeptá se muže A, co je zač. Střih na podhled muže A, kamera v rytmu burácivé hudby najíždí na velký detail tváře. „Moje... jméno... je...“ Následuje střih, grafická návaznost z detailu muže A teď na detail muže A v jiné době na policejní stanici, kde se ze sebe snaží opilý vyrazit: „Oh Dae-su.“ Rytmická hudba dozní tři vteřiny po střihu.

—Během čtyřiceti sekund filmu se tak v opojném rytmu dozvíme řadu informací. Asi máme co do činění s hlavním hrdinou. Jmenuje se Oh Dae-su, je silný (udrží muže nad propastí jednou rukou) a drsný (způsob jednání). Ale před nějakou dobou (soudě podle podoby) ani jedno nebyl, hodně pil a stalo se právě něco důležitého, protože jinak by si skutečně nechtěl na okraji střechy povídat.

\_\_ Jiný typ demonstrace extrémně hladkého přechodu mezi dvěma scénami a prostředím nabízí scéna, kdy je Lee Woo-jin (Ohův antagonist) ve výtahu. Vzpomíná na tragické úmrtí své sestry nad propastí. Aby scéna z nevizualizované vzpomínky mohla hladce přejít do flashbacku, nepoužívá pouhý střih, ale nechá v nerealisticky motivovaném kompozičním momentě Leeho Woo-jina držet ruku své sestry už ve výtahu (c1), takže následující záběr není prostřih do jiné scény, ale hladce graficky naváže do protizáběru (c2).

### Rozklad stylu na řadu jiných stylů

U stylu *Nebohé paní Pomsty* stojí za to zaměřit se na jeho celkovou heterogenitu. V úvodní scéně operuje s neviditelným stylem, v následující (když rekonstruuje prostřednictvím televizního zpravodajství „přiznání“ Geum-ji) se zpravodajským. V prvních scénách z vězení film stylizuje obraz do starých fotografií a vybledlých filmových záznamů se spoustou obrazových kazů. Ty kombinuje s rychlými nepřímými jízdami kamery, zatímco zvuková stopa není spojena s obrazem, ale za zvuků hlasité orchestrální hudby Geum-ja pronáší hlasitý pokorný monolog o modlitbách.

\_\_ Následující scéna sleduje Geum-ju skrze velké sklo průchozí haly, obraz zastavuje mrtvolkou a doplňuje o titulkové informace se jménem hlavní hrdinky a délkou jejího pobytu ve vězení. Poté se film opět vrací do vězení, které ale snímá radikálně odlišně v barevných kódech, překrývá polovinu obrazu jinými obrazy a nechává ženě při modlitbě digitálně prozářít obličej. Zatímco se Geum-ja modlí (a my ji vidíme klečít v pozadí se svatozáří kolem hlavy), jiná vězeňkyně mluví ke svému zavražděnému pasákovi, který jí odpovídá z jiného časoprostoru.

\_\_ Deset minut filmu (včetně titulků) a zhruba osm různých stylistických postupů, které se střídají a prolínají. Styl mění svou tvář stejně často jako hrdinka role a film časoprostorové roviny.

### POMSTA, VYPRÁVĚNÍ... ŽÁNŘ, NE-ŽÁNŘ, NAD-ŽÁNŘ

Pomsta tedy v *trilogii pomsty* nehraje jednotnou roli, ale mění pozici ve formálním systému v návaznosti právě na výše rozebrané aspekty. Navzdory existenci žánru *revenge movies* (tedy filmů o pomstě) lze o čistotě žánru mluvit jen v případě *Oldboye*, který model hrdiny na cestě pomsty svým dvojným kódováním textu hyperbolizuje a formálně ozvláštňuje.

### Princip

*Oldboy* žánrové detaily dovádí na hranici jejich možností a i všechny zcizující prostředky využívá ve vyprávění. Pomsta představuje všeurčující princip řídící film i životy postav, takže když je naplněna, jeden z hrdinů si nechá vymazat paměť a druhý spáchá sebevraždu. Završením pomsty završili i vše, pro co existovali. Jakkoli jde o extrémní žánrovou interpretaci, je naprosto legitimní a většina žánrových filmů funguje v implicitnější formě na stejném principu. Po dobu vyprávění je jediným cílem postav naplnit očekávání žánru, přičemž únik tvoří jen potenciální rodinné hodnoty.

### Konsekvence

V *Sympatiích pro pana Pomstu* ani jedna z postav nepovažuje pomstu za smysl života. Jde jen o důsledek řady nešťastných okolností, které ústí do tak bezvýchodné situace, že pomsta nakonec tvoří to jediné, co jim zbývá. Cílem jejich existence je jen lepší existence nebo udržení si stávající existence – což je jim vzato.

\_\_ Ryu naletí pašerákům orgánů, kteří ho oberou o peníze i o vlastní ledvinu, kterou chtěl vyměnit za ledvinu pro sestru. Dong-jin miluje svou dceru, již unesou Ryu s přítelkyní, aby měli peníze na oficiální ledvinu, která se v nemocnici objevila. Výkupné dostanou, ale Ryuova sestra mezitím spáchala sebevraždu. Holčička nešťastně utone v jezeře. Ryu se mstí pašerákům, Dong-jin mladému páru a jemu nakonec překvapivě teroristé.

\_\_ Konstrukce vyprávění neodpovídá *revenge movie*, protože pomsta je skutečně jen následkem událostí plynoucích ze špatné interpretace znaků a nedostatečných vědomostí o činnosti jiných postav.

### Zpochybnění

*Nebohá paní Pomsta* sice s pomstou jako principem operuje, ale ačkoli je zřejmý cíl pomsty, film postupně zpochybňuje identitu mstitele. Kdo má větší právo se mstít? Geum-ja? Rodiče dětí, které padouch Baek unesl a zavraždil? Dcera, protože ji matka opustila?

\_\_ Pomsta zdánlivě určuje strukturu vyprávění, ale multiplikace pohledu na mstu i hrdinku postupně její pozici proměňuje z narativní roviny do symbolické. Vykoupení hrdinky nespočívá v pomstě, ale v tom, že nalezne smíření u dcery. Vztah s ní je mnohem čistší (a očištnější) než v případě incestu z *Oldboye*.

\_\_ Potřeba pomsty se v závěru filmu přesouvá z hrdinky na kolektiv rodičů, kteří se rozhodnou vraha svých dětí zavraždit společně. Paradoxně je však celá scéna inscenovaná tak, že se pozice oběti a viníka v kontextu jejich krvelačnosti obrací a jako oběť nakonec vypadá pan Baek, tudíž chybí žánrové potěšení z naplnění pomsty. Ironii společného zavraždění navíc podtrhuje následná oslava všech „mstitelů“, kde se nakonec jako mnohem důležitější než akt pomsty ukáže touha po penězích z výkupného.

\_\_ Každopádně právě vyvrcholení „pomstychtivé“ roviny vyprávění prostřednictvím krvežíznivých rodičů umožňuje skutečnou katarzi hlavní hrdinky inscenovat jako velmi intimní moment sebeočistění ve společnosti dcery. Žánrový klimax jim nezlikvidoval život jako páru v *Oldboyovi*, ale distancováním se od něj nakonec pár matky a dcery dokázal stigma pomsty (a žánru *revenge movies*) překonat.

### JEDNO TÉMA, TŘI SVĚTY

*Trilogie pomsty* tak nakonec o pomstě vypráví jen částečně. Trojici radikálně odlišných filmů spojuje především schopnost vnímat svět jako síť nedefinitivních znaků, jejichž významy jsou jen otázkou kontextu a čtenáře. Spíš než pomstu samotnou snímky kriticky komentují právě žánr *revenge movies*, který chápe znaky naopak velmi jednoznačně. Role mstitele je v něm definitivní a jasně motivovaná, pomsta platí za neoddiskutovatelnou nutnost řídící celý systém vyprávění, který tuto tezi jen upevňuje. V *trilogii pomsty* je ve výsledku v kterémkoli ze tří přístupů samotný akt pomsty tím nejrozporuplnějším momentem, ať se na něj jako diváci můžeme těšit jakkoli.

radomír d. kokeš



téma\_ *současný jihokorejský film*

