

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

FILMOVÁ A TELEVIZNÍ FAKULTA

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Praha, 2018

Kilián Kuděla

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

FILMOVÁ A TELEVIZNÍ FAKULTA

Filmové, televizní a fotografické umění a nová média

Centrum audiovizuálních studií (CAS)

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

FENOMÉN „CRINGE“

Kilián Kuděla

Vedoucí práce: Mgr. Helena Bendová

Oponent práce: MgA. Martin Blažíček, Ph.D.

Datum obhajoby:

Přidělovaný akademický titul: BcA.

Praha, 2018

THE ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

FILM AND TV SCHOOL OF ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

Film, Television and Photographic Arts and New Media

Center for Audiovisual Studies (CAS)

BACHELOR THESIS

“CRINGE” PHENOMENON

Kilián Kuděla

Supervisor: Mgr. Helena Bendová

Opponent: MgA. Martin Blažíček, Ph.D.

Date of thesis defense:

Degree granted: BcA.

Prague, 2018

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma

FENOMÉN „CRINGE“

vypracoval samostatně pod odborným vedením vedoucího práce a s použitím uvedené literatury a pramenů.

Praha, dne

.....

Kilián Kuděla

Upozornění

Využití a společenské uplatnění výsledků diplomové práce nebo jakékoliv nakládání s nimi je možné pouze na základě licenční smlouvy tj. souhlasu autora a AMU v Praze.

Abstrakt

Předkládaná bakalářská práce pojednává o fenoménu „cringe“. Tento anglický pojem, který nemá v českém jazyce ekvivalent, popisuje pocit studu, který člověk zažívá během pozorování trapné situace, v níž se ocitla druhá osoba. Jde tedy o zprostředkovaný, přenesený pocit trapnosti za někoho jiného. Jelikož se jedná o doposud nepříliš probádané téma, věnuji se mu v obecné rovině a pokouším se v práci popsat celkový kontext tohoto fenoménu a jeho projevy a uplatnění v různých oborech. V textu se proto zevrubně věnuji jednak etymologickému vývoji pojmu „cringe“ a příbuzným konceptům v německém jazyce, dále pak obracím svou pozornost k historii fenoménu, popisuji okolnosti jeho vzestupu a rozšíření a naznačuji jeho souvislost s psychologíí a filosofií. Důraz ve své práci kladu především na uplatnění „cringe“ v audiovizuální umělecké tvorbě. V této souvislosti se věnuji detailnějšímu rozboru subžánru televizní a filmové komedie „cringe comedy“ a na konkrétních příkladech ukazují základní mechanismy tohoto žánru. Mimoto se snažím postihnout také vztah „cringe“ a moderních informačních technologií. V rámci tohoto výkladu dokládám za pomoci statistických údajů výrazný vzestup fenoménu „cringe“, který zaznamenal zhruba od počátku tisíciletí.

Klíčová slova: cringe, fenomén, cringe comedy, Fremdscham, fremschämen, Schadenfreude, schadenfreuden, trapnost, stud

Abstract

The following paper addresses the phenomenon of "cringe". This English term, which has no equivalent in the Czech language, describes a feeling of shame one experiences while being witness to another person caught in an awkward situation. It is a transferred or secondary feeling of shame felt for another person. Given the near absolute lack of academic attention and exploration invested into the topic, I provide a general overview as well as a wider context of the phenomenon, including its manifestations and uses in various fields. In the text itself, that means I begin by an exhaustive explanation of the etymological development of the term cringe itself, as well as related terms in the German language. Next, I address the history of the phenomenon, describing the circumstances of its rise in popularity and spreading of its use, with allusions to its connections to psychology and philosophy. The emphasis throughout my paper, however, is on the application of cringe in audiovisual works. In this sense, I provide a detailed analysis of the cringe comedy subgenre of television and film comedy, pointing to specific instances in order to provide examples of the genre's basic mechanisms. Another important goal of this paper is to explore the relationship of cringe to modern information technologies. This exploration is supported by a statistically well-founded spreading of the cringe phenomenon since the beginning of the millennium.

Keywords: cringe, phenomenon, cringe comedy, Fremdscham, fremdschämen, Schadenfreude, schadenfreuden, embarrassment, shame

Obsah

Úvod.....	9
Co je to „cringe“?	11
„Cringe comedy“	16
„Kancľ“ a teorie mysli.....	17
“Cringe” z perspektivy evoluční teorie, “cringe” jako bolest.....	18
„Cringe“ v době internetu	21
Závěr	24
Použité zdroje:	25

Úvod

„The universe may not always play fair, but at least it's got a hell of a sense of humor.“

Carrie Bradshaw (Sex and the City, „What Goes Around Comes Around“)

Tato bakalářská práce má za cíl prozkoumat a popsat fenomén „cringe“ ve všech jeho formách či aspektech. A také částečně probádat dopad tohoto bizarního jevu na kulturu za posledních osmnáct let. Neologismus „cringe“ pojmenovává pocit, který se nás zmocňuje, když jsme svědky trapného jednání někoho jiného, tedy jde o výraz pro přenesený pocit studu za druhou osobu, jež si trapnost situace často sama neuvědomuje. Takto navozený pocit se stává stále populárnějším prvkem v žánru komedie. „Cringe“ ale také díky rozvoji moderních technologií a virální podstatě sociálních sítí zanechal významnou stopu v širší kultuře a přerostl svět televizní tvorby a internetového undergroundu. Fenomén „cringe“ mě již od počátku fascinuje, protože je ze své podstaty paradoxní. Spojuje trapnost a uvolnění, bolest a radost, strach a humor... Na jednu stranu jde o hraniční formu zábavy těžce stravitelnou mainstreamem, na druhou stranu jde o běžný pojem, který se v jazycích globalizované kultury stává obecným synonymem pro něco trapného, nepříjemného.

Teoretických prací zabývajících se touto tematikou není mnoho, poněvadž jde o celkem čerstvý fenomén.¹ A ten se navíc projevuje na tolika úrovních, že se většina existujících analytických textů omezuje na hlubší rozbor pouze jednoho ze specifických aspektů pojednávaného jevu. Mým záměrem je podívat se na fenomén „cringe“ ze širší perspektivy, a zmapovat tak spojitosti „cringe“ ve všech jeho dohledatelných rozměrech projevujících se v kultuře. Domnívám se, že zaměření se právě na onu šíří tématu mi umožní lépe ilustrovat celkový význam tohoto fenoménu pro informační věk a podhalit příčiny jeho subverzivní popularity, která od doby přelomu tisíciletí stále vzrůstá. Čtenář předkládané práce by měl tedy získat stručný přehled o významu a podstatě tohoto pojmu, o tom, jakým způsobem se fenomén „cringe“ projevuje v audiovizuálním umění, kterými mechanismy si vysvětlujeme jeho působení na naši kognici a jak jeho vývoj byl transformován internetem a příchodem sociálních sítí.

¹ Saucke, Alena. „So funny, it hurts“: Cringe Comedy and Performances of Discomfort, diplomová práce, Freie Universität Berlin 2015.

Zunshine, Lisa. „Theory of Mind and Fictions of Embodied Transparency.“ Narrative, 2008, 16/1, s 65-92. Hye-Knudsen, Marc. „Painfully Funny: Cringe Comedy, Benign Masochism, and Not-So-Benign Violations“. Leviathan: Interdisciplinary Journal in English, 2018, č. 2, s. 13-31.

V první kapitole mé práce nazvané „Co je to ‘cringe’?“ se pokouším vyličit obecně všechny aspekty rozebíraného fenoménu a stručně popsat jeho vývoj a historii. Nejprve se věnuji jeho sémantické podstatě a etymologii jeho názvu. Následně uvádím příklady toho, jak se tento fenomén projevuje v různých oborech, přičemž se primárně soustředím na způsob, kterým se projevuje v audiovizuální umělecké tvorbě. Tuto kapitolu ukončuji vyličením stručné historie tohoto fenoménu v prostoru internetu a popisují okolnosti současného boomu, který v kyberprostoru tento fenomén zažívá.

Ve druhé kapitole se zabývám detailnějším rozbohem subžánru televizní a filmové komedie „cringe comedy“. Popisují vlastnosti tohoto žánru a rozebírám, jaké mechanismy využívá pro odvyprávění své narace a jakým způsobem emocionálně manipuluje s diváky. Také zkoumám psychologický základ ustálené soustavy konceptů a jevů tohoto specifického uměleckého stylu, skrz koncept „ztělesněné transporence“ a teorii mysli. Na konkrétních příkladech z děl, které do „cringe comedy“ zapadají, se pokouším vysvětlit, na jakých základech tyto mechanismy fungují a jak ovlivňují náš divácký zážitek při jejich sledování.

Následující, třetí kapitola nazvaná „‘Cringe’ v době internetu“ se věnuje vztahu „cringe“ a moderních informačních technologií. Použitím statistických údajů prozkoumávám popularitu tohoto termínu ve virtuálním světě od roku 2004 a na základě těchto údajů popisují, jak se postupně „cringe“ během let vyvíjel a proměnil. V další části této kapitoly rozebírám vztah pojmů „cringe“ versus „fail“ na principu jednoduchého srovnání se vztahem praktických konceptů vypůjčených z německého jazyka subst. feminin „Fremdscham“ verb. „fremdschämen“ versus „Schadenfreude“. V poslední části této kapitoly upřesňují, jakým způsobem internetová kultura v kombinaci s celkovým společenským kontextem proměnila celkovou definici „cringe“.

Co je to „cringe“?

„Don't forget to fall in love with yourself first.“

Carrie Bradshaw (Sex and the City)

V následující kapitole se pokusím vysvětlit fenomén „cringe“ jako kulturní jev, který se promítl nejen do filmové a televizní tvorby, ale který se díky možnostem internetu a rozšířením sociálních sítí stal zdrojem zábavy pro miliony lidí po celém světě, co ke svému pobavení aktivně vyhledávají materiály zachycující nepříjemně dlouhé pasáže společenského diskomfortu, kterým se dobrovolně vystavují. Právě pro materiál s takovým obsahem se vžilo označení „cringe“. Co tento výraz vlastně znamená a z čeho se vyvinul? Jakým vývojem fenomén „cringe“ prošel a jak jej můžeme chápat z dnešní perspektivy? Co všechno můžeme chápat jako „cringe“? Na to se pokusím v této kapitole odpovědět, abych tak více objasnil tento nepříliš analyticky reflektovaný fenomén.

Nejprve bych se na „cringe“ rád zaměřil ze sémantického hlediska a vysvětlil, kde má toto označení vlastně původ. Oxfordský slovník angličtiny definuje „cringe“ jako sloveso označující jednak pohyb ohnutí hlavy a těla (schoulení se) jako fyzické reakce při pocitu strachu či úzkosti, dále pak jako způsob ohýbání se při servilním (poníženém, povolném) jednání.² Jako druhý význam tohoto slova pak uvádí zkušenost vnitřního záchvěvu rozpaků nebo znechucení. Etymologie slova *cringe* vychází ze staroanglického *cringan* (výnos; ustupovat; padnout v bitvě; stát se ohnutým), protogermánského *krank* a staronorského *kringr* (ohnutí, zakřivení).

Narozdíl od českého jazyka, který nezná pro tento výraz ekvivalent, existuje v německém jazyce synonymum anglického „cringe“, a tím je „Fremdscham“. Oproti anglickému výrazu „cringe“ nepopisuje toto slovo přímo fyzickou reakci těla na trapnost, ale spíše pojmenovává mechanismus, kterým taková reakce vzniká. Do češtiny je možné jej zhruba přeložit jako „zprostředkovaná trapnost“, ale doslovnější překlad je vlastně spojení dvou slov - prvním z nich je slovo „Fremd“ (cizí, cizinec) a druhé je „Scham“ (hanba, rozpaky). Takže doslova pak toto slovní spojení znamená "cizí hanba" neboli pocit studu za někoho jiného. A to když se člověk stane svědkem situace, při níž dochází k překročení společenských hranic, resp. úzu obecně

² „Cringe“. *Oxford Dictionaries*. [20. 8 2018]
<<https://en.oxforddictionaries.com/definition/cringe>>

přijatelného chování druhé osoby/postavy. V takovém případě je možné pociťovat následky zprostředkovaně za něj, zvláště když sám aktér si není vědom vlastní trapnosti.³

Německá jazyková vynalézavost přinesla dokonce druhý praktický výraz, který nám pomůže lépe pochopit a definovat komplexní podstatu „cringe“. „Schadenfreude“ je akt nacházení potěšení z něčí bolesti nebo neštěstí. Je to takový ten tajný, zlověstně šťastný pocit, který je nejvíce umocněn ve chvíli, kdy se domníváme, že si ony nesnáze ten který člověk zasloužil nebo si je přivodil sám svým špatným chováním. Určitým způsobem je to potěšující pocit zadostiučinění z cizí újmy.⁴ Doslovně by se tento termín dal dekonstruovat opět na dvě slova - „Schaden“ (škoda, újma) a „Freude“ (potěšení, radost).⁵ Jak se pokusím popsat v následujících kapitolách, právě ono pochopení významu a zároveň rozdílů mezi oběma termíny „Fremdscham“ a „Schadenfreude“ je dle mého názoru důležitým bodem pro výklad „cringe“ jakožto širšího kulturního fenoménu. Domnívám se, že rozlišení těchto dvou výrazů v sobě částečně ukrývá klíč k pochopení růstu popularity „cringe“ od počátku tohoto milénia.

Než se však dostanu ke zrodu „cringe“ jako subžánru moderní komedie, myslím si, že stojí za zmínku, že v kulturní a sociální antropologii je velmi známý koncept „cultural cringe“, neboli „kulturní cringe“, pocházející z eseje společenského komentátora a spisovatele Arthura Angella Phillipse nazvané „A. A. Phillips on the Cultural Cringe“⁶. Jako významné dílo z kategorie postkoloniální teorie/analýzy kulturního dědictví kolonialismu se tato práce zaměřuje na rozbor kulturního fenoménu společenského komplexu méněcennosti, který autor popisuje především na příkladech z umělecké scény v jeho rodné Austrálii. Phillips ve své studii poukázal na to, že australská veřejnost obecně předpokládala, že všechno, co produkují místní dramatici, herci, hudebníci, umělci a spisovatelé, je nutně nedostatečné oproti dílům zahraničních, a hlavně britských autorů. „Cringe“ se projevuje hlavně v neschopnosti uniknout zbytečným srovnáním, vycházejícím pravděpodobně z neuvědomnělého nutkavého studu a pocitu kulturní méněcennosti.

³ „Fremdscham“. Duden. [20. 8 2018]

<<https://www.duden.de/rechtschreibung/Fremdscham>>

⁴ Schadenfreude má v německém uměleckém a myšlenkovém prostoru velkou historii. Za největší „Schadenfreudisty“ a průkopníky „Schadenfreude“ jsou považováni kultovní Max a Moritz, postavky příběhů pro děti od velkého humoristy Wilhelma Busche. Humor těchto raných komixových figur je založen prakticky jen na Schadenfreude, což rozveseluje již přes 150 let celé generace dětí ve světě.

Viz <<https://de.wikipedia.org/wiki/Schadenfreude>> [20.8.2018]

⁵ „Schadenfreude“. Duden. [20. 8 2018]

<<https://www.duden.de/rechtschreibung/Schadenfreude>>

⁶ Phillips, Arthura Angella. A. A. Phillips on the Cultural Cringe. Melbourne University Publishing, 2006.

Bylo by nepravdivé tvrdit, že před začátkem 21. století komediální díla nevyužívala prvků společenského diskomfortu. V tomto ohledu „cringe“ není zcela novátorský. Na druhou stranu alespoň v televizní a filmové tvorbě došlo k jasnému zlomu někdy kolem roku 2000 a vydáním dnes již kultovních seriálů, jako jsou „Larry, krot' se...“ („Curb Your Enthusiasm“, 2000), „Kancel“ („The Office“, 2001), satirická televizní prank show „Da Ali G Show“ (2001), započalo období, kdy se komedie postupně nořila do úzkostlivější a realističtější atmosféry než kdy předtím. Volnější pravidla kabelové televize, ochota riskovat uvedením nových formátů televizní zábavy a vzestup reality shows rozhodně pomohl také. Ve filmu se pak tento fenomén projevil tou dobou na trochu jiné úrovni, protože neovlivnil příliš tvorbu velkých studií, ale skoro výhradně jen nezávislý film. Například tvorba amerického režiséra Todda Solondze byla „předvojem“ této nové vlny, zejména jeho snímek „Šťěstí“ („Happiness“) z roku 1998. Jakoby na opačném konci spektra od klasického sitcomu, který zdůrazní i ten nejhorší vtip explozí přednahráného smíchu, tyto nově zrozené komedie upřednostňovaly tiché vyhívání nesnesitelně úzkostných okamžiků čisté společenské agónie, a to převážně na pozadí mdlého, obyčejného každodenního života.

Zrodil se nový žánr, který byl podobně jako horor pojmenovaný podle emocionální reakce, kterou měl v divácích vyvolávat. „Cringe comedy“ ve srovnání s hororem je žánr, který ale jde v evokativním významu svého označení o krok dál a zároveň je pojmenovaný podle nekontrolovatelné, viscerální, fyzické reakce, která je průvodním jevem vystavování člověka (jakožto společenského zvířete) nezdravému množství zprostředkované trapnosti. Oproti tradičnímu zpracování společenského diskomfortu v komediích, který dává důraz hlavně na pozitivní emoce pobavení, „cringe“ se odlišuje svým cíleným záměrem evokovat v divácích negativní emoce vznikající zprostředkovanou trapností. Zatímco dřívější komedie těžily humor z trapnosti skrz vytváření psychologické vzdálenosti mezi divákem a postavami, čímž umožňovaly se nad společenskou úzkost situace povznést, tento nový žánr dělal vše pro to, aby se divákům dostal co nejvíce pod kůži a smazal všechny bariéry, které by je mohly chránit před prožitím úzkostných pocitů vycházejících z komplexně vykonstruovaných fikčních narativů. Najednou nebylo kam utéct...

...ale stejně toho nebylo dost. I když většina výše zmíněných televizních pořadů bojovala ze začátku s malou sledovaností, kritici byli nadšení a skrz postupné budování pověsti „kultovních“ seriálů začal v průběhu let stoupat i zájem veřejnosti. Například „Kancel“

(„The Office“) byl po prvním uvedení na BBC Two málem zrušen, dnes bývá obecně kritikou považovaný za jeden z nejlepších televizních seriálů vůbec. Během několika let úspěch „Kanclu“ katapultoval jeho tvůrce na úroveň mezinárodních superhvězd, kteří za své dílo obdrželi řadu ocenění, a z původní malé televizní produkce vznikla celosvětová franšíza, která vždy reprodukovala stejný koncept, jen vždy na míru přizpůsobený publiku z různých zemí světa. Mimo velice úspěšnou americkou verzi „Kanclu“ (která v popularitě do jisté míry přerostla I originál) od této doby zatím vznikla německá, francouzská, kanadsko-francouzská, chilská, švédská a finská verze stejného seriálu. Úspěch „Kanclu“ a ostatních klasik „cringe comedy“ nultých let 21. století zásadně ovlivnil televizní produkci jako takovou a pomohl vydlážit cestu pro příchod dalších děl tohoto žánru, ale zároveň také poukázal na všeobecný hlad mezinárodních diváků po podobných zážitcích.

Netrvalo to dlouho a spousta televizních seriálů se pokusila diváky „cringem“ nakrmit a úspěchy svých předchůdců napodobit. Některé z nich se snažily replikovat vzorec klasické „cringe comedy“, ale zároveň ho propojit s nějakým jiným žánrem, jako to třeba udělal komik Louis C.K., autor seriálu „Louie“ z roku 2010. Žánrové tendence „cringe comedy“ se tu míchají s častými, vážně míněnými dramatickými scénami a občasnou romantikou v kombinaci s naivním woodyallenovským humorem. Ostatní tvorba se spíše zaměřovala na expandování základních principů a v jistém smyslu na prohloubení některých aspektů „cringe comedy“ do extrému. Jako příklad mohu uvést televizní seriál „Návrat na výsluní“ („The Comeback“) z roku 2005, který přitlačil na pilu v oblasti sebereflekujícího humoru a principu falešné autentičnosti (tomuto dílu se budu věnovat v další části své práce).

Na pozadí tohoto vývoje v televizní tvorbě „cringe comedy“ druhé poloviny nultých let se ale dělo něco daleko zásadnějšího, co mělo na celý fenomén mnohem větší dopad. 23. dubna roku 2005 ve 20:27:12 PDT účet pod uživatelským jménem „jawed“ uplodoval historicky první video na YouTube pod názvem „Me at the zoo“ („Já v zoo“). Devatenáct sekund dlouhý záznam zachycuje mladého Jaweda Karima, spoluzakladatele stránky, jak stojí před expozicí slonů a do kamery vysvětluje: *„All right, so here we are in front of the, uh, elephants, and the cool thing about these guys is that, is that they have really, really, really long, um, trunks, and that's, that's cool, and that's pretty much all there is to say.“*⁷ Dnes, o třináct let později, je na YouTube

⁷ Jawed. „Me at the zoo“, 23. Dubna 2005. [25.8.2018]
<<https://www.youtube.com/watch?v=jNQXAC9IVRw&feature=youtu.be>>

za každou uplynulou minutu uploadováno přes 400 hodin materiálu a 1,5 miliard přihlášených aktivních uživatelů měsíčně.⁸

Internet a rozmach sociálních sítí v kombinaci s boomem reality TV vytvořil ideální podhoubí pro vznik kultury „cringe“. Díky digitalizaci a instantnímu přístupu k informacím, co umožnil internet, televizní společnosti začaly přicházet o diváky, a tím samozřejmě také o finanční zisky. Tento trend je vyprovokoval k boji o relevanci, kterou v nultých letech řešily masivními investicemi do levných produkcí reality shows a jejich marketingu. Na základě toho vzniklo nepřeborné množství neuvědomělého „cringe“ materiálu od profesionálních produkcí, jejichž produkce se díky zoufalému boji o sledovanost často progresivně dostávala víc a víc do této kategorie humoru zprostředkované trapnosti. Ruku v ruce s výše uvedenými skutečnostmi začalo docházet k postupné kultivaci generace „selfie“ lidí, která vyrůstala na mediálně vykonstruovaném slibu, že každý může být slavný a že aktivitou na sociálních sítích získají jedinou společenskou relevanci. Tato generace lidí ví už od malička, že v informačním věku neexistuje něco takového, jako je „soukromí“. Právě tato generace lidí tvoří pravděpodobně největší část objemu celkového informačního toku na internetu... To je spousta „cringe“.

Tato situace nakonec vyvrcholila zájmem milionů jedinců a komunit lidí, kteří aktivně na sítí vyhledávají, rozšiřují a kurátorují zdroj „Fremdscham“ pro své vlastní potřeby. Drtivá většina materiálu označená v tomto kontextu jako „cringe“ není postavená na vykonstruovaném obsahu, jako je tomu například v „cringe comedy“ televizních seriálech, ale zakládá se na záznamech společensky neúnosných, stud vyvolávajících situací ze skutečného světa. Začátkem nového tisíciletí toto pojetí „cringe“ vyšlo původně z komunit lidí srocujících se okolo tohoto typu obsahu na relativně malých internetových fórech a stránkách, jako je SomethingAwful.com nebo dnes již nefunkční Cringeworthy.net. Postupem času ale začala oblíbenost „cringe“ stoupat a z původně relativně undergroundové zábavy se stal celosvětový kulturní fenomén.

⁸ Costine, Josh. Facebook now has 2 billion monthly users... and responsibility, 27. Června 2017. [26.8.2018] <<https://techcrunch.com/2017/06/27/facebook-2-billion-users/?guccounter=1>>
Hours of video uploaded to YouTube every minute as of July 2015. [26.8.2018] <www.statista.com/statistics/259477/hours-of-video-uploaded-to-youtube-every-minute/" rel="nofollow">

„Cringe comedy“

„Tragedy is when I cut my finger. Comedy is when you fall into an open sewer and die.“

Mel Brooks

„Cringe comedy“ je moderní trend, nebo subžánr, v televizní a filmové komedii, který těží svůj humor právě z navození pocitu společenské trapnosti a nepříjemnosti. Autoři děl tohoto subžánru často manévrují do zahanbujících situací sociálně bezradné postavy, které si neuvědomují trapnost svého jednání, a způsob, jakým se ztrapňují v očích ostatních postav nebo diváků samotných, je zdrojem tohoto specifického druhu komiky. Typicky pro umocnění autentičnosti a naturalismu využívá žánr „cringe comedy“ mechanismů mockumentu, tedy jeho faux-dokumentární formu vyprávění vykonstruovaného fikčního narativu, který je divákovi prezentovaný jako skutečnost. „Cringe comedy“ většinou zasazuje dění do realistického, každodenního světa, jako je například kancelářské prostředí ve slavném televizním seriálu „Kancel“ („The Office“), kterému se ještě budu blíže věnovat později. Nebo se snaží těžit z metanarativního humoru skrze umístění svého příběhu do narativu o natáčení jiného fikčního pořadu, jako je tomu třeba v seriálu „The Comeback“ („Návrat na výsluní“), který pojednává o natáčení reality show, která je o natáčení sitcomu. V kombinaci s uplatněným dokumentárněfilmovým jazykem zprostředkovává tento postup divákovi velké možnosti empatického souznění s postavami a v návaznosti na to vytváří dojem autentičnosti tak zásadní pro fungování „Fremdscham“.

Žánr „cringe comedy“ se snaží zprostředkovat divákovi „cringe“ neboli „Fremdscham“ v co nejsyrovější podobě, a to skrze přímé zapojení diváka do kontextu trapnosti celé situace. Aby tato trapnost působila v rámci fikčního narativu autenticky, nepříjemnost situace bývá typicky prohlubována využíváním určitých technik k boření psychologického a emocionálního distancu mezi divákem a postavami. Jedna z těchto technik, které autoři využívají, je zasazení přítomnosti společensky uvědomělejších a empatictějších postav, které jsou schopny s divákem sdílet chápání překročení hranic společensky přijatelného chování narozdíl od neuvědomělé postavy, jež je zdrojem „Fremdscham“ pro ostatní. Pokud „cringe comedy“ pracuje, jak bylo řečeno, často s prvky mockumentu, tento princip bývá umocněn přímým očním kontaktem mezi divákem a společensky citlivějšími postavami.

„Kancel“ a teorie mysli

Britský televizní seriál „Kancel“ („The Office“) od autorů Rickyho Gervaise a Stephena Merchanta využívá této sdílené trapnosti mezi společensky uvědomělou postavou a divákem jako pravidelný mechanismus, který umocňuje většinu „Fremdscham“ humoru, na němž je postaven. „Kancel“ je mockumentární sitcom zabývající se natáčením televizního pořadu o každodenním životě pracovníků ve fiktivní firmě papírny Wernham Hogg. Divák je seznámen s většinou pracovníků a jejich úlohou ve firmě, ale hlavní příběh se točí okolo čtyř postav - oblastního vedoucího Davida Brenta (Gervais), jeho asistenta Garetha Keenana (Mackenzie Crook), zástupce prodeje Tima Canterburyho (Martin Freedman) a recepční Dawn Tinsleyové (Lucy Davis). Dvojice David a Gareth je na opačné straně společenské uvědomělosti než Tim a Dawn. David je egoistický, upovídaný šéf s nulovou sebereflexí, jemuž ustavičně pochlebují jeho zakomplexovaný asistent Gareth, pro kterého je přízeň jeho šéfa jedinou skutečnou možností, jak získat nějaký sociální kredit. Na straně druhé jsou cyničtí Tim a Dawn, jejichž hlavní náplní práce ve firmě je neustále si utahovat z Garetha a v soukromí probírat trapnost jejich šéfa. Scény zobrazující jedny z mnoha faux-pas Davida Brenta často zakončí záběr detailu Tima, který přímým pohledem beze slova hledí do kamery - tudíž na diváky. Do tohoto pohledu si divák projektuje všechny svoje emoce ze situace, na kterou postava reaguje. Často to bývá směsice emocí jako nevěřičný smích, zhnusení a pocit úzkosti, ale zároveň jde především o upozornění na sdílenou zkušenost zprostředkované trapnosti. Tam, kde by v běžném sitcomu nejspíš v tuto chvíli docházelo na obligátní umělý smích, díla ze žánru „cringe comedy“ se vyžívají v tichém vyhnívání nesnesitelně trapného momentu a soustředí se přímo na vyvolání společenského studu, kterým prochází jak postavy, tak divák.

Americká profesorka Lisa Zunshine, která působí na University of Kentucky, rozebírá fungování „cringe“ a humoru v seriálu „Kancel“ ve své knize „Teorie mysli a fikce ztělesněné transparence“ („Theory of Mind and Fictions of Embodied Transparency“)⁹ pohledem kognitivních kulturních studií, tedy interdisciplinárním přístupem, který kombinuje literární a kulturní analýzu s poznatky z neurovědy, diskurzivní psychologie, kognitivní evoluční psychologie a antropologie, kognitivní

⁹ Zunshine, Lisa. „Theory of Mind and Fictions of Embodied Transparency.“ *Narrative*, 2008, 16/1, s 65-92.

lingvistiky a filozofie mysli. Ve svém textu se převážně věnuje tomu, jak fiktivní narativ dokáže pracovat s naší teorií mysli, tedy naší schopností pochopení znalostí, přesvědčení, emocí a záměrů jiné osoby a použití tohoto chápání k navigaci v sociálních situacích. Podle autorky se teorie mysli vyvíjela tak, aby sledovala duševní stavy zapojené do společenských interakcí v reálném životě, ale na určité úrovni naše adaptace na myšlení nerozlišuje mezi duševními stavy skutečných lidí a smyšlených postav. Z tohoto důvodu můžeme říci, že fikční narativ přímo manipuluje naší teorií mysli a poskytuje nám pečlivě vykonstruované, záměrně emocionálně a esteticky přesvědčivé společenské kontexty, které zaplavují naši kognici příležitostmi ke čtení myslí fiktivních postav.

Pro profesorku Lisu Zunshine je hlavním klíčem k pochopení potěšení diváků ze sledování „cringe“ komedií, jako je „Kancel“, koncept „ztělesněné transparentnosti“, který popisuje okamžiky ve smyšlených vyprávěních, když řeč těla postav nedobrovolně prozradí jejich pocity, zvláště v okamžicích, kdy je chtějí zakrýt před ostatními. Tato zkušenost podle autorky dává divákům příležitost něčeho, co ve skutečném životě mají málokdy možnost zažít: dokonalý vhled do mysli ostatních lidí v okamžiku složité společenské situace. Tento zážitek tedy uspokojuje divákovu adaptaci teorie mysli, která se vyvinula, aby četla myslí skrze řeč těla, ale musí neustále bojovat s možností selhání v podobě nesprávného pochopení a následného sociálního neúspěchu.

“Cringe” z perspektivy evoluční teorie, “cringe” jako bolest

Teorií, kterými si vysvětlujeme funkci a vývoj humoru u člověka, je mnoho, ale dá se říci, že z pohledu moderního výzkumu máme tři hlavní, které jsou výzkumníky nejprobíranější. Jednou z nich je takzvaná teorie relaxace, neboli uvolnění, jejímž proponentem byl například Sigmund Freud. Tato teorie vnímá smích jako náhlé uvolnění potlačené nervózní energie. Freud se domníval, že všechny smích vyvolávající situace jsou příjemné, protože šetří psychickou energii. Smích přináší člověku potěšení, protože snižuje psychické výdaje na řešení pocitů ve složité situaci a pomáhá redukovat psychické napětí.

Teorie superiority neboli nadřazenosti ve své ultimátní podobě říká, že veškerý humor vychází z pocitu nadřazenosti. Většina proponentů této teorie ale spíše tvrdí, že nadřazenost je pouze velmi častým prvkem humoru. Zdroj tohoto pocitu nejčastěji bývá připisován obecné

radosti z neštěstí někoho jiného, tudíž tato teorie nejlépe kontextualizuje „Schadenfreude“. Historie této teorie sahá až do období klasického Řecka, kdy Platón psal o Sókratově myšlence, že směšnost v sobě musí nutně obsahovat nevědomost. Opět, „Schadenfreude“ je lepší, pokud máme pocit, že si to oběť zasloužila.

Třetí nejznámější teorií je teorie inkongruence, která praví, že humor vzniká v okamžiku realizace nesouladu mezi konceptem podílejícím se na určité situaci a reálnými objekty, které by měly být nějakým způsobem propojeny s tím konceptem. Tedy jde o nesoulad mezi očekáváním a výsledkem. Například vtip často bývá považován za zábavný, když jeho základ úspěšně nastaví očekávání, které následně jeho pointa poruší. Náhlá, neočekávaná změna perspektivy je gró této teorie.

Ačkoliv všechny tyto teorie mají své zástupce a opodstatnění, žádná z nich nepřináší dostatečně uspokojivé vysvětlení pro celkovou komplexitu humoru. Přestože není perfektní, teorie inkongruence se projevila jako pravděpodobně nejuniverzálnější výklad. Jak si ale vysvětlujeme to, že nesoulad je v jádru kontextů, které mohou být i nehumorné? Proč je inkongruence v některých případech vtipná a v některých ne? Na tyto otázky se profesori psychologie a marketingu A. Peter McGraw z univerzity Colorado Boulder a Caleb Warren z Arizonské univerzity snažili najít odpovědi ve své práci „Neškodné porušování: Udělat nemorální chování vtipné“ („Benign Violations: Making Immoral Behavior Funny“)¹⁰.

Postavená na základech teorie inkongruence, teorie neškodného porušování se snaží popsat bližší specifikaci podstaty humoru. Podle této teorie je něco vtipné až ve chvíli, kdy to splňuje tři podmínky: 1.) je to vnímáno jako porušení (norem, komfortu, logiky apod.), 2.) je to považované za neškodné, 3.) percepce předešlých dvou podmínek probíhá simultánně. Podle této teorie se porušení týká čehokoliv, co ohrožuje víru v to, jak by svět *měl* fungovat. To znamená, že se něco zdá hrozné, znepokojující nebo špatné. Z evolučního hlediska humorné porušení vychází pravděpodobně z ohrožování fyzického zdraví (hraní si předstíraným zápasem, lechtání), ale rozšířilo se o hrozbu psychické pohody (urážky, sarkasmus, vyhrožování). Toto se pravděpodobně v průběhu dějin s rozvojem člověka rozšířilo i na chování, které porušuje společenské, kulturní, morální, jazykové a logické normy.

¹⁰ McGraw, A. Peter, Warren, Caleb. „Benign Violations: Making Immoral Behavior Funny.“ *Psychological Science*, 2010, 21/8, s. 1141–1149.

Biologové a výzkumníci Matthew Gervais a David Sloan Wilson popisují ve své práci „Evoluce a funkce smíchu a humoru: Synthetický přístup“ („The evolution and functions of laughter and humor: A synthetic approach“)¹¹ smích jako mechanismus, který se vyvinul u lidí z charakteristického vokalizovaného vzdychání, které doprovází drsné hry, jako je tomu u šimpanzů. Primáti si hrubou hrou udržují společenské vazby a učí se životně důležitým dovednostem, takže smích se vysvětluje jako signál, který ukazuje ostatním, že právě probíhající konflikt v rámci hry je neškodný, aby situace neeskalovala do skutečného násilí.

Jak si správně všímá Marc Hye-Knudsen z dánské univerzity v Aarhusu ve své práci „Bolestivě vtipné: Cringe Comedy, neškodný masochismus a ne zas tak neškodné porušování“ („Painfully Funny: Cringe Comedy, Benign Masochism, and Not-So-Benign Violations“)¹², teorie neškodného porušování nám skrz svůj základ v evoluční teorii dává solidní bázi pro vysvětlení vtipné trapnosti a studu. Z hlediska evoluční teorie naše reakce na pocit studu, jako červenání se, klopení zraku před ostatními a zakrývání si obličeje, jsou mechanismy, kterými podvědomně dokazujeme našemu prostředí naši prospolečenskou podstatu a chráníme se tím před ztrátou společenského kreditu. Tu hrůzu ze ztráty sociálního postavení a další negativní emoce, které doprovází pocit studu, můžeme chápat jako mechanismus, který nás nabádá k tomu, abychom se znova do takovéto situace nedostali. Tímto způsobem se dá stud a trapnost vysvětlit jako společenský ekvivalent fyzické bolesti.

¹¹ Gervais, Matthew, David Sloan Wilson. „The evolution and functions of laughter and humor: A synthetic approach“. *The Quarterly Review of Biology*, 2005, 80/4, s. 395–430.

¹² Hye-Knudsen, M. „Painfully Funny: Cringe Comedy, Benign Masochism, and Not-So-Benign Violations“. *Leviathan: Interdisciplinary Journal in English*, 2018, č. 2, s. 13-31.

„Cringe“ v době internetu

„Maybe pessimism is something we have to apply daily, like moisturizer.“

Carrie Bradshaw (Sex and the City)

Tento jedinečný mix humoru a masochistické trapnosti, který jsem zde popsal, se od přelomu minulého století postupně dostal z televizních obrazovek v podobě seriálů, jako jsou například již zmíněný seriál „The Office“ nebo seriál „The Comeback“, do každodenního života uživatelů internetu a v širokém kontextu významně ovlivnil kulturní percepci zábavy a toho, co považujeme za vtipné.

„Cringe“ je v dnešním rozšířeném chápání internetový fenomén označující široké spektrum „cringeworthy“ („cringehodného“) a „cringey“ („cringeového“) obsahu a komunit uživatelů, které tento obsah sdílí a komentují. Většina médií sdílená pod tímto označením nejsou vykonstruované trapné situace v rámci fikčního světa, ale spíše záznamy skutečných situací z reálného světa. „Cringe“, jakožto pojem, v internetovém slangu může označovat cokoli, co navozuje uživateli nepříjemný pocit trapnosti a znechucení. Z tohoto důvodu jde o hodně širokou definici, která záleží především na subjektivním pohledu jedince. Na druhou stranu vzhledem k tomu, že existuje široké publikum tohoto obsahu, které pravděpodobně očekává nějaké „žánrové konvence“, tak by bylo dobré aspoň trochu přiblížit jeho definici. V kontextu zasazení internetového „cringe“ do celkového kulturního fenoménu „cringe“ je produktivní srovnání s jiným termínem z internetového slangu - „FAIL“.

„FAIL“ se stal populárním prostřednictvím obrazových memů a krátkých videí, které zobrazují situace s nešťastnými výsledky. Původně sloveso „fail“ mělo znamenat opak slova „uspět“, tedy nedosáhnout svého cíle. V dnešní době se toto slovo taky často používá jako citoslovce pro upozornění na něčí chybu nebo nedostatek. Jeho původ vychází z legendární japonské arkádové shoot ‘em up hry „Blazing Star“ z roku 1998. Když hráči dojdou životy, tak v rámci prohry se mu na obrazovce objeví typický „game over screen“. Jako většina japonských her té doby měl „Blazing Star“ velice špatný překlad do angličtiny, takže nápis, co se objevil po každé smrti hráče, byl proslule znepokujícím: „YOU FAIL IT! YOUR SKILL IS NOT ENOUGH- SEE YOU NEXT TIME- BYE BYE“. Úplně první využití tohoto slova v tomto kontextu neznáme, ale nejstarší údaj na slangovém slovníku „Urban Dictionary“ pochází

z července 2003.¹³ Zanedlouho se ale začaly šířit po síti memy, fotografie a hlavně videa zachycující převážně skutečné situace, končící většinou bolestivým vyvrcholením. Hlavně takzvané „FAIL compilations“ byly evergreenem tohoto typu obsahu, tedy kompilační sestřihy ze záběrů většinou domácího videa.

Jestli nám dříve pomohl německý termín „Fremdscham“ popsat koncept „cringe“ a jeho význam, tak žánr audiovizuální podoby „FAIL“ můžeme s čistým svědomím označit za ukázkové „schadenfreude“. Čistá zlomyslná, škodolibá radost, versus zprostředkovaná trapnost smíchaná s masochistickým humorem. Zatímco tlustý kluk padající z kola a třepající se na zemi jak raněné selátko do jisté míry definuje „FAIL“, tak „cringe“ je spíše vlogující furrík oblečený do plného „fursuitu“ v letadle přeplněném znechucenými spolupasážéry.

Ačkoliv první využití slova „FAIL“ v tomto kontextu se datuje zpátky do doby kolem roku 2000, kdy převážně uživatelé anonymního imageboardu 4chan.org (nechvalně proslulého svojí návazností na hacktivistickou skupinu Anonymous a mnoha organizovanými „troll“ útoky na média) a účastníci fóra komediální internetové stránky SomethingAwful.com popularizovali tento termín, tak jeho skutečný rozmach přišel kolem roku 2008, kdy vzrůstající popularitou YouTube a čím dál tím rozvinutějšími technologiemi na šíření audiovizuálního obsahu mohly začít vznikat kompiláty „FAIL“ videí, a dokonce agregační internetové stránky přímo se specializující na tento druh obsahu jako FAILblog.cheezburger.com. V dnešní době mají „FAIL compilations“ videa přes stovky milionů shlédnutí, takže na sociálních sítích jsou kanály specificky zaměřené na produkování pravidelných kompilátů typu „best FAILs of the week“, jejichž virální potenciál a vysoké počty shlédnutí vydělávají jejich tvůrcům značně vysoký finanční obnos, a to především díky reklamám a sponzorovanému obsahu.

Zatímco „FAIL“ byl více méně od svých počátků na internetu instantně spojován s určitým žánrem šířeného audiovizuálního obsahu, „cringe“ trvalo o něco delší dobu, než se tímto způsobem profiloval. I přes vysokou popularitu televizních „cringe“ komedií od roku 2000, „cringe“ jakožto širší koncept na internetu získal větší relevanci mnohem později. Jak vidíme na grafu ze statistické služby Google Trends¹⁴, exponenciální růst vyhledávání termínu „cringe“ přišel až v roce 2012. Jak dokazuje existence stránek stránek typu „SomethingAwful.com“, která vznikla už v roce 1999, zájem o humor zprostředkované trapnosti byl na internetu vždy.

¹³ „Fail“. *Urban Dictionary*, 2003. [26.8.2018] <<https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Fail>>

¹⁴ „Cringe“. *Google Trends*. [26.8.2018] <<https://trends.google.com/trends/explore?date=all&q=cringe>>

Uživatelé srocující se na těchto stránkách sdíleli a komentovali „cringe“ obsah dávno před rokem 2012. Například z diskuzí na fórech SomethingAwful.com vzešel nápad administrátorů této stránky vydávat pravidelnou sérii satirických „recenzí“ na trapná, obskurní YouTube videa nalezená uživateli těchto stránek nazvanou „AwfulVision“¹⁵, kterou jejich tvůrce Seth "Occupy Japan" Bailey psal od roku 2007 do roku 2012. Vlivem tohoto zájmu vznikly agregační weby jako dnes již nefunkční Cringeworthy.net (2009), které po vzoru specializovaných „FAIL“ stránek typu FAILblog.cheezburger.com (2008) se snažily centralizovat distribuci jednoho specifického stylu obsahu. Tímto způsobem se začal „cringe“ postupně specifikovat jako svůj vlastní subžánr, který se naučili konzumenti internetové zábavy rozlišovat od jiného obsahu a doceňovat jeho „Fremdscham“ rozměr, oproti fyzické „Schadenfreude“ komedii „FAIL“ kompilací.

Vzhledem k tomu, že úroveň „cringe“ závisí hodně na jednotlivci a jeho vlastní interpretaci toho, co pro něj tento termín znamená a jak ho cítí, tak v rámci tohoto obsahu začalo vznikat nespočet „subžánrů“ zabývajících se specifickým aspektem nebo předmětem zprostředkované trapnosti. Tyto úzce definované kategorie mohou být odvozené například od kontextu situace (televizní rozhovory, politické proslovy apod.) nebo od aktérů objevujících se v těchto situacích („cringe“ kompilace s aktéry komunity „furries“, sestřih „cringe“ momentů z politické kariéry Hillary Clinton apod.). V tomto kontextu je zajímavé poznamenat, že z výše zmíněných statistik z Google Trend vidíme, že absolutní vrchol popularity „cringe“ v celosvětových internetových vyhledáváních byl červenec 2016, kdy ve stejnou chvíli probíhal celosvětový zájem o kampaně prezidentských voleb USA. Zároveň tehdy vznikalo nespočet politicky orientovaného „cringe“ obsahu, poháněného společenským schizmatem dané doby a dosud v politice nevydaným chováním Donalda Trumpa, který využíval „Schadenfreude“ a „Fremdscham“ humoru jako taktiku proti politickým oponentům během medializovaných debat.

¹⁵ „AwfulVision“. *Somethingawful*. [26.8.2018]
<<https://www.somethingawful.com/awfulvision/>>

Závěr

V této bakalářské práci jsem se zaměřil na unikátní fenomén, pro který se vžilo označení „cringe“. Jedná se o relativně nový jev, jenž se začal rozšiřovat přibližně od začátku tisíciletí, a jak ukazují statistické údaje, se kterými v textu také pracuji, jehož popularita v posledních letech, především s rozvojem moderních informačních technologií, stále stoupá.

Označení „cringe“ popisuje jedinečný sociologický a psychologický jev, při kterém člověk pociťuje trapnost za druhou osobu. Jak ve své práci popisuji, jedná se o koncept zasahující do mnoha různých oborů, jako jsou například psychologie, filozofie, sociologie nebo třeba právě umění. Jelikož se jedná o nepříliš reflektované téma a doposud nevzniklo mnoho analýz, jež by se jím zabývaly, rozhodl jsem se poskytnout v této práci základní vhled do celé problematiky, který je žádoucí pro případné další zpracování tématu.

Mým cílem bylo tedy popsat vznik a vývoj fenoménu „cringe“ a jeho uplatnění především v audiovizuálním umění. V práci jsem se proto zabýval etymologií tohoto anglického slova a vztáhl jsem jeho význam k německým ekvivalentům „Schadenfreude“ a „Fremdschamen“. Ve výkladu jsem se zaměřil především na projevy „cringe“ v audiovizuálním umění. V této souvislosti jsem věnoval zvýšenou pozornost jednomu ze subžánru komedie, kterým je takzvaná cringe comedy, a snažil se na příkladech z teorie humoru vysvětlit jeho základní funkční mechanismy.

Pro popsání těchto mechanismů jsem zvolil dvě teorie, které se je snaží osvětlit. Jedna z nich je založená na teorii mysli a konceptu „ztělesněné transparence“, jež předkládá vysvětlení „cringe comedy“ jakožto žánru, který pracuje s vlastností lidského mozku neustále interpretovat nonverbální signály, jako je řeč těla, a přiřadit jim emocionální hodnotu. Druhá z nich popisuje fungování „cringe“ z pohledu evoluční teorie a interpretuje zprostředkovanou trapnost jako společenský ekvivalent fyzické bolesti.

Použité zdroje:

Literatura

Gervais, Matthew, David Sloan Wilson. „The evolution and functions of laughter and humor: A synthetic approach“ *The Quarterly Review of Biology*, 2005, 80/4, s. 395–430.

Hye-Knudsen, Marc. „Painfully Funny: Cringe Comedy, Benign Masochism, and Not-So-Benign Violations“. *Leviathan: Interdisciplinary Journal in English*, 2018, č. 2, s. 13-31.

McGraw, A. Peter, Warren, Caleb. „Benign Violations: Making Immoral Behavior Funny.“ *Psychological Science*, 2010, 21/8, s. 1141–1149.

Phillips, Arthura Angella. *A. A. Phillips on the Cultural Cringe*. Melbourne University Publishing, 2006.

Saucke, Alena. „*So funny, it hurts*“: *Cringe Comedy and Performances of Discomfort*, diplomová práce, Freie Universität Berlin 2015.

Zunshine, Lisa. „Theory of Mind and Fictions of Embodied Transparency.“ *Narrative*, 2008, 16/1, s 65-92.

Elektronické zdroje

„AwfulVision“. *Somethingawful*.
<<https://www.somethingawful.com/awfulvision/>> [26.8.2018]

„Cringe“. *Oxford Dictionaries*. [20. 8 2018]
<<https://en.oxforddictionaries.com/definition/cringe>>

„Cringe“. *Google Trends*. [26.8.2018]
<<https://trends.google.com/trends/explore?date=all&q=cringe>>

Costine, Josh. *Facebook now has 2 billion monthly users... and responsibility*, 27. Června 2017.
[26.8.2018]
<<https://techcrunch.com/2017/06/27/facebook-2-billion-users/?guccounter=1>>

„Fail“. *Urban Dictionary*, 2003. [26.8.2018]
<<https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Fail>>

„Fremdscham“. *Duden*. [20. 8 2018]

<<https://www.duden.de/rechtschreibung/Fremdscham>>

Hours of video uploaded to YouTube every minute as of July 2015. [26.8.2018]
<www.statista.com/statistics/259477/hours-of-video-uploaded-to-youtube-every-minute/"
rel="nofollow">

„Schadenfreude“. *Duden*. [20. 8 2018]
<<https://www.duden.de/rechtschreibung/Schadenfreude>>

„Schadenfreude“. *Wikipedia*. [24. 8 2018]
<<https://de.wikipedia.org/wiki/Schadenfreude>.> [20.8.2018]

Jawed. „Me at the zoo“, 23. Dubna 2005. [25.8.2018]
<<https://www.youtube.com/watch?v=jNQXAC9IVRw&feature=youtu.be>>