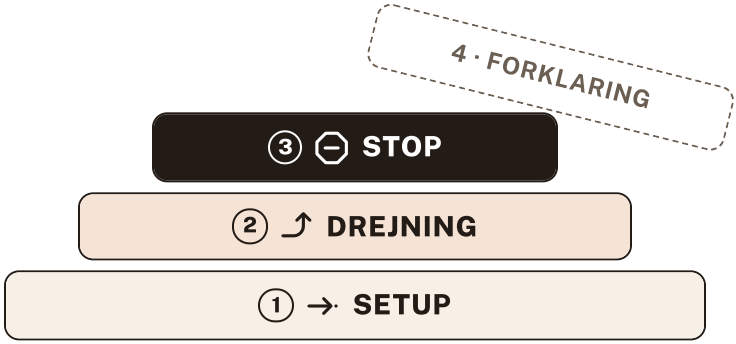
CREATIVE SYSTEM LAB

Latterhåndbogen

En kort håndbog i at bygge, dreje og stoppe en joke

FELTUDGAVE



INDHOLD

Sådan bruger du bogen

Læs ét kapitel ad gangen. Prøv «Test det selv», før du læser videre. Bagest står, hvad du gør, når en joke ikke virker, og der er plads til dine egne jokes.

Kapitel 1 · Hvad sker der, når noget er sjovt?	3
Kapitel 2 · Byg en joke	4
Kapitel 3 · De fem maskiner	5
Kapitel 4 · Sådan fortæller du joken	10
Kapitel 5 · Humor i hverdagen	11
Kapitel 6 · Typiske fejl	12
Kapitel 7 · Den sidste regel	13
Når en joke ikke virker	14
Mine jokes	15

 **Tre-reglen**  **Overdrivelse**  **Statusfald**

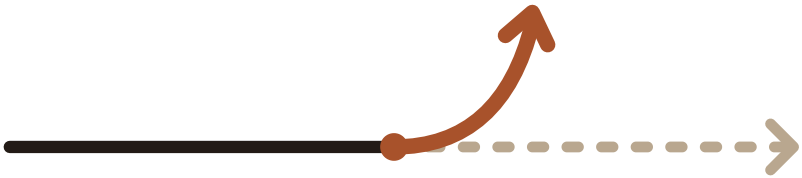
 **Bogstaveliggørelse**  **Falsk logik**

KAPITEL 1

Hvad sker der, når noget er sjovt?

Når du fortæller en joke, gør du én ting: Du får hjernen til at bygge en forventning — og opdage, at den byggede lidt forkert.

Først skaber du et billede. Så drejer du det.



Det, du siger først **Drejningen: «Ah.»** Det, hjernen troede

Hvis drejningen er lille og hurtig nok, siger hjernen: *"Ah."*

Det øjeblik er det, vi måler.

Når hjernen opdager forskellen mellem det, den troede, og det, der blev sagt, leder den efter en mening. Finder den en, bliver det til grin.

Hvis drejningen er for voldsom, føles det ubehageligt.
Hvis den er for lille, sker der ingenting.
Hvis den kommer for sent, mister du effekten.

En joke er altså ikke magi. Det er præcision.

FELTNOTE

Effekt opstår i overgangen — ikke i forklaringen.

KAPITEL 2

Byg en joke

Alle jokes består af tre dele.

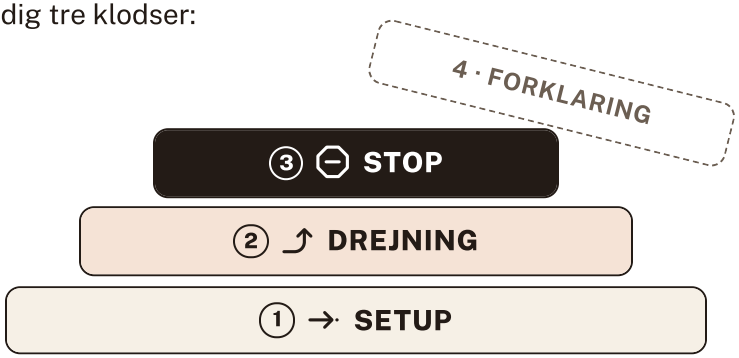
1. Setup — Du fortæller, hvad der sker. Du skaber en retning.

2. Drejning — Du ændrer retningen. Men på en måde, der stadig giver mening.

3. Stop — Du siger ikke mere.

Den sidste del er vigtig. Hvis du taler videre, hjælper du publikum for meget. Den sjoveste del skal være det sidste, du siger.

Forestil dig tre klodser:



Hvis du lægger en fjerde klods ovenpå, vælter konstruktionen.

TEST DET SELV

Fortæl en joke, og forklar den bagefter. Fortæl den så igen uden forklaringen. Se, hvad der sker.

FELTNOTE

Hyppigste fejl: en ekstra sætning efter drejningen.

KAPITEL 3

De fem maskiner

Når du mangler en drejning, kan du bruge en maskine.

Maskinerne er ikke regler. De er værktøjer. Du kan bruge én ad gangen — eller kombinere dem.

1 Tre-reglen

Sig to normale ting. Lad den tredje være anderledes.

EKSEMPEL

START *Jeg pakkede taske med*

① HØRER TIL *madpakke* , ② HØRER TIL *drikkedunk* og ③ BRYDER MØNSTRET *en brandslukker* .

De to første skaber et mønster. Den tredje bryder det.

TEST DET SELV

Skriv tre ting, der hører sammen. Skift den sidste ud med noget, der ikke gør.

PRØV HER

START _____

① HØRER TIL _____ , ② HØRER TIL _____ og ③ BRYDER MØNSTRET _____ .

FELTNOTE

Den tredje skal dreje — ikke bare være større.

2 Overdrivelse

Tag noget lille. Gør det lidt større. Ikke hundrede gange større. Bare nok til, at det tipper.

EKSEMPEL

① DET LILLE, DER SKETE	×10 →	② SÅDAN FØLES DET
Jeg kom to minutter for sent.		*Nu føles det, som om jeg skal aflevere en officiel undskyldning med underskrift.*

Overdrivelsen gør følelsen synlig.

TEST DET SELV

Tag noget lille, der skete i dag. Gør det 10 gange større. Ikke 100.

PRØV HER

① DET LILLE, DER SKETE	×10 →	② SÅDAN FØLES DET

FELTNOTE

10× virker bedre end 100×.

3 Statusfald

Noget virker vigtigt, klogt eller sejt. Så bliver det lidt mindre. Ikke brutalt. Bare præcist.

EKSEMPEL

① **VIGTIGT, KLOGT ELLER SEJT**

Jeg viste klassen, hvordan man folder den perfekte papirflyver.

↘ *falder lidt*

② **SÅ FALDER DET LIDT**

Den landede i skraldespanden.

Faldet er lille — men tydeligt.

TEST DET SELV

Tænk på noget, der virker vigtigt eller sejt. Lad det falde et lille trin. Ingen må komme til skade.

PRØV HER

① **VIGTIGT, KLOGT ELLER SEJT**

↘ *falder lidt*

② **SÅ FALDER DET LIDT**

FELTNOTE

For stort fald skaber medlidenhed. Ikke grin.

4 Bogstaveliggørelse

Tag en sætning, som normalt er ment i overført betydning — og behandl den helt alvorligt.

EKSEMPEL

① DET, MAN SIGER	② BOGSTAVELIGT SVAR	TEGN DET BOGSTAVELIGT
Jeg drukner i lektier.	*Skal vi hente redningskransen?*	

Hjernen registrerer forskellen mellem det, der blev ment, og det, der blev sagt.

TEST DET SELV

Find et udtryk, du siger hver dag. Hvad betyder det, hvis man tager det helt bogstaveligt? Tegn det.

PRØV HER

① DET, MAN SIGER	② BOGSTAVELIGT SVAR	TEGN DET BOGSTAVELIGT

FELTNOTE

Metaforer tåler ikke værktøj.

5 Falsk logik

Start rigtigt. Fortsæt rigtigt. Slut forkert — men stadig logisk i formen.

EKSEMPEL

① **RIGTIGT** — *Man skal drikke vand for at leve.*

↓ *og*

② **OGSÅ RIGTIGT** — *Jeg drikker vand hver dag.*

↓ *derfor*

③ **SÅ … (FORKERT, MEN LOGISK)** — *Så jeg burde leve for evigt.*

Hjernen accepterer strukturen et øjeblik. Det øjeblik er nok.

TEST DET SELV

Skriv to rigtige sætninger. Slut med en, der lyder logisk, men er forkert.

PRØV HER

① **RIGTIGT** _____

↓ *og*

② **OGSÅ RIGTIGT** _____

↓ *derfor*

③ **SÅ … (FORKERT, MEN LOGISK)** _____

_____

FELTNOTE

Momentet behøver ikke være længe.

KAPITEL 4

Sådan fortæller du joken

At skrive en joke er halvdelen af arbejdet. At fortælle den er resten.

Tal en smule langsommere, end du tror er nødvendigt. Hvis du taler for hurtigt, når publikum ikke at bygge forventningen. Hvis du taler for langsomt, forsvinder spændingen.

Hold en kort pause lige før drejningen. Ikke længe. Bare et øjeblik.



/ = en lille pause lige før drejningen

Pauser skaber tryk. Tryk gør drejningen tydelig.

Når du har sagt drejningen — **stop**. Se væk. Træk vejret. Lad reaktionen komme.

Hvis du selv griner for tidligt, hjælper du publikum. Hvis du forklarer bagefter, fjerner du effekten.

TEST DET SELV

Sig den samme joke på tre måder:

For hurtigt. Med forklaring. Med pause og stop.

Du vil kunne høre forskellen.

FELTNOTE

Pause er spænding. Ikke usikkerhed.

KAPITEL 5

Humor i hverdagen

Du behøver ikke en scene for at bruge humor. Humor virker i samtaler. I klasselokalet. I pauserne.

Start med dig selv. En joke om dig selv rammer ikke andre.

Gør små ting lidt større. Hvis nogen bliver kede af det, var drejningen for hård.

Test korte versioner af dine idéer i samtaler. Hvis det virker, kan du bygge videre.

Hvis det bliver stille, er det ikke farligt. **Det er information.** Du kan justere og prøve igen.

Humor fungerer bedst, når alle føler sig med.

Grin med, ikke af
Joken handler om en situation, en ting eller én selv, aldrig om en, der er i rummet.
Spørg: «Kunne den, joken handler om, grine med?»

FELTNOTE

Tryghed forstærker effekt.

KAPITEL 6

Typiske fejl

De fleste jokes fejler ikke, fordi idéen er dårlig. De fejler, fordi konstruktionen er upræcis.

Her er de mest almindelige fejl:

For langt setup
Hvis publikum ikke ved, hvor du er på vej hen, bygger de ingen klar forventning.

Ekstra sætning efter drejningen
Du ødelægger effekten ved at forklare den.

For meget forklaring
Hvis du skal forklare, hvad der var sjovt, var drejningen ikke tydelig nok.

For voldsom drejning
Hvis bruddet er for hårdt, stopper grinet og bliver til ubehag.

For hurtigt tempo
Hvis hjernen ikke når at bygge forventningen, er der intet at dreje.

HVIS EN JOKE IKKE VIRKER

Fjern 30 % af ordene. Test igen.

Kortere er næsten altid stærkere.

FELTNOTE

Skær først. Tilføj senere.

KAPITEL 7

Den sidste regel

Humor er en måde at lege med regler på.

Du bygger noget. Du drejer det. Du stopper.

Du flytter en forventning en lille smule. Ikke mere.

Når rummet falder til ro igen, er arbejdet udført.

Du har ikke ødelagt noget. Du har bare skabt et øjeblik.

Og et øjeblik er nok.

→ **Byg.** ↱ **Drej.** ⊖ **Stop.**

FELTNOTE

Stabilitet gendannet.

TIL OPSLAG

Når en joke ikke virker

Du bliver ikke ked af det. Du leder efter symptomet. Symptomet fortæller dig, hvad du skal lave om.

Ingen forstod joken.
Setup var for kort, eller drejningen kom for hurtigt.
Næste gang: En sætning mere i setup. Eller en lille pause før drejningen.

De forstod den, men ingen grinede.
Drejningen var for lille, eller man kunne gætte den på forhånd.
Næste gang: Skift den tredje ting. Eller skift maskine.

De grinede langsomt, eller først bagefter.
Du sagde for meget, eller for hurtigt.
Næste gang: Skær. Sig mindre. Vent længere.

De grinede, og så blev der mærkeligt stille.
Du forklarede joken bagefter. Det er den fjerde klods.
Næste gang: Stop tidligere. Sig ikke mere efter drejningen.

Én blev stille, mens de andre grinede.
Måske handlede joken om noget, der ligner dem. Måske var det en dårlig dag.
Næste gang: Spørg dig selv: Kunne den, joken handler om, grine med?

Du grinede selv først.
Du fortalte publikum, at de skulle grine.
Næste gang: Lad reaktionen komme af sig selv. Hvis den ikke kommer, så kommer den ikke.

Konstruktionen er din. Reaktionen er deres.

TIL DIG

Mine jokes

① → SETUP

② ⤴ DREJNING

③ ⊖ STOP **Mit sidste ord:** _____ ☐ Der står intet efter det

Maskine: Tre-reglen · Overdrivelse · Statusfald · Bogstaveliggørelse · Falsk logik

① → SETUP

② ⤴ DREJNING

③ ⊖ STOP **Mit sidste ord:** _____ ☐ Der står intet efter det

Maskine: Tre-reglen · Overdrivelse · Statusfald · Bogstaveliggørelse · Falsk logik

Du har fortalt jokes hele dit liv.

Nogle virkede. Nogle virkede ikke. Du ved sandsynligvis ikke præcist hvorfor.

Denne bog viser dig, hvordan en joke er bygget: setup, drejning og stop, og fem maskiner, der kan give dig en drejning, når du mangler en.

Byg. **Drej.** **Stop.**