

CREATIVE SYSTEM LAB

Latterhåndbogen

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

FELTUDGAVE

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.

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, opstår der energi. Den energi bliver 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.

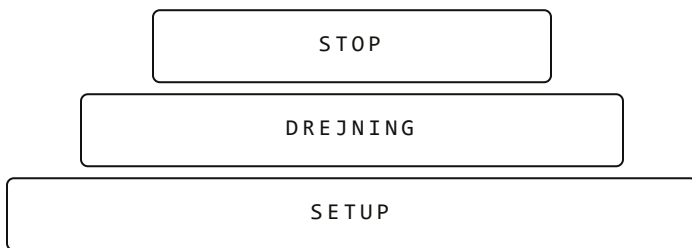
Byg en joke

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. Fjern den sidste sætning. Se hvad der sker.

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. Statusfald

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

EKSEMPEL

En person holder et langt oplæg om struktur og planlægning.
Han har glemt sin egen præsentation derhjemme.

Faldet er lille — men tydeligt.

FELTNOTE

For stort fald skaber medlidenhed. Ikke grin.

2. Bogstaveliggørelse

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

EKSEMPEL

"Jeg drukner i lektier."
"Skal vi hente redningskransen?"

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

FELTNOTE

Metaforer tåler ikke værktøj.

3. Tre-reglen

Sig to normale ting. Lad den tredje være anderledes.

EKSEMPEL

Jeg pakkede taske med madpakke, drikkedunk og 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.

FELTNOTE

Den tredje skal dreje — ikke bare være større.

4. Overdrivelse

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

EKSEMPEL

Jeg kom to minutter for sent.

Nu føles det, som om jeg skal aflevere en officiel undskyldning med underskrift.

Overdrivelsen gør følelsen synlig.

FELTNOTE

10× virker bedre end 100×.

5. Falsk logik

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

EKSEMPEL

Man skal drikke vand for at leve.

Jeg drikker vand hver dag.

Så jeg burde leve for evigt.

Hjernen accepterer strukturen et øjeblik. Det øjeblik er nok.

FELTNOTE

Momentet behøver ikke vare længe.

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.

Pauser skaber tryk. Tryk gør drejningen tydelig.

Når du har sagt punchlinen — **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.

Humor i hverdagen

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

Start med dig selv. Selvironi skaber tryghed.

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.

FELTNOTE

Tryghed forstærker effekt.

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 punchline

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 grinnet 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.

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.

FELTNOTE

Stabilitet gendannet.