



---

# “FOURTH WALL BREAK INSIDE OF A FOURTH WALL BREAK? THAT’S LIKE, SIXTEEN WALLS.”

---

De constructie van metahumor in de film Deadpool



BACHELOR EINDWERKSTUK

NAAM: Dion Cemal Çevikcan  
STUDENTENNUMMER: 5486165  
STUDIE: Film- en Televisiewetenschap  
BEGELEIDEND DOCENT: Dr. Dan Hassler-Forest  
TWEEDE LEZER: Dr. Marijke de Valck  
STUDIEJAAR: 2018/2019  
BLOK: 3  
DATUM: 09-06-2019  
WOORDENAANTAL: 9.470

## Abstract

Het personage Deadpool en metahumor gaan hand in hand samen. Met onder andere deze metahumor poneert het personage zich ook als anders van de rest, zowel wat betreft het superheldengere als films in het algemeen. De vraag is echter hoe en of dit anders wordt geconstrueerd in de film *Deadpool*. Er is namelijk geen sprake van dezelfde grap waarin telkens dezelfde elementen worden vervangen voor de meest relevante elementen. Het biedt een breed scala aan metahumor, specifiek gericht op bepaalde subculturen welke deze humor kan waarderen. Aan de hand van een tekstuele analyse van de metatekstuele humor in de film laat ik zien dat de metahumor wordt geconstrueerd aan de hand van cultureel kapitaal over genres, fandom en meme-cultuur.

Uit deze analyse blijkt dat de film zich met het inzetten van metahumor niet tegen het superheldengere afzet, maar juist het desbetreffende gere verbreed; genres worden namelijk bepaald door de canon, en *Deadpool* is in hart en nieren een superheldenfilm. Daarnaast richt het zich specifiek op fandom, door fans uit te nodigen zich actief met het materiaal bezig te houden om hiermee hun cultureel kapitaal te laten zien. Als laatste richt de film zich op meme-cultuur, door de metahumor op eenzelfde manier te construeren als memes. Uiteindelijk wordt de metahumor dus niet ingezet om 'anders' te zijn, maar juist om te conformeren aan de eigen niche en het eigen publiek.

# Inhoudsopgave

Abstract	1
Hoofdstuk 1: Inleiding	3
Hoofdstuk 2: Theoretisch kader	6
2.1 Humor	6
2.2 Meta	8
2.3 Metahumor en metahumor in film	10
2.4 Genre	12
2.5 Fandom en meme-cultuur	13
Hoofdstuk 3: Methode	16
Hoofdstuk 4: Genre	18
Hoofdstuk 5: Fandom	22
Hoofdstuk 6: Meme-cultuur	25
Conclusie	28
Literatuurlijst	30
Bronvermelding	32
Bijlage 1	33

## Hoofdstuk 1: Inleiding

Parodie. Ironie. Mop. Zelfspot. Allemaal zijn het vormen van hetzelfde fenomeen; humor. Maar wat wordt er precies met het begrip bedoeld? Wanneer we Horlachers definitie van humor volgen, baseert humor zich op drie onderdelen: sociale context, humoristische intentie en grensoverschrijdend zijn.<sup>1</sup> Binnen dit brede veld van humor en humortheorie neemt metahumor echter een speciale plaats in. Metahumor is namelijk humor specifiek gebaseerd op de metadiëgetische laag van betekenis. De potentiële humoristische waarde ligt verscholen in de manier waarop deze metadiëgetische laag van betekenis wordt geïncorporeerd in de diëgese. In het geval van een film gaat het om het gebruiken van elementen die zich normaliter buiten de vertelling van de film bevinden, zoals genre en de productie. Deze wordt met humoristische intentie ingezet binnen de vertelling van de film.

Metahumor overschrijdt hiermee andere normen en waarden dan het geval is bij 'normale' humor. Het richt zich ook op een andere sociale context. Metahumor zet non-filmische elementen in om humor te creëren, waardoor het meer een beroep doet op andere kennis van normen, waarden en sociale context dan 'gewone' humor. Het vraagt van toeschouwers kennis over genres, conventies en andere culturele producten om de humor te herkennen en te begrijpen, iets wat doorgaans niet benodigd is voor 'gewone' humor.

Metahumor in films is geen nieuw of zeldzaam fenomeen. Het bestaat al zolang het medium film bestaat en is in grote aantallen films aanwezig.<sup>2</sup> Recente voorbeelden van films die eveneens metahumor inzetten zijn *Scott Pilgrim vs. The World* (2010), *The Lego Movie 1* (2014) en *2* (2019), *The Big Short* (2015), *Tropic Thunder* (2008), *Vice* (2018) en *The Cabin in the Woods* (2011). Een andere film die metahumor bevat is de film *Deadpool*.<sup>3</sup> Het is van origine gebaseerd op een stripboekpersonage, dat de film losjes volgt. De film *Deadpool* gaat over een voormalige huurling genaamd Wade Wilson, die tegen zijn wil in wordt gemuteerd met bovenmenselijke autogenezing, kracht en snelheid. Daarnaast heeft hij de superkracht van zelfbewustzijn ontwikkeld door zijn mutaties. In de film probeert hij deze mutaties om te keren door als zijn alter ego Deadpool, degene die hem dit hebben aangedaan, op te jagen, om weer een 'normaal' leven te kunnen leiden.

De keuze voor *Deadpool* als object van analyse komt door de relatie die de film heeft ten opzichte van andere films die metahumor inzetten. De film keert zich namelijk actief tegen het genre

---

<sup>1</sup> Stefan Horlacher, "A Short Introduction to Theories of Humour, the Comic, and Laughter", in *Gender and Laughter: Comic Affirmation and Subversion in Traditional and Modern Media*, onder redactie van Gaby Pailer en et al (Amsterdam: Rodopi, 2009), 17–48.

<sup>2</sup> Tom Brown, *Breaking the Fourth Wall: Direct Address in the Cinema* (Edinburgh: Edingburgh University Press, 2012): 1-12.

<sup>3</sup> Tim Miller, *Deadpool* (20th Century Fox, 2016).

waartoe het wordt gerekend. Het wordt gerekend tot het superheldenfilm genre, waar het personage zich verbaal zeer over uitlaat. Het zelfbewustzijn van Deadpool is volgens enkele schrijvers een belangrijke factor die maakt dat hij als personage buiten het superhelden genre treedt. Dit wordt door hen expliciet gerelateerd aan het doorbreken van de vierde wand dat plaatsvindt in de film.<sup>4</sup> Als laatste is het de pure omvang en de variëteit van de metahumor die de film tot een uitstekend voorbeeld maakt van metadiëgetische humor in cinema.

Metahumor wordt van oudsher ingezet om bepaalde sociale en culturele vraagstukken aan het licht te brengen, met een focus op de productie van film en Hollywood. Is hier ook sprake van in *Deadpool*, een film die zich expliciet van sociale conventies en normen distantieert? Kan een film kritisch zijn ten opzichte van het genre waartoe het wordt gerekend? *Deadpool* wordt namelijk wel gerekend tot het superheldengere, terwijl Deadpool in de film zelf meermaals ontkent een superheld te zijn. In andere woorden, hoe wordt de humor dan geconstrueerd? Is de humor kritisch te noemen, en kan het metahumor genoemd worden?

Mijn onderzoeksvraag luidt dan ook: hoe wordt metahumor geconstrueerd en ingezet in de film *Deadpool*? Om deze onderzoeksvraag te beantwoorden, zal ik mijn analyse opdelen aan de hand van drie deelvragen. De eerste deelvraag zal zich focussen op de constructie van metahumor ten opzichte van genre, terwijl de tweede deelvraag ingaat op de constructie van metahumor ten opzichte van fandom. De derde deelvraag zal zich voornamelijk focussen op de constructie van metahumor ten opzichte van meme-cultuur.

Het is relevant om metahumor in film te analyseren, omdat dit opnieuw een essentieel onderdeel lijkt te worden in het hedendaagse filmlandschap. Verwijzingen naar andere films en media worden steeds 'gewoner', getuige de hiervoor genoemde films, terwijl het wetenschappelijk gedachtegoed hierin achterblijft. Daarbij wil ik een koppeling maken tussen theorieën over meta-narrativiteit en humor, om hiermee de theorie omtrent metahumor aan te vullen. Deze theorieën wil ik vervolgens toepassen aan de hand van een tekstuele filmanalyse.

De theoretische verhoudingen en definities van metahumor, cultureel kapitaal, genre, fandom en meme-cultuur zullen in hoofdstuk 2 uitgebreid worden geschetst. In hoofdstuk 3 zal ik mijn corpusselectie en methodologie toelichten. Vervolgens in hoofdstuk 4, 5 en 6 zal ik de

---

<sup>4</sup> Looper Staff, "Deadpool Is a Superhero Movie Game-Changer", Looper.com, geraadpleegd 24 januari 2019, <https://www.looper.com/10082/deadpool-superhero-movie-game-changer/>; "Three Reasons Why Deadpool Could Be the Superhero Movie We Need and Deserve", geraadpleegd 24 januari 2019, <https://geeks.media/three-reasons-why-deadpool-could-be-the-superhero-movie-we-need-and-deserve/>; "How 20th Century Fox are changing superhero movies forever with Logan and Deadpool | JOE is the voice of Irish people at home and abroad", geraadpleegd 24 januari 2019, <https://www.joe.ie/movies-tv/20th-century-fox-changing-superhero-movies-forever-logan-deadpool-578239>.

deelvragen beantwoorden, om te eindigen in hoofdstuk 7 met een conclusie. In dit hoofdstuk zal ik ingaan op het feit dat de metahumor dusdanig wordt geconstrueerd, dat het cultureel kapitaal van de toeschouwer wordt ingezet om metahumor te creëren; dat de geconstrueerde metahumor gebruik maakt van de verschillende niveaus in cultureel kapitaal van de toeschouwers om voor iedereen humor te bieden; dat de metahumor op eenzelfde wijze wordt geconstrueerd als internet memes en daardoor deze subcultuur bereikt.

## Hoofdstuk 2: Theoretisch kader

In dit hoofdstuk zal eerst dieper worden ingegaan op het concept metahumor en hoe dit wordt geconstrueerd in films. Waar in het populaire discours op bijvoorbeeld fora en YouTube er uitgebreid aandacht wordt besteed aan metahumor, is dit vrijwel afwezig in het wetenschappelijke discours. De focus in debatten en discussies liggen voornamelijk op de individuele onderdelen van het concept; humor en meta. Deze splitsing zal ik in het theoretisch kader in eerste instantie aanhouden, om zodoende beter op beide onderdelen in te kunnen gaan. Vervolgens zal ik de theorieën omtrent beide onderdelen samenvoegen. Hierna zal ik dieper ingaan op de relaties tussen genre, cultureel kapitaal en metahumor. Als laatste zal ik de relatie tussen cultureel kapitaal, fan/meme-cultuur en metahumor uitdiepen.

### 2.1 Humor

Zoals ik in de inleiding al heb aangegeven, laat Horlacher zien dat Humor bestaat uit drie onderdelen.<sup>5</sup> Deze onderdelen extraheert hij aan de hand van een beschouwing van het belangrijkste gedachtegoed uit het gehele veld. Het eerste onderdeel dat hij vervolgens identificeert is sociale context. Humor bestaat namelijk per gratie van context; er is een publiek nodig om de grap aan te horen. Het publiek kan vervolgens reageren op de grap naar zijn wil. Met dit aanhoren van een grap gaan het publiek en de grappenmaker een tijdelijk sociaal contract aan, waarmee stilzwijgend wordt overeengekomen dat de grap de geldende normen en waarden van de desbetreffende context overschrijdt. Door deze overeenkomst aan te gaan, vermijden zowel het publiek als de grappenmaker de sociale repercussies die anders zouden plaatsvinden door zowel het vertellen als het reageren op de grap.

Daarnaast is context ook een belangrijke factor voor de waardering van Humor. Een film kan niet alleen bestaan als een collectie grappen, maar moet context bieden om Humor te vormen.<sup>6</sup> De context binnen de film is benodigd om verwachtingen te creëren bij de toeschouwer, welke ondermijnd kunnen worden en om een frame te creëren waarbinnen de Humor plaatsvindt.<sup>7</sup> Alle sociale contexten hebben eigen normen, waarden, conventies en een canon. Hierbij is er sprake van een gedeelde kennis van deze elementen bij de leden van de specifieke sociale context. Humor is dan ook een fenomeen dat zich dient te conformeren aan deze elementen, omdat anders de Humor niet wordt herkend en/of wordt gewaardeerd. Op een grap over bijvoorbeeld Batman wordt anders gereageerd binnen een groep van superheldenfans dan binnen een groep Tarantino-fans.

---

<sup>5</sup> Horlacher, "A Short Introduction to Theories of Humour, the Comic, and Laughter".

<sup>6</sup> Geoff King, *Film Comedy* (Londen: Wallflower Press, 2002): 19-62.

<sup>7</sup> Idem, 1-18.

Het tweede element dat aan de basis ligt van Humor, is het principe dat Humor altijd grensoverschrijdend is. Het overstijgt altijd de geldende normen en waarden binnen de sociale context waarin de grap wordt verteld, maar heeft ook een uiterste grens. Een grap kan daarmee te ver gaan, waardoor de humoristische waarde minder wordt geacht dan de overschrijding van de normen en waarden. Het is echter deze grensoverschrijdende aard die ertoe kan leiden dat de toeschouwer een kritische afstand ontwikkelt ten opzichte van het onderwerp van de Humor. Hiermee wordt het onderwerp van de Humor namelijk op een dusdanige manier geconstrueerd dat het zich buiten zijn originele context bevindt. Dientengevolge wordt het onderwerp op een andere wijze bekeken.

Het derde element is humoristische intentie. De humoristische intentie dient als het herkenningspunt voor de toeschouwer dat er een grap wordt gemaakt. Een grap wordt namelijk als een grap beoordeeld aan de hand van de intentie van de verteller, niet per se aan de inhoud van de grap zelf: “the joke that goes down like a lead balloon is a joke regardless, the defining feature being ambition rather than accomplishment.”<sup>8</sup> Hiermee wordt de focus verlegd van affect naar intentie.

Vooralsnog heb ik alleen de definitie van Humor aangedragen door Horlacher besproken. Humor is echter geen eenduidig begrip binnen de wetenschap en heeft dan ook vele interpretaties en betekenissen. Zo zijn er verschillende invalshoeken die worden geacht elkaar uit te sluiten, van waaruit de constructie van Humor wordt bekeken. Een van de debatten die worden gevoerd in de literatuur over humor, draait om de vraag of affect of intentie belangrijker is bij het karakteriseren/definiëren van Humor.

Vandaele laat zien dat de twee meest prominente theorieën wat betreft de constructie van Humor de incongruentie-theorie en de superioriteits-theorie zijn. Bij de incongruentie-theorie wordt de focus vooral gelegd op het oplossen van een probleem dat ‘wordt gesteld’ door de grap, wat Humor teweegbrengt. Bij de superioriteits-theorie wordt, daarentegen, gefocust op het gevoel van superioriteit dat de luisteraar heeft na het aanhoren van een grap. De grap die wordt verteld is daarbij altijd denigrerend naar een bepaalde groep.<sup>9</sup> Beide theorieën hebben echter gemeen dat Humor te peilen is aan de hand van het lachen van het publiek. Ook Vandaele volgt deze lijn, en stelt voor dat Humor gedefinieerd dient te worden aan de hand van het effect dat het teweegbrengt bij de toeschouwer. Alleen als er sprake is van lachen, kan er gesproken worden over Humor. De

---

<sup>8</sup> Alex Clayton, “Play-Acting: A Theory of Comedic Performance”, in *Theorizing Film Acting*, onder redactie van Aaron Taylor (New York: Routledge, 2012), 63.

<sup>9</sup> J. Vandaele, “Humor Mechanisms in Film Comedy: Incongruity and Superiority”, *Poetics Today* 23, nr. 2 (1 juni 2002): 221–49, <https://doi.org/10.1215/03335372-23-2-221>.



beschouwing van de ervaren humor is namelijk iets wat a posteriori plaatsvindt; de humor-ervaring vindt altijd als eerste plaats.

Clayton laat echter zien dat het bepalen van Humor aan de hand van de ervaring niet afdoende is; niet iedereen ervaart Humor op dezelfde wijze. Om dientengevolge Humor 'objectief' te kunnen identificeren stelt hij dat er een 'objectief' handvat nodig is. Het concept humoristische intentie biedt dit handvat. Humoristische intentie staat namelijk los van de interpretatie van de toeschouwer en de onderzoeker. Humoristische intentie is alleen een kwestie van herkenning. Als er dan sprake is van de herkenning van humoristische intentie, kan er potentiële humor ontstaan bij de toeschouwer.<sup>10</sup>

In mijn analyse zal ik gebruik maken van de definitie die Horlacher geeft van Humor, omdat hij alleen ingaat op de constructie van Humor. Daarbij zal ik de theorie van Clayton inzetten om Humor te kunnen duiden, en niet de theorieën die Vandaele aandraagt. Volgens de theorie van Vandaele zijn Humor en lachen namelijk onlosmakelijk met elkaar verbonden, wat tot gevolg heeft dat als een publiek zonder voldoende cultureel kapitaal een grap aanhoort en niet lacht, er opeens geen sprake zou zijn van Humor. De mate aan cultureel kapitaal is afhankelijk van de sociale context waarin het publiek zich bevindt, waardoor een 'objectief' handvat zoals Clayton deze biedt, beter is om Humor te kunnen duiden.

## 2.2 Meta

Met het concept metadiëgetisch element worden elementen aangeduid die betrekking hebben op elementen die zich buiten de vertelling van de film bevinden; genre en het productieproces zijn hier enkele voorbeelden hiervan. Dit komt overeen met de definitie van Withalm van het concept self-referentiality. Zij positioneert dit concept binnen de sociosemiotiek van Rossi-Landi. Rossi-Landi stelt dat tekens en tekensystemen niet los staan van de sociale reproductie ervan, maar er essentieel onderdeel van uitmaken. Binnen deze sociale reproductie herkent hij een triadische relatie tussen de productie, consumptie en distributie van tekens, die leiden tot het daadwerkelijke tekensysteem. Deze ideeën neemt Withalm over, en positioneert film vervolgens als een dergelijk tekensysteem. Dientengevolge ziet Withalm self-referentiality als het verwijzen van tekens van een medium naar zichzelf als tekensysteem, naar andere tekens binnen het eigen tekensysteem, naar elementen in andere tekensystemen en naar andere tekensystemen. Door de breedte van deze definitie betekent

---

<sup>10</sup>Alex Clayton, "Play-Acting: A Theory of Comedic Performance", in *Theorizing Film Acting*, onder redactie van Aaron Taylor (New York: Routledge, 2012), 47–61.

dit dat self-referentiality ook verwijzingen naar het genre waarin de film zich bevindt kan omvatten, omdat deze van toepassing zijn op het culturele object.<sup>11</sup>

Er zijn echter vele alternatieven aangedragen, die volgens de desbetreffende auteurs hetzelfde of bijna hetzelfde fenomeen aankaarten. Een hiervan is het concept intertekstualiteit:

...the way any particular literary work (or image) draws upon or refers out to the content of others... This places any text as comprehensible only within a web of association that is at once 'above, beyond or outside' the text itself.<sup>12</sup>

Dit concept biedt hiermee een andere lens om verwijzingen van een bepaald cultureel object naar een ander, daarvan losstaand cultureel object te analyseren. De focus van dit concept ligt echter op een ander gebied dan het concept van self-referencing. Waar met intertekstualiteit vooral gefocust kan worden op de relaties van verwijzingen tussen verschillende vormen van media en hun context, kan er met het concept self-referencing gekeken worden naar het gehele scala aan praktijken en associaties die een cultureel object omringen. Volgens Withalm is intertekstualiteit dan ook een modus om tekens naar andere tekensystemen binnen hetzelfde genre te laten verwijzen, als onderdeel van self-referentiality.

Nöth identificeert als aanvulling hierop meerdere relaties om self-referentiality naar andere tekensystemen te duiden. Hierbij wil ik focussen op de drie relaties die hij duidt op macroniveau, omdat hier de focus ook ligt binnen mijn analyse. Dit zijn respectievelijk intratekstuele, intertekstuele en intermediale verwijzingen. Hij definieert hier intratekstuele verwijzingen als verwijzingen naar andere elementen binnen hetzelfde tekensysteem en intermediale verwijzingen als het verwijzen naar totaal andere tekensystemen buiten de eigen sociale context van genre en medium.<sup>13</sup>

Er zijn echter meerdere manieren om deze concepten uiteen te zetten. Zo legt Rajewsky het concept intermedialiteit op een andere manier uit. Waar Withalm dit concept identificeert als een alternatieve uitleg van self-referentiality, definieert Nöth het concept als een van de macrorelaties die self-referentiality constitueert. Rajewsky zelf definieert het concept als volgt:

...a generic term for all those phenomena that (as indicated by the prefix inter) in some way take place between media. "Intermedial" therefore designates those configurations which have to do with a crossing of borders between media, and which thereby can be

---

<sup>11</sup> Gloria Withalm, "The self-reflexive screen: Outlines of a comprehensive model", in *Self-Reference in the Media*, onder redactie van Winfried Nöth en Nina Bishara (Berlijn: Walter de Gruyter, 2007), 125–42.

<sup>12</sup> Martin Lister e.a., *New Media: A Critical Introduction*, tweede druk (New York: Routledge, 2009): 26.

<sup>13</sup> Winfried Nöth, "Self-reference in the media: The semiotic framework", in *Self-Reference in the Media*, onder redactie van Winfried Nöth en Nina Bishara (Berlijn: Walter de Gruyter, 2007), 3–30.

differentiated from intramedial phenomena as well as from transmedial phenomena (i.e., the appearance of a certain motif, aesthetic, or discourse across a variety of different media).<sup>14</sup>

Zij focust hiermee op relaties tussen verschillende vormen van media, en laat zien dat er in het geval van verwijzingen sprake is van recontextualisering. De andere vormen van media en de objecten die hiertoe gerekend worden, worden door middel van verwijzingen uit de originele context gehaald. Vervolgens worden de elementen of de media waarnaar verwezen wordt, beschouwd binnen de verwijzende context. Dit heeft tot gevolg dat de toeschouwer een kritische afstand ontwikkelt ten opzichte van het verwezen object.

Het concept intermedialiteit biedt echter alleen een theoretische lens om verwijzingen naar andere media te verklaren. Hiermee worden verwijzingen naar het verwijzende medium zelf buiten beschouwing laten. Dit kan wel beschouwd worden aan de hand van het concept self-referentiality. Daarbij wil ik echter het idee van recontextualisering behouden, omdat dit gelijkenissen vertoont met de conceptualisering van humor; juist omdat humor grensoverschrijdend is en bepaalde elementen in een ander daglicht brengt, ontstaat er een kritische afstand tussen het onderwerp van de humor en de toeschouwer.

### 2.3 Metahumor en metahumor in film

De reden dat ik het concept metahumor heb gesplitst in mijn theoretisch kader, is dat er slechts weinig is getheoretiseerd over het concept in de academische literatuur. Dit is daarnaast zeer zeker het geval wanneer er wordt gekeken naar het construeren van metahumor in film. Dientengevolge heb ik nu zowel humor als meta gedefinieerd, om tot een werkbaar concept te komen. Aldoende wil ik metahumor als volgt definiëren; metahumor is een vorm van humor, waarvan de humoristische waarde zich baseert op de metadiëgetische laag van betekenis. Metahumor wordt hier gedefinieerd als de intentie van een spreker metahumoristisch te zijn, door grensoverschrijdend te zijn binnen een specifieke sociale context. De metahumor is afhankelijk van het verwijzen naar elementen binnen en buiten het eigen tekensysteem, als ook naar het eigen en andere tekensystemen. Deze tekensystemen omvatten de gehele sociale context van een film.

Nu ik een werkbare definitie heb gegeven van het concept metahumor, wil ik verder gaan met de constructie van metahumor in film. In film wordt metahumor geconstrueerd aan de hand van het direct en indirect adresseren van de toeschouwer.<sup>15</sup> De voornaamste technieken waarmee dit

---

<sup>14</sup> Irina Rajewsky, "Intermediality, Intertextuality and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality", *Intermediality* 6 (2005): 46.

<sup>15</sup> Tom Brown, *Breaking the Fourth Wall: Direct Address in the Cinema* (Edinburgh: Edinburgh University Press, 2012): 41-52.

wordt geconstrueerd zijn het doorbreken van de vierde wand en het maken van verwijzingen naar andere culturele producten. Het doorbreken van de vierde wand is een techniek waarbij de denkbeeldige 'vierde wand' die de toeschouwer en de diëgese scheidt, wordt erkend of wordt doorbroken om de toeschouwer direct te adresseren. Hiermee worden elementen zoals genre en conventies ingezet binnen de diëgese, waardoor de toeschouwer direct wordt aangesproken; hij wordt erop gewezen dat de film fictie is. Omdat met deze techniek de conventies van media en genre worden overschreden, kan dit fenomeen door de toeschouwer worden herkend als humoristisch.

De directe komische adressering wordt door zowel de toeschouwer als de personages in de film erkend als een teken van zelfbewustwording van de desbetreffende personages. Het personage toont aan de toeschouwer dat hij weet dat hij zich in een fictieve wereld bevindt, waardoor er een moment van herkenning en erkenning kan plaatsvinden tussen de toeschouwer en het personage. Deze elementen van directe komische adressering zal ik in mijn analyse inzetten, om de momenten dat de vierde wand wordt doorbroken beter te kunnen duiden.

Het doorbreken van de vierde wand kan ook een andere vorm aannemen. Waar het bovenstaande betrekking heeft op het direct adresseren van de toeschouwer, kan er ook sprake zijn van het indirect adresseren van de toeschouwer. In het geval van metahumor kan dit worden bereikt door verwijzingen met humoristische intentie naar andere culturele producten te maken. Deze verwijzingen bevatten ook metadiëgetische elementen, maar hierbij wordt de toeschouwer niet direct aangesproken door de film. Er wordt alleen een beroep gedaan op de algemene culturele kennis van de toeschouwer. Aan de hand van deze verwijzingen wordt de toeschouwer eveneens gewezen op de fictie van de film.

Zoals ik eerder heb vastgesteld, is naast humoristische intentie context van belang voor Humor. Ditzelfde geldt ook metahumor. Er is zowel een verhaal in de film nodig alsook een algehele sociale en culturele context waarbinnen de film als geheel opereert. Zonder deze algehele context kan metahumor niet bestaan; het omvat alle normen en waarden welke humor kan doorbreken en de elementen waarnaar verwezen wordt als onderdeel van indirecte humoristische adressering. De sociale context waarin metahumor opereert is daarnaast van belang voor het functioneren van de humor; dankzij het onbesproken, tijdelijke sociale contract wat wordt afgesloten tussen verteller en publiek kan de grap worden verteld zonder sociale repercussies.

Wanneer gekeken wordt naar het derde onderdeel van Humor – de grensoverschrijdende aard – is te zien dat metahumor afhankelijk is van het overschrijden van andere normen en waarden dan 'normale' humor. Dit komt door het metadiëgetische element van metahumor. Waar Humor zich met het overschrijden van de normen en waarden van de toeschouwer beperkt tot de diëgese van de

eigen film, heeft metahumor deze beperking niet. Dit heeft tot gevolg dat metahumor bijvoorbeeld elementen van andere media kan inzetten om zodoende humor te creëren. Dit biedt kortweg meer mogelijkheden om met metahumor humor te creëren voor de toeschouwer, omdat het niet beperkt is tot de diëgese van de eigen film. Dit maakt dat metahumor dan ook vaak wordt ingezet om de bestaande normen, waarden en conventies te ondervragen. Het biedt een kritische belichting van de elementen die het ondermijnt, omdat het de toeschouwer doet nadenken over deze elementen. Een ander verschil tussen humor en metahumor, is de intentie. Metahumor wordt geconstrueerd met de intentie metadiëgetisch van aard te zijn én humoristisch. Humor wordt alleen geconstrueerd met de intentie humoristisch te zijn. Als metahumor niet meta van aard is, kan er geen sprake zijn van metahumor.

## 2.4 Genre

Genre is een van de conventies binnen de algehele context die van uitermate belang zijn voor het functioneren van metahumor. De plaatsing van een film binnen een bepaald genre biedt voor de toeschouwer een algemeen frame waarbinnen de film en zodoende de humor kan worden geïnterpreteerd. Mede door de toekenning van genres worden bepaalde sociale contexten gevormd waarin sociale interacties zoals metahumor kunnen plaatsvinden. Voor de algehele context is het op eenzelfde manier van belang. Een film over cowboys wordt op een andere wijze geproduceerd en geconsumeerd wanneer het binnen het genre van ofwel comedy ofwel sciencefiction wordt geplaatst. Aan de hand en door middel van genres worden door de toeschouwer en de producenten bepaalde verwachtingspatronen en ervaringen gekoppeld aan de film in kwestie.

Genres, waaronder het superheldengere, zijn fluïde entiteiten die worden bepaald door wat er tot het gere wordt gerekend.<sup>16</sup> Desalniettemin zijn er enkele voorwaarden van genres te benoemen. Davis stelt, bijvoorbeeld, dat het gere van superheldenfilms een heel breed gere is, omdat er maar enkele voorwaarden zijn waaraan een film dient te voldoen. Dit betekent echter wel dat films zoals *Deadpool* en *The Incredibles* tot hetzelfde gere worden gerekend, ondanks dat beide films op de 'gere-benodigdheden' na weinig tot niks met elkaar gemeen hebben.<sup>17</sup> Deze 'gere-benodigdheden' worden door Peter Coogan markers genoemd, waarvan hij er drie identificeert; mission, power en identity. Waar mission het onzelfzuchtige doel van de superheld omvat en power

---

<sup>16</sup> Rick Altman, *Film/Genre* (Londen: British Film Institute, 1999): 49-62, 144-164.

<sup>17</sup> Blair Davis, *Comic Book Movies* (New Brunswick: Rutgers University Press, 2018): 11-44; Brad Bird, *The Incredibles* (Buena Vista Pictures Distribution, 2004).

zijn superkrachten, omvat identity zowel zijn kostuum als zijn alter ego waarmee hij zijn daden verricht.<sup>18</sup>

Deze voorwaarden lijken haaks te staan tegenover de opvatting dat genres fluïde zijn. Het verschil tussen deze twee opvattingen heeft te maken met de focus van beide opvattingen. Altman focust zich voornamelijk op het macroniveau, en ziet de definities van bepaalde genres veranderen over de tijd heen. Hier komt bij dat genres volgens hem bepaald worden door hetgeen wat tot het genre wordt gerekend. Wanneer er gedurende een periode veel films tot een genre worden gerekend die dezelfde tendens tonen, wordt de definitie van het genre volgens deze logica ook veranderd. Ditzelfde principe zien Davis en Coogan ook plaatsvinden, alleen herkennen zij een noodzaak voor een definitie in het filmlandschap. Volgens hen is het superheldengere genre niet alleen een filmgenre, maar een genre dat vele media overspant en zijn origine vindt in stripboeken. Dientengevolge moet de definitie van een superheld in film overeenkomen met de definitie gegeven door stripboeken.

Ondanks hun behoefte voor deze restrictie, zien ook zij het genre als fluïde. Dit komt doordat er voldoende speelruimte is tussen de uitersten die hun 'superhelden-benodigdheid' opleggen aan de films die tot het genre worden. Hierdoor kunnen *The Incredibles* en *Deadpool* wel degelijk tot hetzelfde genre worden gerekend.

## 2.5 Fandom en meme-cultuur

Zoals eerder benoemd is naast genre het publiek zelf een belangrijk onderdeel voor de constructie van metahumor; zij vormen immers de consumerende partij van het culturele product, waardoor zij onderdeel uitmaken van het gehele culturele product.<sup>19</sup> Metahumor baseert zich op een poel van gedeelde kennis omtrent een cultureel product, ook wel cultureel kapitaal genoemd. Dit culturele kapitaal omvat alle relevante kennis binnen een bepaalde sociale sfeer, zoals normen, waarden, conventies en de canon. Dit maakt dat cultureel kapitaal van belang is voor de specifieke sociale context waarin humor plaatsvindt.<sup>20</sup> Binnen de sociale context bestaan specifieke subculturen, elk met eigen normen, waarden, conventies en canon.

Er bestaan legio aan subculturen, elk met hun eigen culturele kapitaal. Deze subculturen kunnen worden vergeleken met het principe van de sociale context. Een voorbeeld hiervan is de Star

---

<sup>18</sup> Peter Coogan, "The Hero Defines the Genre, the Genre Defines the Hero," in *What Is a Superhero?*, onder redactie van Robin S. Rosenberg en Peter Coogan (New York: Oxford University Press, 2013), 3–10.

<sup>19</sup> Withalm, "The self-reflexive screen: Outlines of a comprehensive model".

<sup>20</sup> Marijke de Valck, "Fostering Art, Adding Value, Cultivating Taste: Film Festivals as Sites of Cultural Legitimization", in *Film Festivals: History, Theory, Method, Practice*, onder redactie van Marijke de Valck, Brendan Kredell, en Skadi Loist (New York: Routledge, 2016), 100–116.

Wars-subcultuur, waarbinnen het cultureel kapitaal alleen betrekking heeft op kennis over Star Wars; kennis over films in het algemeen of zelfs het genre waartoe het wordt gerekend, worden van mindere waarde geschat. De leden van deze subcultuur delen in basis enkele eigenschappen, waardoor zij tezamen een subcultuur en daarmee een sociale context vormen. Zij delen allen cultureel kapitaal over Star Wars, komen bijeen en identificeren zich met deze sociale context. Volgens Henry Jenkins valt dit echter samen met het concept fandom. Hoewel hij cultureel kapitaal niet noemt in zijn boek, komt het impliciet voort uit zijn bespreking van het concept fandom. Hij identificeert namelijk vijf elementen waardoor fandoms een subcultuur vormen; een gedeelde specifieke manier van receptie, een gedeelde set aan kritische en interpretatieve praktijken, *consumer activism*, culturele productie en ze functioneren als alternatieve gemeenschappen.<sup>21</sup>

De Star Wars-subcultuur is een voorbeeld van een fandom. Binnen het fenomeen van fandoms geldt volgens Beaty het cultureel kapitaal als een graadmeter van de status van de fan.<sup>22</sup> Er zijn dan ook drie verschillende niveaus aan te wijzen wat betreft de betrokkenheid van de fan met het onderwerp van zijn fandom. Er zijn drie identiteiten die een fan kan aannemen; *Skimmer*, *Dippers* en *Divers*. *Skimmers* houden zich alleen bezig met het consumeren van het culturele product. *Dippers* consumeren het culturele product, maar verkennen daarnaast ook de context waaruit het culturele product zich heeft ontwikkeld en is geproduceerd. Als laatste zijn er de *Divers*. Dit zijn de fans met het meeste cultureel kapitaal. Hun encyclopedische kennis omvat grote delen van de geldende canon, waardoor zij gelden als een autoriteit binnen de subcultuur.<sup>23</sup>

Volgens Duffett, in navolging van Jenkins, is het echter niet zo dat alle fanculturen op eenzelfde manier opereren, of dat het concept op alle fanculturen van toepassing kan zijn. Hij definieert het concept dan ook als een gemeenschap van fans, die verbonden worden door hun fandom en het object van hun fandom. Dit fandom wordt vervolgens gevoed door zowel de consumptie, productie als de gemeenschap waarin het fandom plaatsvindt. Binnen dit concept is er de ruimte om de onderscheiding in de 'status' van fans te plaatsen; er wordt niet gedictieerd in hoeverre iemand een fan dient te zijn om zich te kunnen identificeren tot een fan.<sup>24</sup> Dientengevolge

---

<sup>21</sup> Henry Jenkins, *Textual Poachers : Television Fans and Participatory Culture*, Updated Twentieth Anniversary Edition (New York en Londen: Routledge, 2013): 277-287.

<sup>22</sup> Bart Beaty, "Superhero fan service: Audience strategies in the contemporary interlinked Hollywood blockbuster", *The Information Society* 32, nr. 5 (2016): 318-25.

<sup>23</sup> Dan Hassler-Forest, "Skimmers, Dippers, and Divers: Campfire's Steve Coulson on Transmedia Marketing and Audience Participation", *Participations* 13, nr. 1 (2016): 682-92.

<sup>24</sup> Mark Duffett, *Understanding Fandom : An Introduction to the Study of Media Fan Culture* (New York en Londen: Bloomsbury, 2013): 22-75.

kan er wel gezegd worden dat een *Diver* meer engagement heeft met het object van zijn fandom dan een *Skimmer*, waardoor de *Diver* ook meer cultureel kapitaal bezit.

Nu ik hierboven het concept van fan/subcultuur heb gedefinieerd, zal ik mij in het volgende deel richten op de relatie tussen metahumor en fan/subcultuur. Metahumor richt zich op de toeschouwers die zich in de beoogde sub/fandom van de film bevinden, door elementen van deze context tot zich te nemen en in te zetten als onderdeel van metahumor. Een voorbeeld hiervan is te vinden in de graphic novels en de gelijknamige film *Scott Pilgrim vs. The World*. Er is hier sprake van *gamer realism*, waarbij de graphic novels en de gelijknamige filmelementen uit gamer cultuur tot zich nemen, onder andere aan de hand van verwijzingen. Hiermee wordt er een fusie gecreëerd tussen de fictieve wereld en de werkelijkheid van de film.<sup>25</sup> In de film *Deadpool* is hier evenzeer sprake van, maar worden de verwijzingen niet gemaakt naar gamer cultuur, maar naar popcultuur, internet en memes.

Memes zijn te definiëren als gemakkelijk reproduceerbare afbeeldingen, citaten en dergelijke welke veelal voortkomen uit popcultuur. Memes zoeken meestal de balans op tussen innovatie, ironisch kitsch, grove en slimme humor. Ook hier definieer ik Humor als grensoverschrijdend, afhankelijk van de specifieke sociale context en geconstrueerd aan de hand van humoristische intentie. Memes worden wat betreft intentie en context voornamelijk door en voor jonge mannen geproduceerd en geconsumeerd. Er is ook hier sprake van een hiërarchie wat betreft de waardering van de humor in kwestie. Hierbij geldt eveneens dat de leden van de sociale context met het meeste culturele kapitaal hoger in de rangorde worden geschat en als autoriteit worden gezien.<sup>26</sup>

Waar in *Scott Pilgrim vs. The World* *gamer realism* wordt ingezet om een brug te slaan tussen *gamer cultuur* en de film, vindt in *Deadpool* iets soortgelijks plaats met meme-cultuur. Dit vormt een losstaande sociale context die voornamelijk plaatsvindt op het Internet, waarbij zowel de vorm als de inhoud van memes een maatstaf worden van het cultureel kapitaal van de leden van de subcultuur; des te meer een lid van de subcultuur de humor 'onder de knie heeft' en des te meer memes hij kent, des te groter wordt zijn cultureel kapitaal geschat.

---

<sup>25</sup> Tyler Paul Howat, "Scott Pilgrim's Gaming Reality: An Introduction to Gamer Realism" (Master's thesis, University of Dayton, 2012).

<sup>26</sup> Carl Chen, "The Creation and Meaning of Internet Memes in 4chan: Popular Internet Culture in the Age of Online Digital Reproduction," *Habitus* 3 (Spring 2012): 6–19.



### Hoofdstuk 3: Methode

Voor mijn analyse zal ik kijken hoe metahumor is geconstrueerd in de film *Deadpool*. Dit zal ik uitvoeren aan de hand van een tekstuele analyse ter beantwoording van enkele deelvragen. Belangrijk hierbij om te vermelden is dat ik voor de beantwoording van alle deelvragen uit de theorie van Brown, Horlacher en Clayton zal putten. Zij gaan namelijk specifiek in op de constructie van humor door middel van filmische technieken. De eerste deelvraag zal zich focussen op de constructie van metahumor ten opzichte van genre. De beantwoording van deze deelvraag zal ik onder andere uitvoeren aan de hand van de theorieën van Altman, King, Davis en Coogan omdat zij specifiek ingaan op genretheorie in films. Hierbij zal ik een van de eerste scènes van de film analyseren. Die scene vindt plaats voor de eerste flashback. Dit is de schietpartij-scène op de snelweg, waarin enkele verwijzingen worden gemaakt naar genres.

Vervolgens zal ik kijken naar de relatie tussen fandom en metahumor. Dit zal ik eveneens doen naar aanleiding van een tekstuele analyse, in dit geval van de opening credits. Hierbij zal ik de theoretische focus leggen op het werk van Duffett, Hassler-Forest en Jenkins. De derde deelvraag zal zich focussen op de relatie tussen de constructie van metahumor en meme-cultuur. Bij deze deelvraag zal ik de theorieën van Chen en Howatt inzetten om deze relatie te duiden, aan de hand van een tekstuele analyse van de scène die zich na de tweede flashback bevindt. In deze scène proberen Colossus en Teenage Negasonic Warhead (twee X-Men) *Deadpool* mee te nemen van de snelweg na de shootout, wegens zijn vernietigende gedrag.

Deze deelvraag zal zich noodzakelijkerwijs sterk verhouden tot de tweede deelvraag, omdat fandom en meme-cultuur beide subculturen zijn die behoren tot een algehele sociale context die door de film *Deadpool* wordt aangesproken. Het verschil zit echter in het feit dat er geen absolute overlap tussen de twee subculturen bestaat, waardoor er sprake is van andere normen en waarden. Hierdoor zal ik proberen de twee deelvragen zo gescheiden mogelijk te houden, ter behoud van het overzicht en de duidelijkheid van de analyse.

Tijdens de analyse van de hierboven genoemde scènes, zal ik letten op zowel visuele als auditieve vormen van metahumor. Hierbij zal ik kijken naar de manieren waarop de humor geconstrueerd is om de toeschouwer direct en indirect te adresseren.

Zoals eerder in het theoretisch kader is behandeld, wordt metahumor geconstrueerd aan de hand van het direct en indirect adresseren van de toeschouwer. Het direct adresseren van de toeschouwer is een techniek die in film duidelijk naar voren komt. De voornaamste technieken die hiervoor worden ingezet zijn het direct laten aankijken of het direct aanspreken van de camera door een personage. In Westerse cinema functioneert de camera namelijk als het plaatsvervangend oog

van de toeschouwer, waardoor directe adressering als gevolg de directe adressering van de toeschouwer zelf heeft.<sup>27</sup>

Het indirect adresseren van de toeschouwer is een techniek waarbij verwijzingen worden gemaakt naar de volgende elementen: andere culturele producten, elementen die zich buiten de diëgese bevinden en naar elementen die direct in relatie staan tot de geadresseerde sociale context. Dit valt samen met de relaties die Nöth identificeert met betrekking tot self-referentiality.<sup>28</sup> Om de humoristische intentie van deze techniek te herkennen, is een specifieke kennis benodigd van hetgeen waarnaar verwezen wordt, ook wel cultureel kapitaal.<sup>29</sup> Wanneer er naar een personage wordt verwezen, dient de toeschouwer het daadwerkelijke personage namelijk in ieder geval te herkennen. Zonder deze herkenning lijkt het voor de toeschouwer alsof er slechts een naam wordt genoemd zonder enige significantie. Daarbij heeft de toeschouwer eveneens kennis benodigd van de sociale context waarin en waarbinnen de verwijzing plaatsvindt. Een verwijzing naar het genre van de film vereist dientengevolge kennis van het desbetreffende genre en daardoor kennis van de sociale context.<sup>30</sup>

Deze kennis over de sociale context en het cultureel kapitaal zijn de benodigdheden voor het herkennen van de humoristische intentie. Humoristische intentie in de vorm van verwijzingen wordt op een bepaalde manier geconstrueerd in film. In film worden verwijzingen als vorm van indirecte adressering van de toeschouwer geframed. In het geval van visuele verwijzingen worden de verwijzende elementen lang genoeg in beeld gebracht om humoristische intentie te herkennen, maar niet lang genoeg om de humoristische intentie overduidelijk te maken. De lengte van het shot bevindt zich hierbij in een grijs gebied, waarbij het verwijzende element niet te lang en niet te kort in beeld wordt gebracht. Door de lengte van het shot wordt er een bepaalde gravitas verbonden aan het verwijzende element, wat humoristische intentie impliceert voor de toeschouwer. In het geval van auditieve verwijzingen wordt er een impliciete focus geplaatst aan de hand van intonatie en stiltes. De toeschouwer herkent dientengevolge aan de framing van het verwijzende object dat er sprake is van humoristische intentie, waarna vervolgens de kennis van de sociale context en het cultureel kapitaal wordt aangesproken om de verwijzing als zijnde een verwijzing te herkennen.

---

<sup>27</sup> Brown, *Breaking the Fourth Wall: Direct Address in the Cinema*, 1-21.

<sup>28</sup> Nöth, "Self-reference in the media: The semiotic framework".

<sup>29</sup> Marijke de Valck, "Fostering Art, Adding Value, Cultivating Taste: Film Festivals as Sites of Cultural Legitimization".

<sup>30</sup> Rick Altman, *Film/Genre* (Londen: British Film Institute, 1999).

## Hoofdstuk 4: Genre

In dit hoofdstuk wil ik dieper ingaan op de manier waarop de metahumor wordt geconstrueerd aan de hand van het cultureel kapitaal van de toeschouwer ten opzichte van genres. Hiervoor heb ik een tekstuele analyse uitgevoerd van de derde scène van de film. De scène begint met Deadpool in een gekantelde auto, het eindresultaat van de voorgaande achtervolging/vechtscène. Na zijn introductie aan de schurken en de verkondiging weinig kogels te hebben, vindt er een schietpartij plaats tussen Deadpool en een aantal schurken. Na het succesvol beëindigen van de schietpartij door alle schurken te elimineren, blijkt een van de schurken nog te leven. Deze schurk wordt door Deadpool aan zijn katana's geregen, waarop een freeze frame volgt en een monoloog van Deadpool gericht aan de toeschouwers. Hierbij fungeert hij als een soort alwetende verteller.

De eerste instantie van deze geanalyseerde scène waarin metahumor wordt geconstrueerd met als onderwerp genre, is de opmerking van Deadpool: "Let's count them down."<sup>31</sup> Dit vindt plaats aan het begin van de scène, en wordt geconstrueerd als een directe adressering naar de toeschouwer. Deadpool kijkt de camera direct aan, en spreekt dan ook de toeschouwer direct toe. Wegens deze framing is er al sprake van metahumor; de vierde wand wordt doorbroken door de toeschouwer direct te adresseren.<sup>32</sup> Er wordt hiermee een directe aanspraak gedaan op het cultureel kapitaal van de toeschouwer over de normen en waarden van de sociale context, in dit geval film in het algemeen.

Er wordt echter eveneens een beroep gedaan op het cultureel kapitaal van de toeschouwer wat betreft zijn kennis over genre. Voor de toeschouwer die niet bekend is met de conventies van het genre, lijkt de uitspraak alleen een verwijzing te zijn met humoristische intentie; het gegeven dat de vierde wand wordt doorbroken doet de toeschouwer vermoeden dat er sprake is van metahumor, of de achterliggende gedachte nou bekend is of niet. Dankzij de framing van de verwijzingen door middel van filmische middelen wordt de humoristische intentie door de toeschouwer herkent. Voor de toeschouwer die echter wel bekend is met de verwijzing, zal hij begrijpen dat de verwijzing teruggrijpt op het fenomeen van 'kogels tellen'. Dit is een fenomeen dat bekend is onder fans van actiefilms. Bij dit fenomeen wordt er door de producers vaak geen rekening wordt gehouden tussen het aantal afgevuurde kogels en de hoeveelheid kogels die in een magazijn van een vuurwapen passen. In het verloop van de scène telt Deadpool zelf de afgevuurde kogels, en dragen de hulzen van de kogels een stempel met het aantal resterende kogels in de magazijnen van zijn pistolen.

---

<sup>31</sup> Zie verwijzing 13 in de bijlage.

<sup>32</sup> Brown, *Breaking the Fourth Wall: Direct Address in the Cinema*, 41-52.

Het monoloog van Deadpool aan het einde van de scène, waarin hij als alwetende verteller buiten de diëgetische omstandigheden functioneert, laat echter een andere constructie van meta-humor zien. Het desbetreffende moment ziet er als volgt uit: er is sprake van een freeze frame, waarin de camera zich om Deadpool beweegt die een schurk aan zijn beide katana's rijgt. Gedurende deze camerabewegingen vertelt Deadpool als alwetende verteller dat de verwachtingen van de toeschouwer de film bestempelen als een superheldenfilm, terwijl hij vindt dat hij geen superheld is. Het is volgens hem zelfs een liefdesverhaal.<sup>33</sup> Dit gehele moment wordt geconstrueerd door middel van directe adressering van de toeschouwer; alleen de toeschouwer hoort Deadpool als alwetende verteller. Hij adresseert de toeschouwer die de vriendin is van een andere toeschouwer, terwijl er een freeze frame plaatsvindt, een moment wat onmogelijk is in de 'realiteit' van de film.

Deze gehele sequentie staat in het teken van het culturele kapitaal van de toeschouwer omtrent de genres superheldenfilm en romcom. De voorgaande sequenties lijken dan ook de suggestie te wekken voor de toeschouwer zonder het vereiste culturele kapitaal dat Deadpool inderdaad geen superheld is; hij vloekt hevig, doodt mensen op gewelddadige wijze en doorbreekt constant de vierde wand. Dit lijkt dan niet te stroken met het cultureel kapitaal van de toeschouwers die niet bekend zijn met Deadpool; dit zijn dan ook de toeschouwers die Deadpool direct adresseert, de vriendinnen van de fans die meegaan omdat het een superheldenfilm is.<sup>34</sup> Hiermee verwijst het eveneens naar de marketingcampagne van de film, waarin de film meermaals werd gepromoot als een romcom in plaats van een superheldenfilm.<sup>35</sup>

Voor de toeschouwer die wél cultureel kapitaal bezit wat betreft het superheldengenre en/of Deadpool, herkent de metadiëgetische intentie van Deadpool door classificatie als superheld af te wijzen. Toeschouwers met kennis van het superheldengenre herkennen namelijk dat Deadpool wel degelijk voldoet aan de vereisten van een superheld; hij heeft een doel, bovenmenselijke krachten en een alter ego, inclusief kostuum.<sup>36</sup> Voor de toeschouwer met het vereiste cultureel kapitaal biedt de metadiëgetische laag een 'bonus'. Het is een extra laag van betekenis en humor die alleen de toeschouwers die het vereiste cultureel kapitaal bezitten herkennen en begrijpen.

De manier waarop het monoloog van Deadpool is geconstrueerd is opvallend, omdat het een voorbeeld is van alle drie de macro-relaties die Nöth identificeert met betrekking tot het concept

---

<sup>33</sup> Zie verwijzing 15 in de bijlage.

<sup>34</sup> Ibidem.

<sup>35</sup> Een voorbeeld van de marketingcampagne: Andrew Bridgman, "The New Deadpool Poster Is The Perfect Valentine's Day Troll", Dorkly, 12 januari 2016, <http://www.dorkly.com/post/77006/cant-wait-to-see-the-breakup-texts-on-feb-13th>.

<sup>36</sup> Peter Coogan, "The Hero Defines the Genre, the Genre Defines the Hero", in *What Is a Superhero?*, onder redactie van Robin S. Rosenberg en Peter Coogan (New York: Oxford University Press, 2013), 3–10.

self-referentiality. De verwijzing bevat ten eerste een verwijzing naar het eigen genre, wat te duiden is als een intertekstuele verwijzing. De verwijzing heeft namelijk betrekking op het tekensysteem waar de film als cultureel object zich in bevindt. Daarbij vindt er ten tweede tegelijkertijd een intermediale verwijzing plaats, namelijk naar het genre van romantische komedie. Hoewel de film evenwel elementen bevat uit dit genre, is *Deadpool* in eerste instantie een superheldenfilm. Dit heeft tot gevolg dat de verwijzing naar een ander tekensysteem verwijst. Als laatste wordt de gehele verwijzing geconstrueerd aan de hand van het direct adresseren van de kijker, wat een vorm is van intratekstuele verwijzingen. Het verwijst hierbij zowel naar de consumptie van het culturele product als de productie ervan; het adresseert de toeschouwer die consumeert door middel van het adresseren van de camera, het middel om de film te produceren. Wat de humor echter niet is, is kritisch zijn ten opzichte van de elementen waar het naar verwijst, voornamelijk naar de filmindustrie en de conventies waar het mee speelt. De humor biedt bij tijd en wijle een kritische noot, maar is nooit openlijk kritisch over bijvoorbeeld de praktijken in de filmindustrie.<sup>37</sup>

De metahumor is vooral zelfkritisch en blijft daarmee binnen de gebaande paden van het genre. Dit betekent niet dat de metahumor niet grensoverschrijdend is; de conventies, normen, waarden en verwachtingen van de toeschouwer omtrent het culturele product worden wel degelijk overschreden. Het overschrijdt echter niet de grenzen van het superheldengere. Het superheldengere is namelijk heel breed: er dienen slechts enkele elementen aanwezig te zijn om een film een superheldenfilm te noemen.<sup>38</sup> Wanneer het personage *Deadpool* met de theorieën van Coogan wordt vergeleken, blijkt het personage al deze markers te bevatten, namelijk een missie, superkrachten en een identiteit.<sup>39</sup> Ondanks dat de film zich bewust distantieert van andere superheldenfilms door het gebruik van retoriek, blijft het een superheldenfilm. Integendeel; juist omdat genres soepel zijn en de grenzen van genres worden bepaald door de films die tot het genre worden gerekend, valt *Deadpool* middenin het genre te plaatsen.<sup>40</sup> Hoezeer de film ook probeert zichzelf buiten het genre te rekenen, door zowel dit letterlijk in de film tegen te spreken als allerlei niet-conventionele filmtechnieken en -middelen in te zetten, blijft de film op de eerste plaats een superheldenfilm.

Aan de hand van dit voorbeeld kan er dus gesteld worden dat de verwijzingen die in de film *Deadpool* worden gemaakt naar genre, op verscheidene manieren worden geconstrueerd. Door de toeschouwer direct te adresseren, wordt door de film naar zichzelf verwezen, in het bijzonder naar

---

<sup>37</sup> Nöth, "Self-reference in the media: The semiotic framework".

<sup>38</sup> Blair Davis, *Comic Book Movies* (New Brunswick, UNITED STATES: Rutgers University Press, 2018), <http://ebookcentral.proquest.com/lib/uunl/detail.action?docID=5334092>.

<sup>39</sup> Coogan, "The Hero Defines the Genre, the Genre Defines the Hero".

<sup>40</sup> Altman, *Film/Genre*.

het productie- en consumptieproces. Aan de hand hiervan vinden de verwijzingen op drie verscheidene macroniveaus plaats, waarbij het cultureel kapitaal van de toeschouwer wordt aangesproken om de metahumor volledig te doorgronden. Om de metahumor volledig te doorgronden is een grote hoeveelheid cultureel kapitaal benodigd, welke onderdeel vormt van de subcultuur waarop de metahumor zich richt. De manier waarop de metahumor wordt geconstrueerd, maakt echter dat het niet kritisch is ten opzichte van genre; het hoort immers bij het superheldenggenre, waardoor kritiek op het superheldenggenre automatisch zelfkritiek wordt. Dit vormt dan weer een onderdeel van self-referentiality.

## Hoofdstuk 5: Fandom

Om de relatie tussen fandom en metahumor te duiden, heb ik de opening credits geanalyseerd. Waar normaliter de namen van de acteurs, producers, regisseur(s) en schrijvers worden getoond, zijn de namen van de desbetreffende personen vervangen door een ‘grappige omschrijving’.<sup>41</sup> De ‘achtergrond’ in het shot van de credits is een freeze frame van een auto middenin een flip. Na de credits vindt scène 1 plaats. Een gekostumeerd personage zit in een taxi, waar hij na een tijdje voorin kruipt en zichzelf aan de chauffeur voorstelt als *Deadpool*. Als ze hun bestemming hebben bereikt, zien we vervolgens *Deadpool* op een autobrug al tekenend te wachten. Hij spreekt de toeschouwer direct aan over het feit dat er toch een *Deadpool*-film is gekomen, waarna zijn ‘doelwit’ arriveert. Een actiesequentie volgt, waarin hij de handlangers weet uit te schakelen en de auto waarin hij zit over de kop laat gaan. Dit vormt eveneens het freeze frame waarin de opening credits waren te zien.

De metahumor wordt in deze sequentie wordt op een dusdanige wijze geconstrueerd, dat toeschouwers zonder het vereiste cultureel kapitaal ook humor kunnen ervaren. Zoals eerder is besproken, is de eerste observatie van de toeschouwer de herkenning van de humoristische intentie van de verteller. Zo ook bijvoorbeeld de koffiebeker in de opening credits, die net na de tekst “Twentieth Century Fox presents” in beeld komt. Het is een Starbucks beker, waarop de naam Rob L. staat geschreven. Wegens de framing van de beker en de relatief lange tijd dat deze in beeld blijft, begrijpt de toeschouwer de metahumoristische intentie; er zal naar iets grappigs worden verwezen met de beker. De toeschouwer kan dan de humor als non-meta interpreteren, en het moment als een gedwongen contrast tussen een schreeuwende man uit wiens mond een auto-aansteker vliegt en zo iets banaals als een kop koffie van de Starbucks zien; de toeschouwer ziet het als Humor. De Humor wordt hier door de toeschouwer herkend en geïnterpreteerd, omdat de Humor verwachtingen bij de toeschouwer opwekt (iets abnormaals en potentieel gewelddadig) en deze vervolgens overschrijdt (iets normaal zoals een koffiebeker). Hetzelfde principe geldt voor de Hello Kitty lipbalsem, die even later in dezelfde sequentie door de auto vliegt. Zonder het vereiste culturele kapitaal biedt de lipbalsem alleen een gedwongen contrast dat wordt opgevat als iets met humoristische intentie door de framing.

Wanneer de toeschouwer geen cultureel kapitaal bezit over *Deadpool* de film, het personage of zijn stripboeken, kan de toeschouwer worden geïdentificeerd als een *Skimmer*. De desbetreffende toeschouwer kan zich identificeren met het fandom, maar alleen op oppervlakkige wijze. Hij zal niet geëngageerd zijn met zijn fandom, hij consumeert alleen de film.<sup>42</sup> Dit soort toeschouwers zullen

---

<sup>41</sup> Zie verwijzing 2a t/m h in de bijlage.

<sup>42</sup> Dan Hassler-Forest, “Skimmers, Dippers, and Divers: Campfire’s Steve Coulson on Transmedia Marketing and Audience Participation”, *Participations* 13, nr. 1 (2016): 682–92.

dergelijke instanties van metahumor dan ook niet herkennen als metadiëgetisch. Andere 'rangen' binnen het fandom zullen deze echter wel herkennen. Met de constructie van de metahumor wordt hier dan ook specifiek op ingespeeld.

De metadiëgetische herkenning en interpretatie van de humor is dus afhankelijk van het cultureel kapitaal van de toeschouwer. In het geval van de koffiebeker wordt er verwezen naar een van de schrijvers van de *Deadpool*-stripboeken, Rob Liefeld. Deze en soortgelijke intermediale verwijzingen worden gemaakt naar en voor een fandom waarin een bepaalde mate aan cultureel kapitaal vanzelfsprekend is voor non-*Skimmers*. Zij zijn namelijk bekend met de sociale context waarin de film zich situeert; zij maken deel uit van het uiteindelijke culturele product mede omdat zij onderdeel vormen van de consumptie ervan.<sup>43</sup> *Dippers* en *Divers* worden dientengevolge door de manier waarop de metahumor wordt geconstrueerd op een andere wijze aangesproken.<sup>44</sup>

De constructie van metahumor in de geanalyseerde scène in *Deadpool* richt zich specifiek op *Dippers* en *Divers*. Dit wordt bewerkstelligd door in de constructie van de metahumor in te spelen op de manieren waarop fans met het object van hun fandom omgaan. Dit is terug te zien in de constructie van de opening credits. De Hello Kitty lipbalsem biedt slechts een zeer minimale verwijzing naar de voorliefde van Ryan Reynolds voor het personage, maar is wel ontcijferd door de fandom.<sup>45</sup> Fans engageren namelijk binnen hun eigen culturele context en met hun eigen culturele kapitaal met het object van hun fandom. Juist wegens het gebrek aan contextuele hints vanuit de constructie van de verwijzing, worden *Dippers* en specifiek *Divers* uitgenodigd hun eigen interpretaties te geven aan de hand van hun culturele kapitaal. Zij worden in sommige gevallen, zoals met de Hello Kitty lipbalsem, uitgenodigd om onderzoek te doen naar waar de verwijzing naar kan verwijzen.<sup>46</sup> Aan de hand van deze ontdekkingen wordt de status van de fan in kwestie namelijk verhoogd; hij heeft een verwijzing gevonden of uitgelegd die daarvoor nog niet was gevonden en/of uitgelegd. Dit getuigt dan van een hoog cultureel kapitaal van de fan in kwestie, wat ertoe leidt dat zijn status als fan hoog wordt ingeschat.<sup>47</sup> Hij wist immers de verwijzing te verklaren die anderen niet konden verklaren.

Door de metahumor op een dergelijke manier te construeren, worden *Dippers* en *Divers* aangespoord op zoek te gaan naar andere metatekstuele verwijzingen. Wegens de minimale aard

---

<sup>43</sup> Nöth, "Self-reference in the media: The semiotic framework".

<sup>44</sup> Hassler-Forest, "Skimmers, Dippers, and Divers: Campfire's Steve Coulson on Transmedia Marketing and Audience Participation".

<sup>45</sup> Zie verwijzing 4 in de bijlage.

<sup>46</sup> Jenkins, *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*, 277-287.

<sup>47</sup> Beaty, "Superhero fan service: Audience strategies in the contemporary interlinked Hollywood blockbuster"; Marijke de Valck, "Fostering Art, Adding Value, Cultivating Taste: Film Festivals as Sites of Cultural Legitimization".



van de vormgeving waarmee deze verwijzingen worden gemaakt, is het een daadwerkelijke zoektocht voor de fans. Zij zullen dan ook de film meerdere malen moeten bekijken om alle verwijzingen te herkennen, waarna mogelijkverwijs verder onderzoek benodigd is om de verwijzingen daadwerkelijk te kunnen interpreteren. Ze zijn hiermee dan op zoek naar easter eggs, verborgen elementen die alleen herkenbaar zijn voor fans met voldoende cultureel kapitaal.<sup>48</sup> In sommige gevallen is er echter sprake van een bepaalde mate van cultureel kapitaal die zijn origine niet vindt in de context van de film als cultureel product.<sup>49</sup>

Cultureel kapitaal van de film *Deadpool* en de context waaruit deze film is voortgebracht is niet altijd voldoende om alle metahumor te kunnen herkennen en interpreteren. Laten we als voorbeeld wederom de Hello Kitty lipbalsem nemen. Deze informatie was alleen te vinden aan de hand van het Twitteraccount van de film. Om deze en soortgelijke verwijzingen te kunnen interpreteren, heeft de toeschouwer ook kennis nodig van parateksten die zich in dezelfde sociale context bevinden. Het is daardoor niet afdoende om puur een fan te zijn van het culturele product, in dit geval het personage Deadpool. De fan heeft eveneens paratekstuele kennis nodig van alle aspecten van het volledige culturele product Deadpool om alle metatekstuele humor te kunnen interpreteren in de film.

De metahumor wordt dus geconstrueerd om iedereen, ongeacht zijn of haar betrokkenheid bij het fandom, metadiëgetische humor te bieden die een bepaalde hoeveelheid cultureel kapitaal vereist. Of de toeschouwer geïdentificeerd kan worden als een *Skimmer*, *Dipper* of *Diver*, voor elke soort fan wordt de humor op een dusdanige manier geconstrueerd dat alle toeschouwer Humor ervaren. Voor *Dippers* en *Divers* wordt de metahumor echter zo geconstrueerd, dat zij uitgenodigd worden deze Humor als metahumor te interpreteren door middel van herhaalde viewings en verder onderzoek naar de verwijzingen in kwestie. Het biedt een element voor fans om zodoende meer uit de film te kunnen halen. Wanneer een fan een verwijzing weet te herkennen en te interpreteren, wordt zijn cultureel kapitaal gevierd door zowel zichzelf als de fandom. Cultureel kapitaal geldt als graadmeter voor de status van de fan, wat ertoe leidt dat hoe meer cultureel kapitaal de toeschouwer bezit, des te meer van de metahumor de toeschouwer zal herkennen en des te meer zijn status gevierd zal worden door het fandom.<sup>50</sup>

---

<sup>48</sup> Beaty, "Superhero fan service: Audience strategies in the contemporary interlinked Hollywood blockbuster," 322.

<sup>49</sup> Nöth, "Self-reference in the media: The semiotic framework".

<sup>50</sup> Beaty, "Superhero fan service: Audience strategies in the contemporary interlinked Hollywood blockbuster"; Marijke de Valck, "Fostering Art, Adding Value, Cultivating Taste: Film Festivals as Sites of Cultural Legitimization".

## Hoofdstuk 6: Meme-cultuur

In de voorgaande hoofdstukken heb ik gekeken naar hoe metahumor is geconstrueerd ten opzichte van genre en van fandom. In dit hoofdstuk wil ik hiervan afwijken en laten zien hoe de metahumor in de film *Deadpool* is geconstrueerd aan de hand van de logica van memes. De scène die ik heb geanalyseerd om dit te kunnen aanduiden is als volgt; deze scène vindt plaats na de tweede flashback, waarin de toeschouwer ziet hoe het afloopt met Wade Wilson en Vanessa, zijn geliefde. In de geanalyseerde scène ziet de toeschouwer Deadpool die in discussie gaat met Colossus en Teenage Negasonic Warhead over zijn gedrag om Francis te kunnen vangen, en waarom hij zich niet bij de X-Men wil voegen. Terwijl zij in discussie zijn weet Francis te ontsnappen, waarop Deadpool zijn woede probeert af te reageren op Colossus, een man gemaakt van organisch staal. Beide X-Men proberen Deadpool vervolgens mee te nemen in handboeien, maar Deadpool ontsnapt door zijn eigen hand eraf te snijden.

In deze sequentie wil ik één specifiek monoloog van het personage Deadpool uitlichten, om te laten zien op welke wijze de metahumor wordt geconstrueerd als memes. Dit is verwijzing 35.<sup>51</sup> Tijdens zijn tirade tegen Colossus verwijst hij naar drie verschillende tekensystemen. Hij verwijst op volgorde naar de X-Mansion/Xavier's School for Gifted Youngsters, Charles Xavier/Professor X en naar de leider van Heaven's Gate Marshall Applewhite. In het geval van de eerste twee verwijzingen kunnen deze geïdentificeerd worden als intermediale verwijzingen. Beide verwijzingen slaan op de X-Men, die zich in het superheldenggenre en in superheldenfilms bevinden. De derde verwijzing is een intertekstuele verwijzing, wat op eenzelfde wijze is geconstrueerd als een meme.<sup>52</sup>

Wanneer we de theorie van Chen volgen, zijn memes in essentie zelfkritische korte verwijzingen die zich baseren op gedeelde sociale en culturele kennis, waarbij zelfkritiek meer wordt gewaardeerd door het publiek omdat het afwijkt van de conventies.<sup>53</sup> In het monoloog vergelijkt Deadpool de X-Men met 'A bunch of goodie two-shoes', een stelletje goedzakken. Hiermee distantieert hij zichzelf dus van de X-Men en het superheldenggenre, waar de X-Men onderdeel van uitmaken. Hij verwijst hiermee op zelfkritische wijze naar zichzelf, een houding die aansluit op de conceptualisering van memes.

---

<sup>51</sup> Zie verwijzing 35 in de bijlage.

<sup>52</sup> Nöth, "Self-reference in the media: The semiotic framework".

<sup>53</sup> Chen, "The Creation and Meaning of Internet Memes in 4chan: Popular Internet Culture in the Age of Online Digital Reproduction".

Memes richten zich voornamelijk op intertekstualiteit; veel memes vergelijken een bepaald element uit popcultuur met een ander, meestal ongerelateerd element uit popcultuur. Wanneer we vervolgens intertekstualiteit zoals Rajewsky dit uitlegt hiermee vergelijken, zien we dat memes ervoor zorgen dat de vergeleken elementen in een aparte context opnieuw worden beschouwd. De desbetreffende elementen worden los van hun originele context gezien en opnieuw geïnterpreteerd.<sup>54</sup> Zo ook de vergelijking tussen Professor Charles Xavier en Marshall Applewhite. Beide figuren hebben wat betreft sociale context niets met elkaar te maken. Professor X lijkt alleen qua uiterlijk op Marshall Applewhite, wat de onderliggende keuze lijkt te zijn van Deadpool om de vergelijking te maken. Toeschouwers die cultureel kapitaal bezitten over Applewhite en Heaven's Gate zullen de verwijzing echter in een ander licht zien. Zij zullen de vergelijking trekken tussen de studenten/de school van Professor X en Heaven's Gate.

Dergelijk cultureel kapitaal acteert als de gedeelde kennispoel van een gemeenschap en/of een bepaalde subcultuur. Dientengevolge kan er een meme-cultuur worden geïdentificeerd, waar de constructie en tot op bepaalde hoogte de inhoud van de metahumor in *Deadpool* zich op richt.<sup>55</sup> Meme-cultuur verschilt ten opzichte van fandom, in dat hetgeen wat beide subculturen verbindt een ander object is. In het geval van fandom is het object van hun fandom Deadpool, terwijl meme-cultuur als object van hun fandom memes heeft. Dit heeft tot gevolg dat het culturele kapitaal binnen meme-cultuur betrekking heeft op alles wat memes betreft, en is daarnaast wegens de aard van memes zeer intertekstueel. Vergelijkingen kunnen worden getrokken tussen alle facetten van de samenleving, waardoor er een grote hoeveelheid kennis benodigd is over elk facet van de samenleving. De metahumor in *Deadpool* wordt dan ook veelal geconstrueerd als verwijzingen, waarbij een bepaald element op intertekstuele wijze verwijst naar een ander element uit de popcultuur en daarmee op een andere manier wordt belicht. Professor X en Applewhite lijken op elkaar, maar hun achterban wordt eveneens vergeleken. Een andere mogelijkheid is dat een bepaald element op zelfkritische wijze naar zichzelf verwijst. Deadpool verwijst impliciet naar zichzelf in zijn monoloog als een slechterik, terwijl hij de (super)held van de film is.

De metahumor is echter niet kritisch op elementen van de samenleving, of op het productieproces van de film, of op Hollywood zelf. Dit is dan ook volgens de logica van memes; memes zijn voornamelijk zelfkritisch, maar ook ironisch. Dientengevolge wordt metahumor ingezet

---

<sup>54</sup> Irina Rajewsky, "Intermediality, Intertextuality and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality", *Intermediality* 6 (2005): 43–64.

<sup>55</sup> Howat, "Scott Pilgrim's Gaming Reality: An Introduction to Gamer Realism".

als een vorm van Hollywood-filmproductie. Het zet dezelfde middelen in die normaliter worden gebruikt om kritiek te leveren op Hollywood, en zet deze op ironische wijze in. Hoezeer het dan ook kritisch is op zichzelf als Hollywood, het blijft ironisch en humoristisch.

## Conclusie

In dit paper heb ik aangetoond dat metahumor in de film *Deadpool* op verscheidene manieren is geconstrueerd. Hoewel ik hierin beperkt ben geweest door het gebrek aan theorieën over metahumor, terwijl ik tegelijkertijd mijn analyse moest beperken wegens de grote hoeveelheid aan beschikbaar materiaal, heb ik toch enkele stellingen naar voren weten te brengen. Zo wordt er in de film gebruik gemaakt van bepaalde filmische technieken om de toeschouwer direct en indirect te adresseren. Op deze manier wordt de metahumor dusdanig geconstrueerd, dat het lijkt alsof het zich probeert af te zetten ten opzichte van het superheldengener. Het bekritiseert het genre openlijk, maar het is desalniettemin een superheldenfilm; het bevat namelijk de drie markers die maken dat een film tot het superheldengener wordt gerekend. Het is juist door het inzetten van metahumor dat het superheldengener breder is geworden, omdat het gener wordt bepaald door de canon. Dit is echter een gebied binnen het academische gedachtegoed wat onderbelicht is, terwijl dit juist een gebied is waarin vele interessante interacties plaatsvinden. Hoe staan bijvoorbeeld de fluiditeit van genres en de intertekstualiteit van metahumor in verhouding tot elkaar?

Daarnaast heb ik aangetoond dat de humor zich zowel richt op fandom als op meme-cultuur, door middel van de constructie van de metahumor. Het richt zich op fandom door *Dippers* en *Divers* op zodanig aan te spreken, dat ze worden uitgenodigd hun eigen interpretaties en zoektochten in de film als tekst uit te gaan voeren, om zodoende hun cultureel kapitaal en aanzien te vergroten. Het richt zich vervolgens ook op de meme-cultuur, door de metahumor op eenzelfde wijze te construeren als memes.

In deze analyse heb ik dientengevolge kunnen laten zien dat metahumor, dat van origine verstrend werkt en wordt ingezet om kritiek te leveren op onder andere Hollywood en het productieproces van de film in kwestie, in de film *Deadpool* wordt ingezet om dit juist niet te doen. Het wordt ingezet om zich te kunnen richten op de specifieke subculturen waarin het personage Deadpool al bekend is. Het personage is zowel bekend bij stripboekenfans, fans van het personage, als ook leden van meme-cultuur.

Metahumor wordt in de film *Deadpool* dus niet zozeer ingezet als kritiek tegen popcultuur en het kapitalistische systeem, maar juist als extensie van deze twee. Het is voor het herkennen en interpreteren van de metahumor van belang voor de toeschouwer om voldoende cultureel kapitaal te bezitten. Het culturele kapitaal waar *Deadpool* echter een beroep op doet, heeft tot gevolg dat de toeschouwer een grote hoeveelheid popcultuur geconsumeerd moet hebben. Hoe meer popcultuur de toeschouwer geconsumeerd heeft, des te meer kan de toeschouwer de metahumor herkennen en consumeren. Dit wordt vervolgens versterkt door de subculturen waar de film zich opricht, waarin

dergelijk cultureel kapitaal als status van de fan wordt beschouwd. Leden van de meme-cultuur en het fandom worden dientengevolge aangespoord om zoveel mogelijk popcultuur te consumeren, om de metahumor te kunnen begrijpen.

Deze commodificatie van praktijken die van origine kritisch zijn ten opzichte van Hollywood en de productie van de film, is dan ook een belangrijk aspect om verder te analyseren. Zo wordt de herinterpretatie van superhelden in het huidige neoliberale kapitalisme al onderzocht, maar wordt dit nog niet uitgevoerd naar specifieke filmische technieken zoals metahumor.<sup>56</sup>

Wat tevens is gebleken uit deze analyse, is dat er slechts weinig aandacht is geschonken vanuit de academische literatuur aan het fenomeen van metahumor. Dit terwijl de hoeveelheid films die metahumor inzetten alleen maar groter is geworden. Met mijn analyse heb ik gepoogd het academisch gedachtegoed hierover een aanzet te geven. In onze huidige gemediatiseerde samenleving waarin alles met alles samen lijkt te hangen, is het van belang om fenomenen die zich hierin nestelen goed onder de loep te nemen.

---

<sup>56</sup> Dan Hassler-Forest, *Capitalist Superheroes: Caped Crusaders in the Neoliberal Age* (Winchester en Washington: Zero Books, 2012).

## Literatuurlijst

- Altman, Rick. *Film/Genre*. Londen: British Film Institute, 1999.
- Beaty, Bart. "Superhero fan service: Audience strategies in the contemporary interlinked Hollywood blockbuster". *The Information Society* 32, nr. 5 (2016): 318–25.
- Brown, Tom. *Breaking the Fourth Wall: Direct Address in the Cinema*. Edinburgh: Edingburgh University Press, 2012.
- Clayton, Alex. "Play-Acting: A Theory of Comedic Performance". In *Theorizing Film Acting*, onder redactie van Aaron Taylor, 47–61. New York: Routledge, 2012.
- Coogan, Peter. "The Hero Defines the Genre, the Genre Defines the Hero". In *What Is a Superhero?*, onder redactie van Robin S. Rosenberg en Peter Coogan, 3–10. New York: Oxford University Press, 2013.
- Davis, Blair. *Comic Book Movies*. New Brunswick, UNITED STATES: Rutgers University Press, 2018. <http://ebookcentral.proquest.com/lib/uunl/detail.action?docID=5334092>.
- Duffett, Mark. *Understanding Fandom: An Introduction to the Study of Media Fan Culture*. New York en Londen: Bloomsbury, 2013.
- Hassler-Forest, Dan. *Capitalist Superheroes: Caped Crusaders in the Neoliberal Age*. Winchester en Washington: Zero Books, 2012.
- Hassler-Forest, Dan. "Skimmers, Dippers, and Divers: Campfire's Steve Coulson on Transmedia Marketing and Audience Participation". *Participations* 13, nr. 1 (2016): 682–92.
- Horlacher, Stefan. "A Short Introduction to Theories of Humour, the Comic, and Laughter". In *Gender and Laughter: Comic Affirmation and Subversion in Traditional and Modern Media*, onder redactie van Gaby Pailer en et al, 17–48. Amsterdam: Rodopi, 2009.
- Howat, Tyler Paul. "Scott Pilgrim's Gaming Reality: An Introduction to Gamer Realism". Master's thesis, University of Dayton, 2012.
- Jenkins, Henry. *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*. Updated Twentieth Anniversary Edition. New York en Londen: Routledge, 2013.
- King, Geoff. *Film Comedy*. Londen: Wallflower Press, 2002.
- Lister, Martin, Jon Dovey, Seth Giddings, Iain Grant, en Kieran Kelly. *New Media: A Critical Introduction*. Tweede druk. New York: Routledge, 2009.
- Marijke de Valck. "Fostering Art, Adding Value, Cultivating Taste: Film Festivals as Sites of Cultural Legitimization". In *Film Festivals: History, Theory, Method, Practice*, onder redactie van Marijke de Valck, Brendan Kredell, en Skadi Loist, 100–116. New York: Routledge, 2016.

- Nöth, Winfried. "Self-reference in the media: The semiotic framework". In *Self-Reference in the Media*, onder redactie van Winfried Nöth en Nina Bishara, 3–30. Berlijn: Walter de Gruyter, 2007.
- Rajewsky, Irina. "Intermediality, Intertextuality and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality". *Intermediality* 6 (2005): 43–64.
- Vandaele, J. "Humor Mechanisms in Film Comedy: Incongruity and Superiority". *Poetics Today* 23, nr. 2 (1 juni 2002): 221–49. <https://doi.org/10.1215/03335372-23-2-221>.
- Withalm, Gloria. "The self-reflexive screen: Outlines of a comprehensive model". In *Self-Reference in the Media*, onder redactie van Winfried Nöth en Nina Bishara, 125–42. Berlijn: Walter de Gruyter, 2007.



## Bronvermelding

Bridgman, Andrew. "The New Deadpool Poster Is The Perfect Valentine's Day Troll". Dorkly, 12 januari 2016. <http://www.dorkly.com/post/77006/cant-wait-to-see-the-breakup-texts-on-feb-13th>.

"How 20th Century Fox are changing superhero movies forever with Logan and Deadpool | JOE is the voice of Irish people at home and abroad". Geraadpleegd 24 januari 2019. <https://www.joe.ie/movies-tv/20th-century-fox-changing-superhero-movies-forever-logan-deadpool-578239>.

Miller, Tim. *Deadpool*. 20th Century Fox, 2016.

Staff, Looper. "Deadpool Is a Superhero Movie Game-Changer". Looper.com. Geraadpleegd 24 januari 2019. <https://www.looper.com/10082/deadpool-superhero-movie-game-changer/>.

"Three Reasons Why Deadpool Could Be the Superhero Movie We Need and Deserve". Geraadpleegd 24 januari 2019. <https://geeks.media/three-reasons-why-deadpool-could-be-the-superhero-movie-we-need-and-deserve>.

## Bijlage 1

Verwijzing	Beeld/Spraak?	Tekst	Handeling	Tijdscod e	Metaverwijzing
1	Beeld	Rob L.	nvt	00:00:5 2	Rob Liefeld is de schrijver en co- creator van de Deadpool Comics
2a	Beeld	Starring God's perfect idiot	nvt	00:01:0 2	Non-conforme credit naar Ryan Reynolds
3	Beeld	Cover van People's Magazine: "Sexiest man alive!"	nvt	00:01:0 6	Verwijzing naar Ryan Reynolds zelf
2b	Beeld	A hot chick	nvt	00:01:1 0	Non-conforme credit naar Morena Baccarin
2c	Beeld	A British villain	nvt	00:01:1 4	Non-conforme credit naar Ed Skrein
2d	Beeld	nvt	nvt	00:01:1 7	Een plaatje wat lijkt op de Green Lantern, de andere superheldenfilm van Ryan Reynolds die zeer slecht is ontvangen
2e	Beeld	The comic relief	nvt	00:01:2 1	Non-conforme credit naar T. J. Miller
2f	Beeld	A moody teen	nvt	00:01:2 6	Non-conforme credit naar Brianna Hildebrand
4	Beeld	nvt	nvt	00:01:3 2	Hello Kitty-balsem, een merk waar Ryan Reynolds fan van is, iets wat naar voren komt doordat het Hello Kitty-account het enige account is wat door de officiële twitter- account van de Deadpoolfilm wordt gevolgd
2g	Beeld	A CGI character	nvt	00:01:3 8	Non-conforme credit naar Stefan Kapičić, die de stem inspreekt van Collosus

2h	Beeld	A gratuitous cameo	nvt	00:01:48	Non-conforme credit naar Stan Lee, welke in elke Marvelfilm een cameo heeft
2i	Beeld	Produced by asshats	nvt	00:02:09	Non-conforme credit naar de producers van de film, Simon Kinberg, Ryan Reynolds en Lauren Shuler Donner
2j	Beeld	Written by The real heroes here	nvt	00:02:11	Non-conforme credit naar de schrijvers van de film, Rhett Reese en Paul Wernick
2k	Beeld	Directed by An overpaid tool	nvt	00:02:22	Non-conforme credit naar de regisseur van de film, Tim Miller
5	Beeld	nvt	Deadpool probeert kauwgom van zijn vinger te krijgen, maar gooit het op de cameralens, om het vervolgens te verwijderen	00:02:55	Het doorbreken van de vierde wand door letterlijk de camera te besmeuren en schoon te maken
6	Beide	"Excuse me."	Deadpool komt ongelukkig terecht voor de camera met zijn kruis in full view en excuseert zich hiervoor	00:03:12	Het doorbreken van de vierde wand door te excuseren voor het shot van zijn kruis
7	Spraak	Shoop van Salt 'n Peppa	nvt	00:06:24	Een verwijzing naar Shoop, wat in hetzelfde jaar uitkwam als de Deadpool serie
8	Beide	"Oh. Oh hello. I know right? Whose balls did I have to fondle to get my very own movie? I can't tell you, but it does rhyme	Deadpool praat direct tegen de toeschouwer en kijkt de camera direct aan	00:06:44	Het doorbreken van de vierde wand door direct tegen de toeschouwer te spreken over het 'productieproces' van Deadpool en het erkennen van de fictiviteit van

		with Pulverine. And let me tell you, (in Australisch accent) he's got a nice pair of smooth criminals down under. Anyway, I got places to be, a face to fix, and ohh. Bad guys to kill.			het medium, om daarnaast een verwijzing te maken naar Wolverine en Hugh Jackman
9	Muziek	nvt	Deadpool wordt tegen de radio geslagen, waardoor er de transition-tune te horen valt van de Adam West-Batman serie	00:07:42	Een verwijzing naar de Adam West-Batman serie
10	Beide	"Shit. Did I leave the stove on?"	Deadpool kijkt en spreekt direct de toeschouwer aan terwijl er een timefreeze is	00:08:50	Het doorbreken van de vierde wand door direct tegen de toeschouwer te spreken
11	Beeld	De snelwegbord en dragen namen van mensen die te maken hebben gehad met Deadpool: Fabian Nicieza, Rob Liefeld, Tim Miller, Patrick Thomas O'Rourke, Tamar Shaham en Scott Aaron Silver. Ook is er een bord met Parker, naar Peter Parker, ook	nvt	00:09:10	Non-conforme credit naar de mensen die betrokken zijn geweest bij Deadpool, en een verwijzing naar Spiderman, 'een vriend' van Deadpool waarmee Deadpool wordt vergeleken als de gewelddadige variant op

		wel Spiderman			
12	Spraak	"Which benefits, the matching unitards? The house that blows up every few years?"	nvt	00:09:46	Verwijzing naar de X-Men films, waarbij de Mutant school bijna altijd wordt opgeblazen, en naar de X-Men stripboeken, waarin de leden van de X-Men geel en blauwe unitards dragen
13	Spraak	"Let's count them down."	nvt	00:11:02	Het doorbreken van de vierde wand door direct tegen de toeschouwer te spreken, met het idee dat in 'normale' actiefilms er meer kogels worden afgevuurd door de held dan mogelijk is, wat hier niet kan omdat Deadpool 12 kogels heeft. Dit is iets wat fans dan ook graag doen
14	Beide	"Oohh. I'm touching myself tonight."	Deadpool snuift de lopen van zijn pistolen na het afvuren van een driedubbele headshot, nadat een klok luidde en de huls van de laatste kogel te zien valt	00:13:12	Het doorbreken van de vierde wand door direct tegen de toeschouwer te spreken, terwijl ervoor een klok luidde, naar het idee van de standoff waarin 1 kogel wordt afgevuurd in westerns
15	Spraak	"You're probably thinking: 'my boyfriend said that this was a superhero movie, but that guy in the red suit turned that other guy into a fucking	nvt	00:13:59	Het doorbreken van de vierde wand door direct tegen de toeschouwer te spreken, terwijl de principes van genres en het heldendom worden besproken.

		kebab.' Well, I may be super, but I'm no hero. And yeah, technically this is a murder. But some of the best love stories begin with a murder. And that's exactly what this is; a love story. And to tell it right, I gotta take you back to long before I squeezed this ass, into red spandex."			
16	Spraak	"Pineapple and olive? Sweet and salty. ...Is it burnt crust?"	nvt	00:13:59	Een verwijzing naar het stripboek met hetzelfde scenario
17	Beide	Feige's Famous Pizza	nvt	00:16:29	Een verwijzing naar Kevin Feige, de studiobaas van Marvel
18	Beeld	Sister Margaret's School for Wayward Girls	nvt	00:17:43	Een verwijzing naar de stripboeken, waarin dit de bijnaam is voor de bar
19	Beide	"Liefeld."	nvt	00:17:52	Een verwijzing naar Rob Liefeld, welke ook in de bar zit
20	Spraak	"...travel to far-off, exotic places, meet new and exciting people, and kill them."	nvt	00:18:31	Een verwijzing naar X-Men: Wolverine, waarin dezelfde tekst verbatim werd gesproken door Ryan Reynolds
21	Spraak	"Say the magic words fat Gandalf."	nvt	00:20:38	Een verwijzing naar Gandalf uit Lord of the Rings

22	Spraak	"I just, I just want to get to know the, the, the real you, you know, not the short, shorted two-dimensional sex-object peddled by Hollywood."	nvt	00:22:25	Een verwijzing naar Hollywood en de afbeelding van vrouwen
23	Beeld	Just between us	nvt	00:24:11	Een verwijzing naar Mario Lopez, waarmee Deadpool een interview had
24	Spraak	"Just ride a bitch's back, like Yoda on Luke. ...Empire!"	nvt	00:26:10	Een verwijzing naar Star Wars
25	Spraak	"Yeah, like I got bit by a radioactive sharpei."	nvt	00:29:37	Een verwijzing naar de stripboeken en naar Spiderman
26	Spraak	"I'm gonna do to you, what Limp Bizkit did to music in the late 90's."	nvt	00:29:56	Een verwijzing naar Limp Bizkit
27	Beeld	nvt	Een beeldje van Deadpool uit X-Men: Wolverine	00:30:09	Een verwijzing naar Wade Wilson in X-Men: Wolverine
28	Spraak	"I swear to God, I'm gonna find you in the next life and I'm gonna boombox Careless Whisper outside your window."	nvt	00:31:22	Een verwijzing naar de film Say Anything
29	Spraak	"I don't know, might further the plot."	nvt	00:33:06	Het doorbreken van de vierde wand door te verwijzen naar plot devices en het plot zelf
30	Spraak	"Look Agent Smith, I tried the hero	nvt	00:34:33	Een verwijzing naar The Matrix

		business and it left a mark. But if I ever hit 'fuck it', I'll look you up."			
31	Spraak	"Hey, sorry, I had a Liam Neeson-nightmare. The jerk that kidnapped his daughter, he just wasn't having it. He uh, they made three of those movies. Some point you have to wonder if he's just a bad parent."	nvt	00:35:37	Een verwijzing naar de Taken-films en Liam Neeson
32	Spraak	"But I knew there was only one way that I could save hers. Isn't that what superheroes do?"	nvt	00:36:13	Reflectie op de aard van superhelden
33	Spraak	"Okay, let's pro-con this superhero-thing. Pro: they pull down a gaggle of ass. Local dry-cleaning discounts, lucrative film deals; both origin movies and larger ensemble team movies. Con: they're all lame-ass teachers' pets. ...Wasn't talking to you. I was talking to them."	Deadpool kijkt recht in de camera	00:36:38	Een reflectie op het succes van de X-Men franchise, terwijl de voice-over wordt opgevolgd in dezelfde continuïteit als in de 'film' zelf



34	Spraak	"Listen. The day I decide to become a crimefighting shitswizzler, who rooms with a bunch of other little whiners at the Neverland mansion of some creepy, old, bald, Heaven's Gate-looking motherfucker."	nvt	00:38:33	Een verwijzing naar Professor Xavier, wiens Mansion gelijkenissen vertoont met Neverland, die volgens Deadpool lijkt op Marshall Applewhite (leider van Heaven's Gate)
35	Spraak	"Zip it Sinéad."	nvt	00:38:56	Een verwijzing naar Sinéad O'Connor
36	Spraak	"McAvoy or Stewart? These timelines are so confusing."	nvt	00:40:06	Een verwijzing naar James McAvoy en Patrick Stewart, die beide Professor Xavier hebben gespeeld in de X-Men films dankzij verschillende tijdlijnen in de films
37	Spraak	"You ever seen 127 Hours? Spoiler alert."	Deadpool kijkt recht in de camera, om vervolgens zijn hand eraf te snijden	00:40:20	Een verwijzing naar de film 127 Hours
38	Spraak	"Are you there God? It's me, Margaret."	Deadpool kijkt recht in de camera, om vervolgens zijn hand eraf te snijden	00:40:37	Een verwijzing naar het gelijknamige boek
39	Spraak	"And please don't make the supersuit green. Or animated."	nvt	00:41:25	Een verwijzing naar The Green Lantern
40	Beeld	nvt	Een vrouw met botstekels uit haar rug	00:41:39	Een verwijzing naar Marrow, een stripboekpersonage
41	Spraak	"What's up with the	nvt	00:42:19	Een verwijzing naar de film Cobra

		matches? Oral fixation? Or just a big Stallone fan?"			met Silvester Stallone
42	Spraak	"Scott? Bruce? Is it Basil Fawlty?" (in brits accent)	nvt	00:44:32	Een verwijzing naar Scott Summers en Cyclops, Bruce Banner en Hulk, en Fawlty Towers en John Cleese
43	Spraak	"Oh come on. You gonna leave me all alone with less angry Rosie O'Donnel?"	nvt	00:44:49	Een verwijzing naar Rosie O'Donnel en Gina Carralo
44	Spraak	"Why don't you do us all a favor and shut the fuck up? Or I'll sew your mouth shut."	nvt	00:47:15	Een verwijzing naar X-Men: Wolverine, waarin het personage Wade Wilson zijn mond werd dichtgenaaid
45	Spraak	"You look like Freddy Krueger facefucked a topographical map of Utah."	nvt	00:58:50	Een verwijzing naar Freddy Krueger (Nightmare on Elm Street)
46	Spraak	"All you need now is a suit and a nickname, like Wade the Wisecracker, or Scaredevil. Mr. Neverdie."	nvt	00:59:30	Verwijzing naar de gang van The Joker, Daredevil en de boekserie The Killer van Yu Er, als mede een reflectie op het zijn van een held
47	Beeld	Reynolds, R.	nvt	00:59:48	Een verwijzing naar Ryan Reynolds
48	Spraak	"Captain Deadpool. No, just Deadpool." "Deadpool. That sounds like a fucking franchise."	nvt	01:00:00	Een verwijzing naar film franchises, Marvel en Hollywood

49	Spraak	"This shit's gonna have nuts in it."	nvt	01:00:18	Het doorbreken van de vierde wand door de toeschouwer direct aan te kijken en te spreken
50	Beeld	nvt	Deadpool draagt een wit kostuum met een bril, terwijl het nummer The Deadpool Rap klinkt	01:00:20	Een verwijzing naar Storm Shadow, een personage uit G.I. Joe, en het nummer wat speciaal is geschreven voor Deadpool de game
51	Spraak	"Nice to see you Jared. I'll take a footlong. Fully loaded."	nvt	01:02:46	Een verwijzing naar Jared Fogle
52	Spraak	"This is not gonna end well for me." ... "But first. You might wanna look away for this."	Deadpool kijkt recht de camera in en draait hem weg	01:03:29	Het doorbreken van de vierde wand door het plot te voorspellen en de toeschouwer direct aan te kijken, aan te spreken en de camera te bewegen
53	Spraak	"And we all know how this turned out."	Deadpool kijkt de camera direct aan en spreekt de toeschouwer toe	01:03:48	Het doorbreken van de vierde wand door de toeschouwer direct aan te kijken en aan te spreken, door commentaar te leveren op het verloop van de film en de bekende scènes door te spelen
54	Spraak	"There. All caught up."	Deadpool kijkt de camera direct aan en spreekt de toeschouwer toe	01:04:04	Het doorbreken van de vierde wand door de toeschouwer direct aan te kijken en te spreken
55	Spraak	"Some kinds of anger can't be managed. Like the kind your yearlong plan ends with the wrong guy getting dismembered. That said, when it comes time to licking wounds, there's	nvt	01:04:29	Het doorbreken van de vierde wand door de toeschouwer direct aan te kijken en te spreken. Daarnaast vindt er eenzelfde moment in het

		no place like home. And I share that home with someone you've met. The old blind lady in the laundromat, Al." ..."Her. Oh, a fourth wall break inside of a fourth wall break? That's like, sixteen walls." "She's like Robin to my Batman. Except she's old, and black, and blind, and I think she's in love with me. Wait, pretty sure Robin loves Batman too."			moment plaats, en wordt er een verwijzing gemaakt naar Batman en Robin en hun relatie
56	Beeld	nvt	Allerlei Deadpoolfiguren en -afbeeldingen	01:05:30	Verwijzingen naar het personage Deadpool zelf
57	Spraak	"What do I keep telling you, Mrs. Magoo?"	nvt	01:08:36	Een verwijzing naar Mr. Magoo
58	Spraak	"Looks are everything. Have you ever heard David Beckham speak? It's like he mouthsexed a can of helium. You think Ryan Reynolds got this far by his superior acting method?"	nvt	01:08:45	Een verwijzing naar David Beckham en naar Ryan Reynolds
59	Spraak	"Have fun at your midnight showing of Blade 2."	nvt	01:10:36	Een verwijzing naar Blade 2 en de strak zittende zwarte kleding die hiermee geassocieerd werd
60	Beeld	nvt	Stan Lee cameo	01:11:14	Stan Lee cameo
61	Spraak	"Go get her tiger."	nvt	01:14:04	Een verwijzing naar Mary Jane van Spiderman
62	Spraak	"That's the shit emoji."	nvt	01:15:11	Een verwijzing naar de discussie of

		You know, it's the turd with the smiling face and the eyes? I thought it was chocolate yoghurt for so long."			de poep-emoji specifiek een poep-emoji is of de chocolade-ijs variant van hetzelfde gezichtje op vanille-ijs
63	Beeld	Cover van People's Magazine: "Sexiest man alive!"	nvt	01:15:35	Een verwijzing naar Hugh Jackman
64	Spraak	"We all know what I can do with 12."	Deadpool kijkt de camera direct aan en spreekt de toeschouwer toe	01:15:40	Het doorbreken van de vierde wand door de toeschouwer direct aan te kijken en te spreken
65	Spraak	"Woah, hey careful with that Ronnie Milsap, we're downrange."	nvt	01:15:43	Een verwijzing naar Ronnie Milsap
66	Spraak	"Ripley! From Alien 3."	nvt	01:17:46	Een verwijzing naar Amanda Ripley in Alien 3
67	Spraak	"Yeah it's me, Deadpool, and I got an offer you can't refuse."	nvt	01:18:14	Een verwijzing naar The Godfather
68	Spraak	"It's a big house. It's funny that I only ever see two of you. It's almost like the studio couldn't afford another X-Men."	nvt	01:18:20	Een verwijzing naar de studio en het beperkte budget wat ze hadden voor de productie
69	Spraak	"And that, in my opinion, is why the movie Cocoon is pure pornography."	nvt	01:18:32	Een verwijzing naar de film Cocoon

70	Spraak	"Time to make the chimi-fucking-changas."	nvt	01:20:11	Een verwijzing naar de stripboeken, waarin Deadpools favoriete eten chimichanga's zijn
71	Spraak	Het nummer 'X gon' give it to ya' speelt af	nvt	01:20:27	Een verwijzing naar de origine van Deadpool, namelijk het Weapon X-project
72	Beeld	nvt	Het Deadpool-logo	01:20:44	Een verwijzing naar Deadpools logo
73	Spraak	"Cue the music."	Deadpool kijkt de camera direct aan en spreekt de toeschouwer toe, als mede 'de muziek'	01:21:14	Het doorbreken van de vierde wand door de toeschouwer direct aan te kijken en te spreken, als mede 'de muziek'
74	Spraak	"Superhero landing. She's gonna do a superhero landing. Wait for it. Wooh, superhero landing, you know that's really hard on your knees. Totally impractical, they all do it."	Deadpool kijkt de camera direct aan en spreekt de toeschouwer toe	01:21:41	Een verwijzing naar de 'superheldenlanding', en het doorbreken van de vierde wand door de toeschouwer direct aan te kijken en te spreken
75	Spraak	"Bob?"	nvt	01:25:12	Een verwijzing naar Bob, Agent of Hydra uit de stripboeken
76	Spraak	"Yup, that's a good one."	nvt	01:27:49	Het doorbreken van de vierde wand door de toeschouwer direct aan te kijken en te spreken
77	Beeld	nvt	nvt	01:32:09	Helicarrier uit Avengers
78	Spraak	"Four or five moments. That's all it takes."	nvt	01:34:47	Verwijzing naar Ryan Reynolds pogingen voor superheldenfilms
79	Beeld	nvt	Deadpool draagt een	01:37:57	Een verwijzing naar Hugh Jackman

			'masker' van Hugh Jackman		
80	Spraak	"And you, chicken noodle. Nothing compares to you. Sinéad O'Connor, 1990 sorry."	nvt	01:39:26	Een verwijzing naar Sinéad O'Connor
81	Spraak	"You know, for a minute there it felt like we were three mini-lionbots forming together into one super robot."	nvt	01:39:46	Een verwijzing naar Voltron
82	Spraak	"See? You don't need to be a superhero to get the girl. The right girl will bring out the hero in you. Now, let's finish this epic wide shot, pull out, here we go, looks nice, it's gonna be the only thing that's pulling out tonight. Who doesn't love a happy ending, huh? 'Till next time, this is your friendly neighbourhood poolguy singing 'I'm never gonna dance again, the way I dance with you.'"	nvt	01:40:29	Een verwijzing naar het zijn van een held, het doorbreken van de vierde wand door commentaar te leveren op de cameravoering, een verwijzing naar Spiderman en het doorbreken van de vierde wand door mee te zingen met Wham!
83	Beeld	nvt	Getekende Deadpoolfigure	01:41:02	Verwijzing naar Spiderman, en het

			n die saxofoon spelen, aan web hangen, plassen, muziek luisteren, commentaar leveren op de aantrekkelijkheid van de acteurs, op een eenhoorn rijden en deze masturberen, en 'het doek' dichttrekken van de credits		'belachelijk' maken van de creditsequentie
84	Beeld	And A Special Thanks (With Tongue) Rob Liefeld Fabian Nicieza	nvt	01:46:33	Een verwijzing naar de schrijvers van de Deadpool stripboeken
85	Beide	"You're still here. It's over. Go home. Oh, you're expecting a teaser for Deadpool 2. Well, we don't have that kind of money. What you expecting Sam Jackson to show up, with an eyepatch and a saucy leather number? Go, go."	Deadpool draagt een badjas, kijkt en spreekt de toeschouwer direct aan	01:46:58	Verwijzingen naar Ferris Bueller's Day Off, Samuel L. Jackson als Nick Fury, Black Widow en de post-credit scène van Iron Man
86	Beide	Oh. But I can tell you one thing that's a bit of a secret. The sequel; we're gonna have Cable. Amazing character: bionic arm, time travel. We have no	Deadpool draagt een badjas, kijkt en spreekt de toeschouwer direct aan	01:47:34	Verwijzing naar Ferris Bueller's Day Off, een teaser voor Deadpool 2, verwijzingen naar Mel Gibson, Dolf Lundren en Kyra Knightley, en het gedrag van bioscoopgangers



		<p>idea who we're gonna cast yet, but it could be anybody. Just need a big guy with a flat top. Could be Mel Gibson, Dolf Lundgren, Kyra Knightley. She's got range, who knows? Anyway, big secret shhh. Oh, and don't leave your garbage all lying around. It's a total dickmove. Go."</p>			
--	--	---	--	--	--