

SEBESTYÉN ATTILA

A Ghostbusters-modell

„FOR-FUN” ÉS FOR-PROFIT ELVEK A SZELLEMIRTÓK-UNIVERZUMBAN

1.

A *Szellemirtók* – mely 2014-ben ünnepelte harminc éves jubileumát – nem csupán egy, a maga idejében újító és nagy sikerű, *korszakos* filmkomédia. De olyan önálló és erős márka (kultúripari *property*, szellemi tulajdon) vált belőle, mely hosszú és többretű hatástörténetet teremtett: a lezárulás, folytatás és újakezdés különleges kombinációjával. Mindezt úgy, hogy mindvégig egyszerre érvényesültek benne a for-profit és *for-fun* szempontok. Már a kánonalapító legelső film születését is e kettősség jellemezte. Nem véletlen, hogy az alkotásról szóló *making-of* könyv egyik fejezetcíme is erre reflektál: „Busting Ghosts for Fun and Profit”.¹

Médiapiaci termékként a legkülönfélébb platformokon jelent meg, és kisebb-nagyobb megszakításokkal valamilyen formátumban (mozifilmek, *regényesített* adaptációk, rajzfilmek, képregények, videojátékok) mindig jelen volt az elmúlt három évtized mindegyikében. A franchise-rendszer legkényesebb pontja (azaz az első két filmet követő harmadik rész ígérete) olyan nagy érdeklődést váltott ki, s nemcsak a rajongótáboron belül, hanem a moziipar egészében is, hogy talán az elmúlt huszonöt év leginkább várt hollywoodi folytatásává vált, és szinte páratlan módon legalább egy-másfél évtizeden keresztül – kisebb-nagyobb megszakításokkal – volt az egyik legfőbb pletykatéma az *álmogyárban*.² Miután a folytatás lehetősége legelőször az ezredforduló körül felvetődött, a *Szellemirtók 3.* megvalósítása több mint tíz éven keresztül tartotta izgalomban – természetesen a rajongók mellett – az alkotókat, producereket és a szaksajtót. Mígnem 2014-ben – tehát épp a harmincadik évforduló idején, illetve az egyik alkotó (Harold Ramis) halála után nem sokkal – hivatalossá vált: újabb *Ghostbusters*-nagyjátékfilm készül, de nem a korábbiak közvetlen folytatásaként, hanem sajátos formában, egyfajta újraindítás-ként (*reboot*). (Jóllehet, mindez igencsak megosztja a közvéleményt és a rajongók egy részét is.³) A szórakoztatóipari termelők tehát 1984 óta a mai napig látnak fantáziát e franchise-ban és márkában, mely újra és újra befektetési lehetőséget (üzleti és szimbolikus távlatokat) kínál nekik, s így a *property* hosszan megőrizte presztízsét (kulturális és anyagi értékét). A több évtizedes folyamatosság persze nem ritka (gondoljunk csak például a *Bond*-, *Superman*-, *Terminátor*- vagy *Batman*-filmekre), de az már annál inkább, hogy e hosszú időtartam alatt jelen volt az eredeti alkotók valamelyike: például a sokáig tervezett harmadik rész fejlesztésében kezdetben részt vettek Dan Aykroyd és Harold Ramis forgatókönyvírók, és mindvégig közreműködött Ivan Reitman producer-rendező. E tekintetben a *Szellemirtók* esete talán leginkább – a szintén különleges fejlődéstörténetű, és várhatóan mostanában másodjára újrainduló – *Rózsaszín Párduc*-filmszériához hasonlítható (melyben hús, illetve harminc éven keresztül vett részt a színész Peter Sellers és forgatókönyvíró-rendező Blake Edwards). Ám ettől is eltér abban, hogy az eredeti alkotók

és szereplők a *transzmediális* tartalomfejlesztésben is részt vettek: azaz huszonöt évvel az első és húsz évvel a második (s addig utolsó) film után az eredeti színészstáb főbb tagjaival és a forgatókönyvírókkal készült el 2009-ben a *Ghostbusters*-videojáték.

A márka nem csupán a gyártási, de – értelemszerűen az előbbi előfeltételeként – a befogadói oldalon is megtartotta pozícióit. Kultuszként a mai napig széles követőtáborot tart aktívan, melynek egy része különféle internetes felületeken dokumentálódik (l. például a Ghostbusters Fans, Ghostbusters III Blog, Ghostbusters HQ, Spook Central: The Ghostbusters Companion portálokat). Persze ez még nem különleges megtestesülése a *fan* kultúrának, hisz hasonló sok más médiatartalom körül megjelenik. De az már inkább, hogy a *Szellemirtók* esetében a rajongás *intézményesülésének* egy sajátos – még ha talán nem is kivételes – formája is megfigyelhető. Ennek révén a követők nem csupán vagy nem elsődlegesen kedvenc hőseikkel azonosulnak (mint például a „cosplay” rendezvényeken a fiktív szereplők kosztümjeibe belebújó médiafogyasztók), hanem az eredeti mintát imitálva (sőt: adaptálva!) létrehozzák saját lokális, rajongói *leányvállalataikat* (l. az ezeket globálisan összegyűjtő Proton Charging: Planet Ghostbusters honlapot). A ghostbuster-csoportok – azon túl, hogy a klasszikus *fan* klub szervezeti funkcióját töltik be – azt teszik lehetővé, hogy a követők tovább bővíthessék a médiatartalmak univerzumát (kiterjesszék ezek keretét), s kialakíthassák benne saját pozícióikat (s ne csupán a hősök előre kijelölt szerepkörébe lépjenek be). Talán már e leányvállalat-hálózat példája érzékelteti, hogy milyen kisugárzó erővel (azaz kreativitásra, továbbalkotásra és aktivitásra inspiráló hatással) bír a *kánonalapító* legelső film által létrehozott fikciós világ, illetve az ebből kibontakozó franchise-rendszer. De ugyanígy bizonyíthatja ezt az is, hogy a *Szellemirtók* körül kibontakozott *fan fiction* tartalmak közt van néhány olyan alkotás, mely szép példái az egyszerre lojális és innovatív újraírásnak.

E gazdag utóéletben esetenként feszültségbe kerültek egyfelől a professzionális és for-profit, másfelől az amatőr és *for-fun* alkotók szempontjai. A hivatalos tartalomfejlesztés, azaz a médiaipari gyártók által gondozott folytatások iránya (vagy épp ezek elmaradása) csalódást, elégedetlenséget generált a fogyasztókban. Másfelől a közönségigények vagy a hiányérzetet ellensúlyozó rajongói tartalmak nem tudtak visszacsatornázódni a professzionális termelésbe (vagy csak alig: erre azért van ikonikus példa). Azonban talán egyik oldal érdeklődése, tartalomgyártási virágzása sem független attól, ahogy az eredeti film az elmesélt történet szintjén tematizálta, a létrehozás folyamatában pedig megvalósította a kreatív üzletszervezés és kulturális mítoszteremtés összefonódását. A kánonalapító sztori ugyanis egy olyan vállalkozásalapítási és márkaképződési folyamatot mesél el, melyben egy innovatív és sokszínű (de kezdetben még amatőr, csetlő-botló) csapat, a megfelelő piaci rést megtalálva, közérdeket is szolgáló for-profit vállalkozást tud létrehozni; marginális és vert helyzetből népszerűséget és sikert elérve; jelentős életforma- és karrierváltással (hisz akadémiai közegből eltávolított tudósok válnak itt innovatív vállalkozóvá). Maga a film keletkezéstörténete pedig szinte legendássá vált amiatt, ahogy szinte példázatszerűen szemléltette a sikeres üzleti-munkahelyi csapatmunka, a pro-aktív és kreatív együttműködés, a kölcsönös kiegészítés, az egymásra utaltság, illetve az eltérő személyiségek összehangolódásának pozitívumait és nehézségeit. (Egy érdekes adalék ahhoz, hogy a film milyen kisugárzó erővel közve-

títette a kooperáció szellemiségét: mint egy interjúból kiderült, az alkotók annak idején olyan leveleket is kaptak például iskolai pedagógusoktól, melyek azon örvendeztek, hogy a gyerekek az órák közti szünetekben *szellemirtósdit* játszottak; s ez a pedagógusok szerint azért volt pozitív hatású, mert a résztvevőket nem választotta szét jó- és rosszfiú szerepekre, hanem együttműködésre, összefogásra és közös csapatjátékokra bírta őket.⁴) Mindezeknek talán jelentős szerepe lehet abban, hogy a *Szellemirtók* márka és franchise három évtizeden keresztül inspirálja folytatásra, újraírásra és adaptálásra az iparági szereplőket és rajongókat. Úgy is fogalmazhatunk: sokakat mind a mai napig csábít arra, hogy belekezdjenek saját – igaz, csak fikcionalizált vagy szimulált – ghostbuster-vállalkozásaikba. De még ennél is jobban kitágíthatjuk a hatókört. Hisz a *Szellemirtók* a későkapitalizmus korszellemét oly autentikusan megragadva mesél el egy cégsikertörténetet, és egyúttal oly szórakoztató módon (az üzleti sztorit a korban meghatározó *underdog* és *slobs vs. snobs*, azaz „prolik kontra sznobok” humoros-szatirikus narratívákba ágyazva), hogy bizonyos vélemények szerint a vállalkozás művészetének tényleges tanmeséjeként is értelmezhető.⁴ Azt is lehet mondani, egy távoli párhuzammal élve, hogy amiként mondjuk a *heist*-filmeket⁶ a moziipari működésmód kicsinyítő tükröként szokás értelmezni („mivel a közös nagy akció levezénylése céljából alkalmilag összehívott csapat akciózását mutatják be”),⁷ úgy mára a *szellemirtó márka* (illetve a róla szóló film elkészítésének története) az önálló vállalkozásindítás allegóriájává vált, de most már nem csupán a rajongók és médiaipari alkotók, hanem a gazdasági élet egésze számára. Azaz az üzleti világ (egyik) ikonikus alapsztorijaként azt szemlélteti, ahogy váratlan kihívások/fenyegetések közepette *valószínűtlen* hősök a megfelelő csapatkombinációnak és a marginális helyről érkező *(lököttségeknél tünő)* fejlesztéseknek köszönhetően érnek el sikereket és széles popularitást, mindez pedig komoly *szubverzív* hatással bír (ugyanis az üzleti-társadalmi *establishment*, az értelmiség és a munkás-szolgáltató réteg közti határokat forgatja fel). Így lett a *Szellemirtók* ama későkapitalista kulturális-gazdasági összefüggésrendszer egyik kitüntetett pontja, melyben a kreatív, kulturális és szórakoztató iparágak (művészeti, innovatív, tudományos tevékenységek) mintaadóvá, inspirációs forrássá váltak a gazdasági-üzleti élet szélesebb területe számára.⁸ Mindez annak volt köszönhető, hogy a 20. század végére (épp az 1980–1990-es évektől kezdődően) a munka és a vállalkozás világa (illetve az üzleti élet egésze) egyre inkább a populáris kultúra és a szórakoztatóipar működési logikájához vált hasonlóvá.

Ha elfogadjuk a fentebbi összefüggéseket, akkor arról sem feledkezhetünk meg, hogy a *Szellemirtók* – mint szó volt róla, egyfajta példatörténetként, avagy reflexiós felületként – mire figyelmeztetheti az üzleti életet. Ugyanis az eredetalapító első két film történetészövése és a franchise egészének fejlődése is egy olyan izgalmas kettősséget foglal magában, amely a cégek és vállalkozások életében sem ismeretlen. Nevezetesen az a kihívás, hogy miként lehet – akár egy-egy médiatartalom, projekt vagy szervezet esetében – összehangolni egyfelől az eredeti missziókat, célokat, identitásértékeket megőrzését, másfelől a fejlődés, továbbblépés, újítás kényszerét. E dilemma, dinamika rajzát vázoló fel a következőkben a *Ghostbusters*-franchise példáján. Teszem mindezt a *kulturális gazdaságtan* szemléletmódját⁹ érvényesítve, mely az üzleti-gazdasági területek és a kulturális-szimbolikus as-

pektusok viszonyában az egymás közti feszültségek/ellentétek helyett a két szféra kölcsönös egymásra hatását állítja előtérbe.

2.

A *Szellemirtók* tehát sajátos példája a kulturális és üzleti referenciák keveredésének. Mindez összefüggésben állhat azzal, hogy épp a születése idejére, azaz a '80-as évekre tehető – legalábbis a *Post-postmodernism or, The Cultural Logic of Just-in-Time Capitalism* című könyv szerint – egy olyan fordulat, mely után a '60-as évekből örökölt ellenkulturális szemléletmód (a társadalmi-intézményes elnyomással szembeni lázadásnarratívák) nagy része érvényét veszítette. Ezzel együtt a kor-szellem azt tudatosította, hogy a liberalizáció (azaz: az életmódbeli és kulturális változások) folyamatai nem választhatók le az ezek mögött *baljós* („sinister”) háttérként kirajzolódó neoliberais kapitalizmusról, melynek szélsőségesen *piachívó* felfogása a '80-as években bontakozott ki, erősödött meg.¹⁰ Mindez azért fontos háttérösszefüggés, mert a *Szellemirtók*ban épp az előbb említett változás, átmenet érhető tetten. Egészen pontosan az 1984-es kánonalapító film ötletes, inspiratív módon ötvözte az autoritásokkal való szembenállás és az üzletiesedés-intézményesülés szemléletmódjait. (S talán ez is meghatározó lehetett abban, hogy végül oly nagy sikert és hatóerőt ért el az alkotás, illetve a belőle kibontakozott franchise-rendszer.)

A *Ghostbusters* ugyanis egyike volt a korszak népszerűvé és emlékezetessé vált, nagy költségvetésű *high-concept* családi fantasztikus filmjeinek (többek közt a *Vissza a jövőbe*, *Roger nyúl a pácban*, *Kincsvadászok* vagy a *Drágám, a kölykök összemertek* című alkotásokkal együtt). S ezek közt is kiemelt iskolapéldája volt a profitábilis filmipari termelés eszköztárának: az érdeklődésgenerálástól („teasing”), a kreatív és rendszerszintű arculat- és merchandise-teremtésen át, a slágerképző soundtrackig.¹¹ De miként a meghatározó – szinte külön intézménnyé vált – amerikai filmkritikus, Roger Ebert korabeli recenziója is figyelmeztetett: a *Ghostbusters* sikerének fontos, de nem elégséges összetevője volt az, hogy a – jelen esetben speciális effektekkel is terhelt – blockbuster formát ötvözni tudta a bolondos komédiával (mint ahogy ezt kevésbé tudta még megvalósítani például Spielberg évekkel korábbi, *Meztelenek és bolondok* című világháborús vígjátéka). Ugyanis a *Szellemirtók* – a kultikussá vált *Saturday Night Live* és a *Second City Television* szkeccskomédia-műsorokból kinevelődött – alkotó- és főszereplőstábnak (Dan Aykroyd, Harold Ramis, Bill Murray) köszönhetően egyúttal egy eszes-ironikus *dialóghumor* is működött, teletűzdelve understatementekkel, belső poénokkal, cinizmussal.¹² Azaz a piacelvű és nagyközönséget vonzó blockbuster-elemek (grandiózus látványosság, effektek, saját horror- és fantáziavilág), valamint a *slapstick* és fizikai humor mellett tetten érhető benne egy harmadik szint is: a kortárs társadalmi-kulturális környezetet kritizáló szatíráé.

Közel sem véletlenszerű ez, ha tekintetbe vesszük azt, hogy a stáb bizonyos tagjai miként módosították a film keletkezéstörténetét, illetve milyen alkotói előélettel bírtak. Hisz mint az a *Szellemirtók* születéséről szóló *making-of* könyvből kiderül: a film eredeti koncepciója jelentős mértékben irányt váltott a producer-rendező Ivan Reitman, a társszerző Harold Ramis és a *show-mester* Bill Murray

bevonódása után. Ugyanis az *ötlettulajdonos* Dan Aykroyd eredeti forgatókönyv-változata inkább még egy futurisztikus sci-fi akciófilmet vetített előre, melyet a jóbarát és főszereplőnek szánt John Belushi fizikai humora alapozott volna meg, s emellett a szerző saját parapszichológiai elköteleződése és családi mitológiája vezérelt (felmenői közt több spiritualista is volt).¹³ Később azonban Aykroyd Belushi korai halála miatt kénytelen volt főszereplőt váltani (Bill Murray-re). Majd miután Reitman lett a projekt producere, az ő realiztikusabb humorfelfogása alapján a jövőbe tervezett és párhuzamos világokban játszódó (tehát költségemésztően és kivitelezhetetlenül nagyszabású) koncepció átalakult a jelenkori nagyvárosi (ezen belül egyetemi) környezetbe helyezett történeté.¹⁴ Reitman szerepe még azért is meghatározó, mert ő kezdeményezte a több általa produkált és rendezett film írójaként megismert Harold Ramis bevonását társszerzőként (aki ráadásul már számos alkalommal együtt dolgozott Bill Murray-vel). Mivel saját bevallása szerint Ramis mindig a körülményfeltételekkel szemben aktív/konfrontálódó (és nem csupán ezeknek kiszolgáltatott) szereplők narratíváit kedvelte, közreműködése egy olyan végső csavart adott a koncepciónak, melynek következtében a főszereplők a szellemirtó nagyvállalat egyszerű alkalmazottaiból önálló és a környezetükkel szembeszálló vállalkozókká alakultak.¹⁵ Így lett tehát a szellemvadászat horror- és sci-fi-komédiájából az egyetemről kiebrudalt sarlatánok, *outsiderek* üzleti fejlődéstörténete, végül pedig a várost és világot megmentő népi/népszerű hősök mítosza. Hisz e sajátos ívű narratívában a magukat hirtelen a piacon találó kutatók miközben saját álmaikat próbálják megvalósítani, saját vállalkozásban ugyan, de tulajdonképp a munkás életmód küzdelmeit kénytelenek megtapasztalni (overallokba öltözve, és nem csupán szellemi, de saját fizikai munkaerejüket is mozgósítva). Ezzel válnak populista hősökké, amit még inkább megerősít az, ahogy folyamatosan szembeszegülnek a kulturális és politikai elitekkel. A *Szellemirtók* filozófiájában ugyanis – miként egy sajátos műfajú munka, egy *fan monográfia* megállapítja – egy olyan autoritás- és intézményellenesség jelenik meg, mely a közemberek, kiközösítettek, társadalmilag alsóbbrendűek (*little guys, misfits, underdogs*) hatalmasságokkal szemben érvényesített revanstörténetére épül.¹⁶ Ennek következtében a film annak a szintén a '80-as években meghatározóvá vált Harold Ramis-féle populista kánonnak is fontos pontjává lett, amely – a forgatókönyvíróként és rendezőként is jegyzett – életmű első felében mindig valamilyen kontrolláló-sztenderdizáló intézmény felforgatására vállalkozott. A *Party zóna* és a *Vissza a suliba* című filmekben az egyetemet és egyetemi klubházat, a *Golfőrültekben* a golfklubot, a *Dilibogyókban* a nyári tábor, a *Bombázók a seregnek* című alkotásban a fegyveres erőket, a *Nicsak, ki nyaralban* pedig a szállodát. E filmek közül több esetében Ramis mellett jelen volt alkotótársként Bill Murray és Ivan Reitman is. Az ő hármasuknak köszönhetően a *Szellemirtók* világába is átszivárgott az a – fentebb már körülírt – '80-as évekbeli *slobs vs. snobs* („prolik kontra sznobok”) narratíva, mely végső soron generációk és/vagy társadalmi osztályok közötti szimbolikus-komikus háború formájába átalakítva próbálta piacilag is sikeres szórakoztatóipari produktumként továbbéltetni a '60-as évekbeli ellenkultúra elbukottnak hitt nonkonformitását.¹⁷ Ezek az *underdog*-vígjátékok miközben az intézményi élet pedantériáját, túlszabályozottságát és elnyomó hatását támadták, az ettől szenvedő egyént nem Woody Allen-i

nebbish-ként,¹⁸ vagy – miként az ezredforduló utáni, főként a Judd Apatow-istállóból kikerült komédiák teszik – eszes, de motiválatlan naplopóként jelenítették meg. Hisz – ahogy maga Ramis megfogalmazta – az ő *outsiderek* nem lúzerek, hanem cselekvő, autonóm, optimista ellenkulturális hősök voltak.¹⁹ Mindez azért válik jelentőségteljesé, mert noha e kívülállókat ellenálló-szembeszegülő habitus jellemzi, nem pusztán a tagadás mozgatja, hanem valamiféle új, alternatív körülmény- és viszonyrendszer megteremtése. S ez érvényesül a *Ghostbusters* vállalkozó kutatóiban is.

Hiába hatja át azonban a lázadás, kivonulás, intézményellenesség valamiféle romantikája a szellemirtók történetét, végső soron önmaguk is autoritatív figurákká és intézményesített szervezetté válnak. Privát for-profit célokkal ugyan, de a klasszikus közszolgáltatások sorába lépnek funkcionálisan (hisz tulajdonképp egyfajta rendvédelmi szervezet szerepét töltik be) és ikonikusan is (mivel egy volt tűzoltó-laktanyában rendezkednek be és egy régi mentőautó lett szolgálati járművük).²⁰ Így formálódik át a *Szellemirtók* romantikus világmegváltoztatási története egy realiztikusabb, üzleti/vállalatalapítási példázattá. Mint Ivan Reitman megfogalmazta, egy „going-into-business” mozifilmmé vált,²¹ mely autentikusan reagált a reagani-neoliberális korszellem privatizációs-vállalkozási lázára. Ezt szemlélteti már a filmkészítés szintjén is az, ahogy az alkotók idejekorán felismerték az általuk megteremtett médiatartalom további merchandising-kiterjesztésében rejlő komoly, rendszerszintű üzleti lehetőségeket. Az eredeti ötletgazda Dan Aykroyd miközben néhány évvel korábban a szintén általa megteremtett nagy hatású és sikeres „Blues Brothers” figurák és márka esetében még hallani sem akart arról, hogy uzsonnás dobozokon tűnjenek fel, a *Szellemirtók* idején már kifejezetten kereste és tervezte ennek lehetőségét.²² Talán ebből a szempontból nem is véletlenül kap az első film oly jellegzetes és markáns arculatot (logó, egyenruhák, tűzoltólaktanyában kialakított székhely, mentőktől örökölt *esetkocsi*), mely a merchandisingot és a későbbi franchise-alapítást készítette elő. Az üzleti-piacelvű szemlélet átható – és másokat is inspiráló – jelenlétét a tematikus szinten bizonyítja az, hogy a filmmel kapcsolatban születése óta elevenen él és elfogadott az üzleti tanmese képzete is. A mai napig folyamatosan – sőt: talán az utóbbi néhány évben, azaz a filmes folytatásra/újratöltésre várakozva még inkább – vállalkozói mintaként, példaképként állítódik be a fiktív szellemirtó cég. Akár oly leegyszerűsítések révén, mint amely egy az egyben a piacelvű és államellenes neoliberalizmus filozófiájával azonosítja, és ezért a republikánus gazdaságpolitika valaha volt legnagyobb sikerű filmes ábrázolásaként dicséri.²³ Vagy olyan értelmezésben is, mely szerint – szemben a közkeletű elképzelésekkel – a ’70–80-as évek ún. „baby boom humorja” (s ennek részeként a *Szellemirtók* is) nem egyfajta liberális-ellenkulturális örökséget vitt tovább, hanem e helyett dühödt konvencióellenességével tulajdonképp önmaga volt az *anything goes* neoliberalizmus szellemi felszabadítója.²⁴ Megint mások úgy vélekednek, hogy az átlagemberek gyors felemelkedési vágyának korabeli populizmusát vetítette ki.²⁵ Újabb megközelítésben a fiktív szellemirtó cég klasszikusabb „rags-to-riches” (azaz a „semmiből meggazdagodás”) narratívája az ezredforduló után inkább már az innovatív start-up vállalkozások modelljét ölti magára. Hisz a filmbeli cég alapítói új technológiát és szolgáltatást fejlesztenek, ezzel együtt a piaci lehetőségek reményében otthagyják akadémiai pozícióikat, eleinte azonban

a kereslet és bevételi-megtérülési lehetőségek hiányával kell megküzdeniük, majd végül, megtalálva saját piaci szegmensüket, áttörő sikert aratnak. Mindezzel pedig még a 21. században is inspiráló példák maradhatnak.²⁶ Végül arra a felvetésre is érdemes kitérni, mely a technológiai innováció mellett kiemelkedő szerepet tulajdonít annak, ahogy a *Ghostbusters* a különböző személyiségeket és készségeket termékeny módon kombináló csapatépítés és a menedzsment alapvető fontosságát szemlélteti a vállalkozásalapításban.²⁷ Ez érhető tetten a történetvezetésben is, hisz a szellemirtó cég vonzerejének titkát már maguk az alkotók, de az utókor is a fiktív csapat dinamikájában, a karakterek kombinatorikájában látták: Venkman volt a cég gunyoros, de mégis megnyerő *szája* és arca; Spengler a technológiai fejlesztésekért felelős *agya*, Stantz pedig a mindig lelkes, motiváló és távlatokat adó *szíve*.²⁸ Nagyon tanulságos mindezzel kapcsolatban az a terminológia, mellyel az egyik társalkotó, Harold Ramis egy helyen leírta ezt a konstellációt. A film születéséről szóló *making-of* könyvben nyilatkozik úgy, hogy miután véleménye szerint Dan Aykroyd eredeti forgatókönyvében eléggé *laposak*, kidolgozatlanok voltak a figurák, saját stílussal látta el őket, s így alakították ki a *buckster*²⁹ (vagy másképp *salesman*), a *technikus* és az *enthusiaszta* karaktereit.³⁰ Ez ugyanis – ha nem is teljes egyezésben, de – igencsak hasonlatos ahhoz a tipológiához, amivel napjainkban szokás leírni a start-up vállalatok belső dinamikáját: azaz a *bustler*, *hacker* és *designer* alkotta hr-modellt, tehát egy olyan munkacsapatot, mely a *kereskedő-értékesítő*, a *technológiai zseni* és a *vizionárius tervező-próféta* szerepköreit kapcsolja össze.³¹ De ami még inkább izgalmassá teszi ezt a kombinatorikát, az az, hogy a *Szellemirtók* esetében ez nem csupán a fikció szintjén jelent meg, hanem már magában a filmkészítési és előkészítési folyamatban is tükröződött (vagy épp fordítva: ez utóbbit tematizálta maga a fikció). Hisz – mint fentebb már szó volt róla – Dan Aykroyd eredeti formabontó, őrült filmötletének realiztikusabb, kivitelezhető változatához szükség volt Ivan Reitman és Harold Ramis közreműködésére. Különösképp, hogy utóbbi akkor már régóta ismert volt forgatókönyvírói kompozíciós, organizációs és problémamegoldó készségeiről.³² Miként maga Ramis mondta egy helyen: Dan Aykroyd-nak a fantasztikus elemek, a fordulatos sztori és a vicces helyzetek kiötlésére volt tehetsége, őmagának pedig az eszes-ironikus párbeszéd, a verbális poénok és a karakterek megteremtéséhez.³³ Bill Murray pedig a – korábbi filmjeiben kialakított és nagy népszerűséget hozó – gunyoros és távolságtartó, de mégis cselekvő pozitív hőssé váló nagyszájú „smartass” figuráját apportálta a projektbe.³⁴ A kollektív-kooperatív feladatvégzésre, alkotási folyamatra mind-ezeken túl még az is izgalmas példa, ahogy Ramis és Murray közt – több közös filmforgatás után – addigra már kivételes szimbiózis alakult ki. A fentebb többször idézett *making-of* könyv tartalmazza a film annotált forgatókönyvét, melynek egyik megjegyzése arra világít rá, hogy miközben Peter Venkman legtöbb klasszikussá vált mondatát igazi, autentikus Bill Murray-féle *one-linernek* érezte a közönség (azaz azt feltételezte, hogy maga a színész rögtönözte őket a forgatáson, mint sok más korábbi film esetében), valójában e szöveghelyek nagy része már eleve részét képezte a forgatókönyvnek. Ennek egyik társszerzője, Harold Ramis ugyanis – miként maga fogalmazott – szeretett és meg is próbált Murray fejébe bújni, s eleve az ő hangján írni, már a szkript készítésekor is.³⁵

A *Szellemirtók*ban így – szimbolikus és praktikus szinten is – megvalósult a kreatív csapatmunka/együttalkotás és ennek sikeres üzleti formába foglalása (mind a filmbeli cég, mind pedig a filmből kinövő franchise- és merchandising-rendszer példáján) a mai napig is inspiráló történet. Ugyanis a jelenkori üzleti-vállalati életben az egyik legnagyobb kihívást épp az a feszültség okozza, mely a munkafolyamatok belső dinamikát megőrző heterogén összetételű kiscsoportokra bontása (és ezáltal a feladatvégzés felszabadítása), illetve előbbinek a remélt üzleti-szervezeti fejlődés/növekedés általi veszélyeztetése (a fokozódó teljesítménykényszer és kontrolláltság, bürokratizálódás) közt húzódik. Mint ahogy ez például a start-upból globális nagyvállalattá válás sikertörténete miatt üzleti legendává vagy mintaképpé vált Google-modellben is megfigyelhető.³⁶ Bizonyos értelemben hasonló dilemmát szemléltet a *Ghostbusters*-franchise esete. Hisz miközben maga a *kánonalapító* első film megjeleníti és meg is valósítja a kooperáció és a csapatépítés jó gyakorlatát, azzal a megkerülhetetlen és kínzó kihívással is szembesít, hogy miként lehet a különféle munkatársak/készségek jól összeállt kombinációjának alkalmi *csodáját* tartósítani, hosszabb távon és intézményesítetten fenntartani. Azaz: hogyan folytatható, ismételhető meg a siker, ha az épp egy kegyelmi állapot jellegű konstellációban születik meg? A *Szellemirtók* épp e dilemma kezelését szemléltetheti a kánon- és franchise-épülés révén, melyben a professzionális médiaipari szereplők és a (fél)amatőr alkotók munkája – a feszültségek mellett – helyenként képes összekapcsolódní, kölcsönösen kiegészíteni és folytatni egymást.

3.

A *kánonalapító* első film egyik társszerzője, Harold Ramis halálakor egy nosztalgikus hangvételű megemlékezés a következőképp rögzítette a *Szellemirtók*-márka kultúripari pozícionáltságát: végső soron a '80-as években gyerekkorát élő generáció számára a *Ghostbusters* volt az első nagy, többplatformos franchise-ok egyike, mely magába szippantotta, elkötelezett rajongóvá és fogyasztóvá tette e gyermekközönséget.³⁷ Az 1984-es első filmet ugyanis néhány éven belül követte a televíziós rajzfilm-sorozat, képregény-adaptációk, megregényesítések, játékfigura-merchandising, videojáték, illetve még az évtized vége előtt a nagyjátékfilmes folytatás.

A franchise-építés legfajsúlyosabb összetevője azonban – azaz a harmadik mozifilm – sokáig váratott magára. A 2000-es évek első évtizedében időről időre jelentek meg hírek egy lehetséges újabb rész forgatókönyvéről (s ennek bizonyos momentumairól). Ám mindezeket folyamatosan beárnyékolta annak bizonyossága is, hogy az egyik kulcsfigura, Bill Murray nem vállalja az újabb szereplést, ódzkodván a folytatásoktól (igaz, erre rácsáfolva kétszer is elvállalta ugyanezekben az években azt, hogy az animált Garfieldnak kölcsönözze hangját). 2009-ben Dan Aykroyd kijelentette, hogy az ekkor megjelent videojáték – mely az eredeti alkotó- és főszereplőstáb nagy részének bevonásával készült – tulajdonképp maga a *Szellemirtók 3*. Ugyanebben az évben Harold Ramis is nyilatkozott egy másik irányú folytatásról: *A hivatal* című vígjátéksorozat íróinak közreműködésével készült egy újabb forgatókönyv. Végül azonban e változat is „kukába került”. Ezek után egy ideig még Dan Aykroyd próbálta fenntartani a folytatás ígéretét (egy-két újabb to-

vábbfejlesztési irányt felvillantva). Harold Ramis 2014. februári halála azonban végérvényesen megpecsételni látszott a harmadik rész sorsát (az első két film rendezője, Ivan Reitman be is jelentette, hogy – ha lesznek is – direktori szerepben biztosan nem vesz már részt a további munkálatokban). Ennek ellenére az események felgyorsultak, s az év második felében először csak pletykák, majd megerősített hírek jelentek meg arról, hogy záros határidőn belül újabb *Szellemirtók*-film készül a női vígjátékokat készítő Paul Feig rendezésében, s így női szereplőgárdával újratöltve az eredetileg férfi főszereplőkre épült történetet.³⁸ Röviden így kivonatolható a *Szellemirtók* című második mozifilm utáni vesződéses fejlődéstörténet. Ám a filmre váró és vágyó közönség ez idő alatt sem maradt tartalom és impulzusok nélkül.

A hosszú *ínséget* ellensúlyozandó a rajongótábor megteremtette a saját felületeit, melyek hol reménnyel, hol pótlólagos *fan fiction* tartalmakkal járultak hozzá a hiány elviseléséhez. Előbbire példa lehet a Ghostbusters III Blog, mely – elnevezéséhez híven – a várva várt harmadik részről igyekezett összegyűjteni minden hírt, utalást, pletykát. (Miután pedig bizonyossá vált, hogy nem a *Szellemirtók 3.* készül majd el, hanem egy *újrátöltött* változat, az oldal először beszüntetettnek nyilvánította magát, majd valójában minimálisra csökkentette működését.) A saját gyártású rajongói tartalmak pótlólagos, *vágybeteljesítő* funkciójára pedig az lehet szemléletes példa, ahogy Harold Ramis halála, illetve az *újrátöltött* folytatás bizonyossá válása után nem sokkal két *Szellemirtók 3.* forgatókönyv is nyilvánosságra került. Ezekről előbb vagy utóbb kiderült, hogy rajongói tartalmak. Az egyikről először az volt feltételezhető, hogy egy korábbi hivatalos változat (az évekkel korábban ennek elkészítésével Ramis által hírbe hozott két szerző, Gene Stupnitsky and Lee Eisenberg munkája), ám utóbb önleplezés következtében kiderült, hogy a rajongó – de a filmkészítéssel is kapcsolatban lévő – Sean Grady alkotása.³⁹ A másik *fan fiction* szkriptet pedig maga a szerző, Brett Caron jelentette be és osztotta meg elérhetőségét egy Huffington Post-cikkében.⁴⁰ Mindkettőben közös azonban, hogy – a szerzők saját bevallása szerint – eredendően csupán a szórakozás kedvéért („for fun”) írták meg a forgatókönyvet, ugyanakkor semmiképp nem zárkoznának el az elől sem, ha az eredeti jogtulajdonos stúdió hajlandó volna megvásárolni és filmre vinni az ő könyveiket is.⁴¹ Így nem véletlen, hogy az egyik önjelölt forgatókönyvíró gyorsan meg is kapta a billogot: nem pusztán örömszerzési és rajongói célok vezették a szellemirtó-szkript megírásánál, hanem ezzel akart szakmai figyelmet és elismerést szerezni filmesként.⁴² Beszédes e mellett az is, hogy a másik szerző, Brett Caron a saját szkriptjét bejelentő HuffPo-cikkében önreflexíven számot vet a folytatás nehézségével. Azon morfondírozik, miként lehetséges az első két film rajongóinak vágyait kiszolgálni úgy, hogy közben nem sérül az eredeti koncepció sem. S ami még fontosabb: a projekt nem esik a *Kristálykoponya* hibájába. Hisz ez, és ezáltal az *Indiana Jones*-franchise példája arra figyelmeztet, hogy miközben reményt kelthetett a rajongókban régi ikonjuk visszatérése, végül az ő megöregedésével (illetve a franchise eredeti struktúrájának és alkotóstabjának megfakulásával) való szembesülés mégis inkább csalódottságot, elégedetlenséget szült.⁴³ (Egy évekkel korábbi interjúban maga Harold Ramis is az *Indiana Jones*-széria legutóbbi darabját hozta fel olyan negatív példaként, mellyel azt szemléltette, hogy mit szeretne mindenképp elkerülni a *Ghostbusters* esetében. S még azt is kiemelte, hogy a

folytatásnak úgy van értelme, ha újabb komikus-generációk segítségével és a jelenkorra adaptálva készül el az újabb film.)⁴⁴ Bizonyos értelemben szintén az örökség, a nosztalgia és a megújulás közti dilemmával szembesít a másik imént említett rajongói *Szellemirtók 3.* forgatókönyv. De nem pusztán létevel, hanem tematikusan is. Hisz ennek – a nem pusztán az eredeti filmben megszületett vállalkozás, hanem a film köré kiépült egész franchise sorsára is reflektáló – fikciója szerint a Ghostbusters-cég kikerült az alapítók tulajdonából, nagyvállalattá vált, és bevezették a tőzsdére egy új munkatárs vezérletével. Az eredeti szellemirtók egyike (Peter Venkman) New York polgármestere lett, a másik kettő (Ray Stantz és Egon Spengler) pedig Venkman szerelemgyerekével (Oscar Barrettel) a cég kiszervezett alvállalkozói lettek, és maguk már nem is végeznek szellemirtást. Sőt, miután minden franchise-jogot is átadtak a cég új tulajdonosának, még csak magukra sem ölthetik eredeti felszerelésüket vagy bármilyen más arculati elemet. A cég sorsának értékelése megosztja az alapítókat: Venkman karrierváltását azzal indokolja, hogy boldogulni akart, s a többiekkel ellentétben nem volt hajlandó egész életét feláldozni a közös vállalkozásért. Stantz és Spengler többször is a kommercializálódást, a piaci és branding szempontokat kárhoztatja; illetve a jelenlegi cég- és városvezetést a szellemirtó misszió és eszme szívtelen-haszonelvű kizsákmányolójának tartja. Míg nem aztán egy újabb kozmikus méretű démon-támadássorozat következtében kénytelen újra összeállni az eredeti gárda, hisz csak ők menthetik meg New Yorkot a veszedelemtől. Végül így is lesz, ám mindez a Venkman–Stantz–Spengler-trió önfeláldozását igényli. Az ő haláluk után pedig az első filmben munkatársukká vált Winston Zeddemore, illetve a rajongói forgatókönyvben bevezetett Todd Prendaghost (ő volt felelős a cég nagyvállalattá alakításáért) és Oscar Barrett (Venkman fia) viszik tovább a Ghostbusters, Inc. vezetését.⁴⁵ E *fan fiction* alkotás összességében akár egy olyasfajta állásfoglalásként is értelmezhető, amely a fiktív cég történetében a franchise alakulástörténetére reflektálva nyilvánítja tévűtnak a kizárólag piacelvű, illetve a kezdeti kereteket szétfeszítő *corporate* működési formát. Sean Grady tehát a brand (és a „property”) rossz kezekbe kerülésének, valamint az eredeti misszió újra-megtalálásának tanmeséjét alkotta meg *Szellemirtók Rt.* történetében. De tette mindezt úgy, hogy közben nem tagadta, nem feledte el, hogy az idő múlásával elkerülhetetlen az örökség továbbadása sem, és ezért az válik fontos kérdéssé munkájában, hogy végül kik és milyen formában folytatják a hagyományt. Ne felejtjük el: épp abban az érzékeny időszakban osztja meg a nyilvánossággal szerzője e rajongói forgatókönyvet, amikor a legelső film egyik társírójának halála meghíúsította az eredeti koncepció szoros folytatását; illetve bizonyossá vált, hogy a jogtulajdonos stúdió egy új irányú, az előzményekről leváló *reboot*-nak adott zöld lámpát.

Ám a rajongói gyártású tartalmak sorában talán mégis a 2007-es *Return of the Ghostbusters* című *fan* film a legizgalmasabb, hisz ez a franchise-épülésben új távlatokat nyitott. Arról a „Denver Ghostbusters” nevezetű csoportról szól, melynek a fikció szerint egyik tagja Ed Spengler, az eredeti szellemirtó csapattag Egon Spengler unokaöccse.⁴⁶ Példája nem csupán azért figyelemre méltó, mert megmutatja, hogy – a dolgozatban korábban már tárgyalt – *rajongói leányvállalat* forma milyen kreatív módon tudja megszokszorozni, kitágítani az eredeti fikciós világot. Hanem azért is, mert egyedi és markáns módon *visszahatással* tudott lenni a professzio-

nális tartalmakra. A 2009-es videojátékban ugyanis – mely az eredeti szerzői és szereplői stáb közreműködésével készült – van egy apró, kedves gesztusértékű utalás a két évvel korábbi *Return of the Ghostbusters* című alkotásra: ugyanis egyik helyen a *fan* film által megteremtett Ed Spengler nagybátyjának dedikált gyermekkori rajza tűnik fel a játékban.⁴⁷

Mindezzel a videojáték hivatalos, professzionális alkotóstábja egyfajta fordított tiszteletadással adózott a *fan* film előtt. Sőt: a gesztus e rajongói tartalmat – illetve az általa megnyitott narrációs, fikciós távlatokat – tulajdonképp a hivatalos *Ghostbusters*-kánon részévé avatta. Azért bírhat ez nagy jelentőséggel, mert a franchise-építkezésben, a *szellemirtó-univerzum* bővítésében – legalábbis hipotetikus szinten – lehetőséget ad egy sajátos modell kialakítására. Zárásképpen erről szólok vázlatosan.

Miután 2014 nyarán/őszén felröppent és hivatalossá vált, hogy nem a *Ghostbusters 3* készül el, hanem a franchise Paul Feig-féle *rebootja*, a szórakoztatóipari szaksajtó és a rajongói közösség nagy részének figyelmét a nosztalgikus gyerekkor kérdése, illetve generációs és gender-feszültségek kötötték le. Hisz az új verzió – amellet, hogy több ponton felidézi az első filmek világát (például megjelenik benne az akadémiai tudományosság és a popularizált parapszichológia közti törés)⁴⁸ – a korábbi férfiközpontú főszereplőgárdát nőire cserélte. S ez a markáns váltás, mint az várható volt, kiprovokálta maga körül a pro- és kontra-álláspontokat. Kez-dve annak dicséretétől, hogy a *Szellemirtók* az első franchise, mely bátor, és hajlandó volt erre az átpozicionálásra.⁴⁹ Azon át, hogy az egyik alkotó (Dan Aykroyd) miként üdvözli a női stafétaátvételt, hivatkozva az őt magát is parapszichológiai érdeklődésre inspiráló felmenőjére, aki már a 19. század végén is a nők térnyerését támogatta; s így összességében – szól Aykroyd érvelése – az ő *családi vállalkozásuk* méltó örökségeként és kibővüléseként értelmezhető a Feig-féle verzió.⁵⁰ Egészen az üzleti celeb és újabban államelnökjelölt Donald Trump épp a *Szellemirtók* apropóján hanyatlásfilozófiává tágitott méltatlankodásáig.⁵¹ De a *reboot* kitűnő alkalmat adott annak megvitatására is, hogy mennyire kivételes, szent és sérthetetlen az X és Y generációk gyermekkori mediális öröksége; avagy ezzel szemben nem egy klasszikus, örök érvényű kánon, csak túlértékelt nosztalgiavilág.⁵² Ám az előbbi problémákon és feszültségeken túl megjelent annak – legalább oly érdekes – kérdése, hogy az új *Ghostbusters*-film miként teremt lehetőséget egy önálló *filmuniverzum* kialakítására. Ezt a 2000-es években megjelent új médiaipari jelenséget a Disney tulajdonában lévő Marvel Studios teremtette meg (majd a Disney által megvásárolt *Indiana Jones*- és *Star Wars*-tulajdonjogok még inkább megsokszorozták az ilyen jellegű építkezés lehetőségét), és mindezzel versenyezve a Warner Bros. és a Twentieth Century Fox stúdiók is megpróbálták kialakítani saját – egyelőre főleg képregény-adaptációkra épülő – univerzumaikat.⁵³ S miközben bizonyos vélemények csak a profitmaximalizáló haszonelvűséget látják a franchise-építésben (mondván, az új női központú történetet egyedül csak azért kapcsolták a *Ghostbusters*-brandhez, mert így szélesebb közönséget érhet el, és semmi más motiváció vagy távlat nem inspirálta ezt),⁵⁴ más helyzetértékelések a sokrétű párhuzamos építkezés lehetőségére hívják fel a figyelmet. Így például rögtön maga az egyik eredeti társalkotó, Dan Aykroyd, aki nem sokkal a női változat híre után már azt tervezgette a nagy nyilvánosság előtt, hogy miként lehetne a franchi-

se-t „megnyitni” és exportálni: azaz úgy továbbépíteni a szériát, hogy az újabb és újabb filmek különféle országok/kultúrák mitológiáira alapozódnak.⁵⁵ Ennek mintájára – s talán inspirációjára is – tovább folytatódott az ötletelés a szórakoztatóipari sajtóban. Így például megfogalmazódott az a felvetés, mely nem mitológiai, hanem üzletszervezési alapon gondolta el a földrajzi terjeszkedést. E szerint ha már a legelső filmben is a franchise-jogok értékesítése volt Peter Venkman figurájának egyik legfőbb célja a szellemirtó vállalkozás megalapításával, akkor miért ne építhetne erre a sorozat. Azaz, ahogy kialakult globálisan a rajongói klubok hálózata (miként erről már fentebb volt szó), úgy a filmes univerzum fikciójában is önálló részek szólhatnának a különféle metropoliszok és egyéb városok saját szellemirtó cégeiről.⁵⁶ E felvetés oly távlatokat rejthet, hogy már a Forbes is külön elemzést szentelt annak a kérdésnek, miként formálható a *Ghostbusters* a Marvelhez hasonló mega-franchise-zá. S miközben ez az eszmefuttatás számot vet a korlátokkal, a *Szellemirtó*-univerzum nagy lehetőségére világít rá. Ha az alkotók megtalálnák annak megfelelő módját, hogy kombinálhassák egyfelől az amerikai nagyvárosok (fél)amatőr komikus és filmes szcénájának – a korábban már említett *Return of the Ghostbusters* non-profit fan film stábjához hasonló – kevésbé ismert, feltörekvő, *self-made* regionális alkotóit, másfelől az eredeti, klasszikus szellemirtó gárda és tagjainak fejlődéstörténetét, akkor olyan storytelling-modellt alakíthatnának ki, mely felvehetné a versenyt a Disney által sikerrel működtetett Marvel- és *Star Wars*-franchise-okkal.⁵⁷

Így tehát amíg napjaink média- és kultúrgazdaságtanában heves viták zajlanak a média- és szórakoztatóipart koncentráló blockbuster-elv és a diverzifikált-szegmentált (nem egyszer a non-profit, lokális, niche tartalmak szerepét védő) *hosszú farok* elmélet közt,⁵⁷ a *Szellemirtók*-franchise példát adott és további lehetőségeket teremthet az *ipari méretű* professzionális és az amatőr/félamatőr mikro-költségvetésű tartalmak termékeny ötvözésére (illetve az alkotóik közötti kölcsönösen inspiráló kooperációra).

JEGYZETEK

A tanulmány elkészítését a TÁMOP-4.2.2.B-15/1/KONV-2015-0001 számú projekt támogatta. A projekt az Európai Unió támogatásával, az Európai Szociális Alap társfinanszírozásával valósult meg.

1. Vö. *Making Ghostbusters*, szerk. Don Shay, Columbia Pictures Industries, New York, 1985, 6–13.

2. Jelen szöveg kéziratának lezárása után keltett nagy figyelmet az, hogy a legújabb film első előzetesét milyen negatívan fogadta a rajongó közösség 2016 tavaszán. Így e feszültséget már nem elemzi a tanulmány. Egyébként a film 2016. július 28-án kerül a magyar mozikba.

3. Vö. pl. Jesse Schedeen, *The Strange History of the Ghostbusters Reboot*, IGN 2015. február. 4. <http://www.ign.com/articles/2015/02/04/the-strange-history-of-the-ghostbusters-reboot> (Utolsó letöltés: 2016. január 20.); Scott Meslow, *The Long, Troubled History of the New Ghostbusters Movie. A Timeline*, The Week, 2015. január 29. <http://theweek.com/articles/471237/long-troubled-history-newghostbustersmovie-timeline> (Utolsó letöltés: 2016. január 20.)

4. Vö. *Harold Ramis Talks About 'Ghostbusters'. The Lost Interview*. More Whatnot, 2012. január 27. <http://morewhatnot.com/2012/01/27/harold-ramis-talks-about-ghostbusters-the-lost-interview> (Utolsó letöltés: 2016. január 20.)

5. Mindehhez l. például: Joseph Giorgi, *Want to Be a Kick-Ass Entrepreneur? Think Like the Ghostbusters!*, Branding Beat: Quality Logo Products Blog. <http://www.qualitylogoproducts.com/blog/be-a-kick-ass-entrepreneur-like-ghostbusters> (Utolsó letöltés: 2016. január 20.); Chris Myers, *What 'Ghostbusters' Taught Me*

About Entrepreneurship, Forbes 2015. április 24. <http://www.forbes.com/sites/chrismyers/2015/04/24/what-ghostbusters-taught-me-about-entrepreneurship> (Utolsó letöltés: 2016. január 20.); Ray Hennessey, *Why 'Ghostbusters' Should Be Every Entrepreneur's Favorite Movie*, Entrepreneur 2014. június 9. <http://www.entrepreneur.com/article/234629> (Utolsó letöltés: 2016. január 20.); Adam Bertocci, *Overthinking Ghostbusters. A Love Letter to the Comedy Classic That Defined a Generation and Saved the World*, Run Leia Run. <http://www.runleiarun.com/ghostbusters> (Utolsó letöltés: 2016. január 20.)

6. A heist műfajmegjelölés nagy általánosságban a trükkös, konspirációs tolvaj- és betörőfilmeket fedi le.

7. Pápai Zsolt, *A kaméleon színe. Steven Soderbergh = Korszakalkotók. Kortárs amerikai filmrendezők*, szerk. Pápai Zsolt – Varga Balázs, Tudással a Jövőért Közhasznú Alapítvány, Budapest, 2013, 263.

8. Vö. Nigel Thrift, *Performing Cultures in the New Economy = Cultural Economy. Cultural Analysis and Commercial Life*, szerk. Paul du Gay – Michael Pryke, Sage, London, 2003², 210.

9. Ehhez l. pl.: *Cultural Economy*.

10. Vö. Jeffrey T. Nealon, *Post-postmodernism or, The Cultural Logic of Just-in-Time Capitalism*, Stanford, California, 2012, 20–24.

11. Vö. Bertocci, *i. m.*

12. Vö. Roger Ebert, *Ghostbusters*, rogerebert.com. <http://www.rogerebert.com/reviews/ghostbusters-1984> (Utolsó letöltés: 2016. január 20.)

13. Vö. Shay, *i. m.*, 6–7.

14. Vö. Shay, *i. m.*, 8.

15. Vö. Shay, *i. m.*, 9.

16. Vö. Bertocci, *i. m.*

17. Vö. Nathan Rabin, *A Beginner's Guide to Comedy Legend Harold Ramis*, The A. V. Club 2013. március 21. <http://www.avclub.com/article/a-beginners-guide-to-comedy-legend-harold-ramis-94039> (Utolsó letöltés: 2016. január 20.)

18. A „szerencsétlen flótás”, „lúzer” karakter megnevezésére szolgáló jiddis eredetű kifejezés.

19. Ehhez l. Tad Friend, *Comedy First. How Harold Ramis's Movies Have Stayed Funny for Twenty-Five Years*, The New Yorker 2004. április 19. <http://www.newyorker.com/magazine/2004/04/19/comedy-first> (Utolsó letöltés: 2016. május 20.); illetve Michelle Kung, *Harold Ramis on Writing „Year One,” „Ghostbusters 3”*, Speakeasy – WSJ Blogs 2009. június 18. <http://blogs.wsj.com/speakeasy/2009/06/18/just-asking-harold-ramis/> (Utolsó letöltés: 2016. január 20.)

20. Vö. Bertocci, *i. m.*

21. l. Bertocci, *i. m.*; illetve Lesley M. M. Blume, *The Making of Ghostbusters. How Dan Aykroyd, Harold Ramis, and the „Murracane” Built „The Perfect Comedy*, Vanity Fair 2014. június 4. <http://www.vanityfair.com/hollywood/2014/06/ghostbusters-making-of> (Utolsó letöltés: 2016. január 20.)

22. L. *Harold Ramis Talks About 'Ghostbusters'*, *i. m.*

23. L. Matt Phillips, *Ghostbusters, the Greatest Movie Ever Made about Republican Economic Policy*, Quartz 2014. február 25. <http://qz.com/176613/ghostbusters-harold-ramis-greatest-movie-ever-about-republican-economic-policy/> (Utolsó letöltés: 2016. január 20.)

24. Vö. Thomas Frank, *Baby Boomer Humor's Big Lie. „Ghostbusters” and „Caddyshack” Really Liberated Reagan and Wall Street*, Salon 2014. március 2. http://www.salon.com/2014/03/02/baby_boomer_humors_big_lie_ghostbusters_and_caddyshack_really_liberated_reagan_and_wall_street/ (Utolsó letöltés: 2016. január 20.)

25. Vö. Jason Diamond, *The Joys of Overthinking 'Ghostbusters' (and Other '80s Comedies)*, Flavorwire, 2014. február 26. <http://flavorwire.com/442402/the-joys-of-trying-to-find-political-themes-out-of-ghostbusters-and-other-comedies-from-the-1980s/> (Utolsó letöltés: 2016. január 20.)

26. L. Giorgi, *i. m.*

27. Vö. Myers, *i. m.*

28. L. Jason Matloff, *An Oral History of Ghostbusters. Who You Gonna Call? Everyone in the Cast of Ghostbusters*, Esquire 2014. február 24. <http://www.esquire.com/entertainment/movies/news/a27498/ghostbusters-oral-history/> (Utolsó letöltés: 2016. január 20.); illetve Myers, *i. m.*

29. Azaz „házaló ügynök”.

30. Vö. Shay, *i. m.*, 9.

31. Ehhez l. Steve Blank, *The Startup Team*, Huffington Post 2011. december 14. <http://www.huffingtonpost.com/>

steve-blank/the-startup-team_b_1148036.html (Utolsó letöltés: 2016. január 20.); Nathan Monk, *Hacker, Hustler and Designer. Building the Tech Team*, MaRS Discovery District, 2013. augusztus 20. <http://www.marsdd.com/news-and-insights/hacker-hustler-and-designer-building-the-tech-team/> (Utolsó letöltés: 2016. január 20.); Pushkar Sane, *Startup = Hacker + Hustler + Designer*, Curating Life – Pushkar Sane 2011. április 11. <http://www.pushkarsane.com/enterprise/startup-hacker-hustler-designer/> (Utolsó letöltés: 2016. január 20.)

32. Vö. Rabin, *A Beginner's Guide to Comedy Legend Harold Ramis*, *i. m.*; illetve Friend, *i. m.*

33. L. Shay, *i. m.*, 10.

34. Vö. Nathan Rabin, *The Broken-down Grace of Bill Murray*, The Dissolve, 2014. február 17. <http://thedissolve.com/features/career-view/419-the-broken-down-grace-of-bill-murray/?page=all> (Utolsó letöltés: 2016. január 20.)

35. Vö. Shay, *i. m.*, 27.

36. Ehhez l. Bernard Girard, *A menedzsmet forradalma – A Google-modell*, ford. Mihancsik Zsófia, Kazanlár Szilvia, Typotex, Budapest, 2010, 123-130.; illetve Max Nisen, *Google's Obsession with Efficiency Has Killed Its Most Famous Perk*, Business Insider, 2013. augusztus 16. <http://www.businessinsider.com/google-kills-20-time-2013-8> (Utolsó letöltés: 2016. január 20.)

37. L. Gregg Nunney, *Ghostbusters Star Harold Ramis Was My Hero*, Northamptonshire Telegraph 2014. március 2. <http://www.northantstelegraph.co.uk/news/opinion/gregg-nunney-ghostbusters-star-harold-ramis-was-my-hero-1-5900666> (Utolsó letöltés: 2016. január 20.)

38. Mindezekhez l. Schedeen, *i. m.*; Meslow, *i. m.*

39. Vö. Patrick Cooper, *We've Read the So-Called 'Ghostbusters 3' Script...*, Bloody Disgusting!, 2014. november 18. <http://bloody-disgusting.com/news/3321478/weve-read-the-ghostbusters-3-script/> (Utolsó letöltés: 2016. január 20.)

40. L. Brett Caron, *Why I Wrote My Own Screenplay for Ghostbusters 3*, Huffington Post, 2014. július 24. http://www.huffingtonpost.ca/brett-caron/ghostbusters-3_b_5616243.html (Utolsó letöltés: 2016. január 20.)

41. Vö. *Ghostbusters 3 (Fake) Script Written by Halifax Filmmaker*, CBC.ca, 2014. november 27. <http://www.cbc.ca/news/canada/nova-scotia/ghostbusters-3-fake-script-written-by-halifax-filmmaker-1.2852674> (Utolsó letöltés: 2016. január 20.); illetve Caron, *i. m.*

42. L. Cooper, *i. m.*

43. Vö. Caron, *i. m.*

44. Ehhez l. *Harold Ramis Talks About 'Ghostbusters'*, *i. m.*

45. Mindehhez l. Sean Grady, *Ghostbusters, Inc.* Online elérhetőség: <http://www.scaretissue.com/wp-content/uploads/2014/11/GHOSTBUSTERS-3.pdf> (Utolsó letöltés: 2016. január 20.)

46. Vö. Denver Ghostbusters Wikia-szócikk. http://ghostbustersfanon.wikia.com/wiki/Denver_Ghostbusters (Utolsó letöltés: 2016. január 20.)

47. Vö. Denver Ghostbusters Wikia-szócikk, *i. m.*

48. Ehhez l. Evan Dickson, *The Ghostbusters Reboot Gets Its Cast; Potential Story Details Revealed*, Collider, 2015. január 27. <http://collider.com/ghostbusters-reboot-cast/> (Utolsó letöltés: 2016. január 20.)

49. L. Matt Goldberg, *Director Paul Feig Talks Ghostbusters Reboot; Wants It to Be Scariest Than the Original*, Collider, 2014. december 30. <http://collider.com/ghostbusters-reboot-scariest-paul-feig/> (Utolsó letöltés: 2016. január 20.)

50. Vö. Joseph Baxter, *How Dan Aykroyd Feels About the New Cast of Ghostbusters*, Cinemablend. <http://www.cinemablend.com/new/How-Dan-Aykroyd-Feels-About-Cast-Ghostbusters-69447.html> (Utolsó letöltés: 2016. január 20.)

51. L. Alexandra Petri, *Donald Trump Is Baffled by Ghostbusters and Change*, The Washington Post, 2015. január 28. <http://www.washingtonpost.com/blogs/compost/wp/2015/01/28/donald-trump-is-baffled-by-ghostbusters-and-change/> (Utolsó letöltés: 2016. január 20.)

52. Ehhez l. Nathan Rabin, *Your Childhood Entertainment Is Not Sacred*, The Dissolve 2015. január 30. <http://thedissolve.com/features/exposition/903-your-childhood-entertainment-is-not-sacred/> (Utolsó letöltés: 2016. január 20.); illetve Jeff Jackowski, *I Ain't Afraid of No Feminist Killjoys. The Ghostbusters Nostalgia 'Crisis'*, The Conversation, 2015. február 1. <http://theconversation.com/i-aint-afraid-of-no-feminist-killjoys->

the-ghostbusters-nostalgia-crisis-36904 (Utolsó letöltés: 2016. január 20.)

53. Vö. Ben Child, *Who I Gotta Call to Stop the Ghostbusters Universe Expanding?*, The Guardian, 2015. március 13. <http://www.theguardian.com/film/2015/mar/13/ghostbusters-universe-star-wars> (Utolsó letöltés: 2016. január 20.)

54. Vö. Simon Brew, *The New Ghostbusters, Internet Comments & Ruined Childhood*, Den of Geek 2015. február 2. <http://www.denofgeek.com/movies/ghostbusters/33890/the-new-ghostbusters-internet-comments-and-ruined-childhoods> (Utolsó letöltés: 2016. január 20.)

55. L. Rob Bricken, *Dan Aykroyd Wants Ghostbusters to Be the Next Marvel Cinematic Universe*, io9 2014. szeptember 17. <http://io9.com/dan-aykroyd-wants-ghostbusters-to-be-the-next-marvel-ci-1635876368> (Utolsó letöltés: 2016. január 20.)

56. Vö. *Drew McWeeny*, *Now That They've Found the New 'Ghostbusters,' What Should Audiences Expect?* HitFix, 2015. január 27. <http://www.hitfix.com/motion-captured/now-that-theyve-found-the-new-ghostbusters-what-should-audiences-expect> (Utolsó letöltés: 2016. január 20.)

57. Vö. David Gonzales, *Can 'Ghostbusters' Use the Marvel Franchising Model?* Forbes, 2014. szeptember 19. <http://www.forbes.com/sites/davegonzales/2014/09/19/can-ghostbusters-use-the-marvel-franchising-model/> (Utolsó letöltés: 2016. január 20.)

58. Ehhez l. Anita Elberse, *Should You Invest in the Long Tail?* Harvard Business Review 2008/7–8. <https://hbr.org/2008/07/should-you-invest-in-the-long-tail> (Utolsó letöltés: 2016. január 20.); illetve Chris Anderson, *Debating the Long Tail*, Harvard Business Review, 2008. június 27. <https://hbr.org/2008/06/debating-the-long-tail> (Utolsó letöltés: 2016. január 20.)

KESZEG ANNA

Az (új)autenticizmus a kortárs kultúriparban

LENA DUNHAM CSAJOK CÍMŰ SOROZATÁRÓL

„Dolgoznom kell, aztán van ez a vacsora-dolog, aztán lefoglal, hogy az legyenek, aki vagyok.”¹
(*Csajok*, 1. évad, 2. rész)

Az autentikusság problémája a kortárs kultúripar egyik legfontosabb komponense. Karrierék, márkák épülnek és buknak e kritériumra/on, s az önazonos, sajátyszerű, autonóm élet igénye ott van az egyéni ambíciók csúcsán. Be kell azonban látnunk, hogy a fogalom képlékeny, körvonalazatlan és jogosan gyanús. A következőkben arra a kérdésre keresem a választ, hogy a kortárs kultúripar milyen értelemben használja az autentikusság kritériumát, hogyan tud ez a fogalom alkotások horizontjába bekerülni, illetve hogyan képes az univerzumformálás alapelveként működni s az egyes alkotások megítélésének központi kritériuma lenni. E fogalmat egy olyan hibrid jelenségcsoporton vizsgálom, mely egy szerzői névhez, Lena Dunhaméhoz kapcsolódik, aki filmrendezőként, színészként és íróként a kortárs globális kultúripar megosztó jelensége. Dunham több rövidfilm, egy 2010-es mozi-film (*Tiny Furniture*), egy többször is díjazott sorozat (jelenleg az 5. évada ért véget és még egy utolsóra szerződtek a gyártók²), egy 2014-ben megjelent könyv³ szerzője, illetve legutóbb tartalomszolgáltatóként kezd fellépni, amikor Jennifer Konnerrel közösen a *Lenny* feminista véleményportált, illetve a *Women of the Hour* podcast-sorozatot indította útjára. E sokféle tartalomtípusból álló konglome-