

УДК 791.4(73)
Р63

Серія «Бізнес»

MCU: The Reign of Marvel Studios — Copyright © 2024 by On Your Left, LLC
This edition published by arrangement with Levine Greenberg
Rostan Literary Agency

Перекладено за виданням:

Robinson J., Gonzales D., Edwards G. MCU: The Reign of Marvel Studios /
Joanna Robinson, Dave Gonzales, Gavin Edwards. — New York :
Liveright Publishing Corporation, 2024. — 528 p.

Переклад з англійської *Микити Тищенко* та *Юрія Поворозника*

Дизайн обкладинки *Steve Attardo*

Робінсон Дж., Гонсалес Д., Едвардс Г.

Р63 MCU: Як Marvel Studios підкорила Голлівуд / Джоанна Робінсон, Дейв Гонсалес, Гевін Едвардс ; пер. з англ. Микити Тищенко, Юрія Поворозника. — Х. : Віват, 2026. — 592 с. — (Серія «Бізнес», ISBN 978-966-942-862-2).

ISBN 978-617-17-0899-0 (укр.)

ISBN 978-1631497513

Бестселер за версією New York Times.

Ця неофіційна хроніка заведе вас за лаштунки приголомшливого злету та несподівано непевного тріумфу найвпливовішого культурного феномену нашого часу — Кіно-всесвіту Marvel.

20 років тому Marvel Entertainment займалась виробництвом іграшок і була близька до занепаду. Сьогодні Marvel Studios є одним з головних гравців Голлівуду та світової поп-культури. Як амбітна кіностудія змогла підкорити світ?

У книжці автори демонструють, що секрет геніальності Marvel полягає у відродженні та видозміні старої голлівудської студійної системи. Та чи переживе кіностудія власні приголомшливі досягнення?

«Неймовірна хроніка того, як Marvel Studios підкорила Голлівуд... Ця детальна історія голлівудського гіганта не залишить вас байдужими», — Publishers Weekly

УДК 791.4(73)

ISBN 978-966-942-862-2 (серія)

ISBN 978-617-17-0899-0 (укр.)

ISBN 978-1631497513 (англ.)

© On Your Left, LLC, 2024

© ТОВ «Видавництво «Віват»», видання українською мовою, 2026



Хочеш усе встигнути — запиши це.

«Людина-мураха і Оса»

МАРК РУФФАЛО НЕ УЯВЛЯВ, НАСКІЛЬКИ ВЕЛИКИМ МОЖЕ БУТИ МАЙБУТНЄ.
Але він зрозумів це, коли став супергероєм *Marvel*.

У квітні 2012 року *Marvel Studios* відправила команду акторів і продюсерів до Європи, щоб прорекламувати свій шостий фільм — «Месників». (В Іспанії він називався *Los Vengadores*, тоді як у Великій Британії стрічку перейменували на *Avengers Assemble*, щоб уникнути плутанини з британським телесеріалом 1960-х про шпигунів.) У Лондоні розслаблений Роберт Дауні-молодший, одягнутий у картатий піджак і затемнені окуляри, зачарував повну кімнату журналістів, зізнавшись що забрав зі зйомок одну з футболок *Black Sabbath*, яку носив його персонаж. «Знаєте, куди я її поклав? — жартував він. — Кудись, де не можу її знайти».

Дороге мандрівне шоу, профінансоване новим власником *Marvel*, компанією *Disney*, переїхало до Риму, де головних акторів зустрів захоплений натовп біля кінотеатру *Space*

Cinema Moderno, зокрема й добре обізнані у мітології та деталях всесвіту *Marvel* фанати. У одного з італійських прихильників, який аж сяяв ентузіазмом, був подарунок для Тома Гіддлстона, класичного британського актора, який зіграв головного лиходія фільму (Локі, підступного бога витівок зі скандинавської мітології): плюшева іграшка жабеняти Керміта, вдягнута в костюм Локі.

Фільм «Месники», що об'єднав супергероїв, яких *Marvel* чотири роки заявляла у своїх блокбастерах, ще до прем'єри видавався великим міжнародним хітом. Це була кульмінація десятирічної роботи продюсерів *Marvel*, включно з президентом *Marvel Studios* Кевіном Файгі. Також видавалося, що ризикована ставка *Marvel* зіграла — адже рятуючись від банкрутства, компанія взяла кредит в одного з банків на Волл-стріт під заставу прав на власних персонажів. Студія поставила усе своє майбутнє на цю позику, що профінансувала перші фільми *Marvel Studios*.

Увечері 21 квітня, після італійської прем'єри, Файгі разом із продюсерами та головними зірками фільму відвідали місцевий домашній ресторан *Antica Pesa*. Скарлетт Йоганнсон, яка зіграла Наташу Романову, також відому як секретна агентка Чорна вдова, була одягнута в синю сукню, прикрашену малюнками квітів і стільників. Кріс Гемсворт із зібраним у хвіст волоссям більше нагадував серфера, ніж скандинавського мітичного героя, але у ньому все одно безпомилково вгадувався величний бог грому Тор. Марк Руффало, який зіграв науковця Брюса Беннера та його альтер его, гаргантюанського зеленого Галка, навіть у костюмі та краватці виглядав пом'ятим, ніби професор історії, який випадково заснув на роботі. Щоправда, на той момент він єдиний із присутніх мав номінацію на «Оскар» — за фільм «Дітки в порядку» (*The Kids Are Alright*). За столом

Месників сиділи не справжні боги та супергерої, а кінозірки — що для більшості людей у XXI столітті майже те саме.

Як і решта акторів за столом, Гемсворт, коли погодився на роль у фільмах *Marvel*, уклав контракт одразу на кілька стрічок — у його випадку на шість. «Я подумав: “Давайте знімемо хоча б перший, — згадував він. — Якщо не напартачу, то може, потраплю у перших ‘Месників’». Але я навіть не думав, що буде друга частина». Гемсворт намагався сказати Файгі, що студія досягла успіху завдяки таланту та далекоглядності свого голови. Він не був упевнений, що Файгі у це вірив сам та чи взагалі повірив у щирість слів Гемсворта.

Вечера почалася пізно і затягнулася допізна, що викликало занепокоєння персоналу, який не тішила навіть зіркова аура гостей. Чимало вина подали до столу, і десь після домашнього прошуто і грильованих цукіні з козячим сиром, але точно до м'яса на грилі зі шпинатом, картоплею та розмарином Файгі поділився власним баченням майбутнього *Marvel*. Ніхто не очікував, що плани виявляться настільки масштабними.

Файгі, якому щойно виповнилося 38 років, не виглядав як голова голлівудської студії чи як загартований у горнилі корпоративних війн ветеран, який на той момент уже вважався одним з найкращих кінопродюсерів свого покоління. Він радше нагадував фаната, який виграв радіоконкурс «Отримай шанс пообідати з Месниками». Але коли він пояснив свій амбітний план для *Marvel*, який розтягувався на багато взаємопов'язаних фільмів, усі затихли.

«Я хочу взяти усі комікси та почати будувати всесвіт *Marvel*», — заявив він присутнім.

«Це вперше я почув від нього слова “всесвіт *Marvel*”, — згадує Руффало. — І я подумав: “Окей, це амбітно. Це буде історично у контексті всього кінематографу”».

Версія *Marvel* від Файгі не була лінійною, завершеною чи безпечною. Він хотів дослідити дивні закутки історії коміксів *Marvel* і був захоплений ідеєю фільмів про чарівників, африканських королів та об'єднання супергероїв. (Мова про «Доктора Стренджа», «Чорну пантеру» та «Нелюдів».) «Ми запустимо у виробництво 15 фільмів протягом наступних двох років», — заявив він.

«Це винесло мені мозок, — згадує Руффало. — Я подумав, що цей хлопець точно не жартує».

«Я соціально незграбний і не дуже вмію говорити про погоду чи спорт — я лише говорю про те, що ми можемо зробити далі, — зізнався Файгі в 2017 році. — Я завжди очікую, що люди думають, що я повен лайна, як решта кіноробів. Історично 95 відсотків всього, про що говорять у Голлівуді, ніколи не відбувається. Тому я дуже обережний, коли про щось розповідаю. У моїй голові це звучить так: «Що ж, ви, мабуть, думаєте, що це звичайне голлівудське переливання з пустого в порожнє, але ми зробимо все, щоб втілити це у життя»».

Насправді Файгі з колегами дотримали майже всіх обіцянок, які прозвучали тієї ночі в ресторані. Деякі деталі з часом змінилися: «Нелюди» перетворилися на телесеріал, а «Протистояння», яке Файгі описував як майбутню частину «Месників», попри майже повну команду героїв, технічно все ж є частиною трилогії «Капітана Америки». Та це лише дрібниці у загальній картині. Станом на квітень 2023 року, коли ми закінчуємо цю книгу, студія *Marvel* випустила 31 фільм із загальними кінозборами у розмірі понад 28 мільярдів доларів. Якщо оцінювати її як єдину франшизу, це найуспішніша серія фільмів усіх часів. (На другому місці опинилися «Зоряні війни», 12 фільмів яких зібрали в прокаті 10,3 мільярда доларів.) Об'єднані та ускладнені спільними сюжетними лініями і десятком телешоу,

фільми сформували справжній калейдоскоп персонажів, подій та спільних емоцій. Деякі зі стрічок були класичними представниками супергеройського жанру, тоді як інші намагалися розсунути межі заданого формату. Ще частина об'єднала дещо забуті жанри з фантастичним сетингом, що зрештою вилилося у космічні піратські пригоди та метахудожні сімейні драми. Ніхто не міг уявити, що одна кінофраншиза може поєднати під одним дахом воєнне кіно, супергеройський махач і параноїдальний політичний трилер, допоки студія *Marvel* не випустила трилогію про Капітана Америку.

Кіновсесвіт *Marvel* або КВМ, як його швидко почали називати, став синонімом домінації супергеройського кіно, на жаль чи на щастя. Навіть попри те, що студія самостійно створила нові правила жанру та агресивно контролювала якість фільмів, вона все одно примудрялась дивувати аудиторію. Файгі та інші продюсери визначили своє майбутнє та втілювали його, але, попри це, активно підлаштовувалися під навколишні умови, відкидаючи ідеї, які більше не працювали чи повертаючи у несподіваному напрямку. Подібна гнучкість, незвична для ситуації з такою великою кількістю грошей на кону, — одна з головних причин успіху *Marvel Studios*.

Перша фаза КВМ, деталі якої міг підслухати зацікавлений італійський офіціант, підливаючи Месникам к'янти, вже давно у минулому. *Marvel Studios*, як і будь-яка компанія шоу-бізнесу, що стала дуже прибутковою, перейшла до секретності та дуже жорстких протоколів захисту. Найбільші та найвпливовіші кінозірки світу перелякано дивитимуться на вас, якщо ви раптом попросите розповісти подробиці майбутніх фільмів. Студія випустила чимало фільмів про роботу за лаштунками та навіть гламурну настільну книгу власної історії, але кожен, хто працював або досі працює там, знає,

що деякі найважливіші історії досі не розказані. «Колись, — сказав нам інсайдер із *Marvel*, — ми впевнені, хтось розкаже про ті події».

*

КОЛИ МИ ПОЧАЛИ роботу над книжкою, перші кілька місяців *Marvel Studios* нам не перешкоджали. Потім ми дізналися, що *Disney* просить людей не говорити з нами. Попри перешкоди, ми опитали більш ніж сотню людей, відповідальних за злет *Marvel Cinematic Universe*, від Кевіна Файгі до дизайнерки логотипу *Stark Industries*: продюсерів, режисерів, кінозірок, гурту спецефектів, каскадерів, сценаристів, аніматорів, перукарів, художників-постановників, шоуранерів, асистентів, переможців «Оскара», особистих тренерів та навіть Плащ Доктора Стренджа. Наші джерела розповіли нам про таємні кімнати, пустельні прозріння, летючі машини, які жодного разу не злетіли, коней у крапочку, загадкові надлишки фіолетових ручок, сварки на межі з бійками. Ми також черпали інформацію з інших книжок, журнальних статей та подкастів. Зрештою, ми далеко не перші автори, які пишуть про КВМ. Але ми взялися за цю книжку, щоб скласти з невідомих історій найбільш послідовну та повноцінну історію *Marvel Studios* на цей момент.

Хоч Файгі не шукав слави чи конфліктів, він отримав усе. *Marvel Studios* з'явилася і почала випускати хіт за хітом. Голлівуд з усіх сил намагався повторити цей успіх, але зазнав невдачі. Та історія *Marvel Studios* не нагадує неминучий злет навіть у ретроспективі. Студії довелося вигризати права на персонажів, проданих заради швидких грошей. Коли батьківська компанія, *Marvel Entertainment*, створила авторитарний Креативний комітет для нагляду за Кіновсесвітом *Marvel*, студії довелося боротися за контроль над власними фільмами.

Комітет, зосереджений на продажі іграшок, віддавав перевагу героям, яких могли зіграти молоді білі чоловіки, на ім'я Кріс, тоді як Файгі з продюсерами роками виборювали можливість робити фільми про супергероїнь та не-білих супергероїв. Деякі з ранніх битв залишалися у межах студії, коли доводилося боротися з впертими режисерами чи затягнутими акторами. Щойно Файгі став відомий як архітектор безперервного потоку блокбастерів, йому довелося звикати до конфліктів зовсім інших масштабів. Створити левіафана фентезійного кіно дуже складно, але не менш складно втримати його на плаву, коли конкуренти намагаються якщо не потопити вас, то хоча би створити власних, більших левіафанів.

Стара голлівудська система, побудована навколо п'яти мейджорських студій — *Paramount*, *Warner Bros.*, *RKO*, *Loews/MGM* і *20th Century Fox*, — не лише створювала сотні фільмів у 1930–1940-ві роки, ніби на заводі, але й контролювала дистрибуцію через власні кінотеатри. Хоча у 1948 році Верховний Суд своїм рішенням розділив ці монополії, студійна система існувала до 1970-х, допоки їхні фільми не застаріли, а креативний контроль над роботою не перейшов до молодшого покоління кінематографістів. У цій книжці ми досліджуємо, як *Marvel Studios* поєднала в собі стартапівський підхід Кремнієвої Долини із сучасною версією студійної системи, підписуючи акторів на довгострокові контракти, вирощуючи власних сценаристів та контролюючи невеличку армію художників-постановників, які визначали стиль фільму ще до появи режисера. Єдине, що відрізняло її від гігантів минулого, — відсутність власної системи дистрибуції. Але тут на допомогу прийшла *Disney*, і з 2019 року *Marvel Studios* отримала доступ до *Disney+* — стрімінгового сервісу, який прочиняв двері до віталень безлічі сімей (понад 150 мільйонів станом на 2022 рік).