

Фильм, которому не хватило последнего шага

В своем фильме «Обитель зла» (ориг. Resident evil) режиссер Зак Креггер перенес события 1998 года видеоигры Resident Evil 2 на современность и получилось у него действительно не плохо: ему удалось показать обычного человека внутри тех событий, которые в серии видеоигр мы видим от лица главного героя, который, как правило, является профессионалом. Фактически, Креггер создал фильм-летсплей, ведь игрок это, как правило, обычный человек и именно таким героем является Брайан. Порционно, от худшего к лучшему, герой получает например оружие, также происходит развитие в играх. Также подается и сюжет, развиваясь довольно быстро и динамично, что не дает зрителю скучать, постепенно открываются новые и новые детали.

Однако в «Обители зла» разрушена структура того, что подается под заголовком Resident Evil. Возможно «разрушена» слишком громкое слово, поэтому скажем так: она не завершена. Resident Evil — известная медиафраншиза, она очень обширна и включает в себя и видеоигры и фильмы, анимационные фильмы, комиксы и многое другое, и в связи с многолетним производством и масштабом имеет устоявшуюся структуру. По отдельности, каждая часть видеоигры или анимационного фильма имеют очень простую структуру сюжета: есть проблема, есть главный герой, которому необходимо ее решить, есть обстоятельства, а именно зомби апокалипсис (в разных его проявлениях, лор 30-летней франшизы очень комплексный), есть главный антагонист и/или побочные, герой идет по определенному маршруту, дабы решить поставленную проблему и в конце конкретный поставленный в начале конфликт обязательно разрешен. По сюжету фильма Зака Креггера медицинский курьер Брайан берется за доставку посылки с неизвестным содержимым в больницу в Раккун-сити. Он оказывается в эпицентре вспышки странного вируса из-за которого мутируют люди и простая доставка посылки превращается в игру на выживание в мире чудовищ. Цель у героя есть — доставить посылку. И антагонист, который преследует Брайана на протяжении всего фильма помимо обычных зомби по дороге, тоже есть. Главный герой успешно все испытания преодолевает, однако по итогу зритель не получает от этого ничего. Концовка фильма не завершает его, а просто обрывает и сюжетную и любовную линии, оставляя зрителя с множеством вопросов, на которые не даются ответы или даже намеки. Открытая концовка это хорошо, это интересный прием, но не в картине, которая подается под заголовком Resident Evil. Франшиза широко известна и когда я вижу ее название, я строю себе определенные ожидания на основе моих знаний о ней. Фильму как будто не хватает завершенности, при просмотре у меня создавалось впечатление, что он разгоняется, разгоняется, а потом резко обрывается и я остаюсь с вопросами, на которые не могу никаким образом получить ответы.

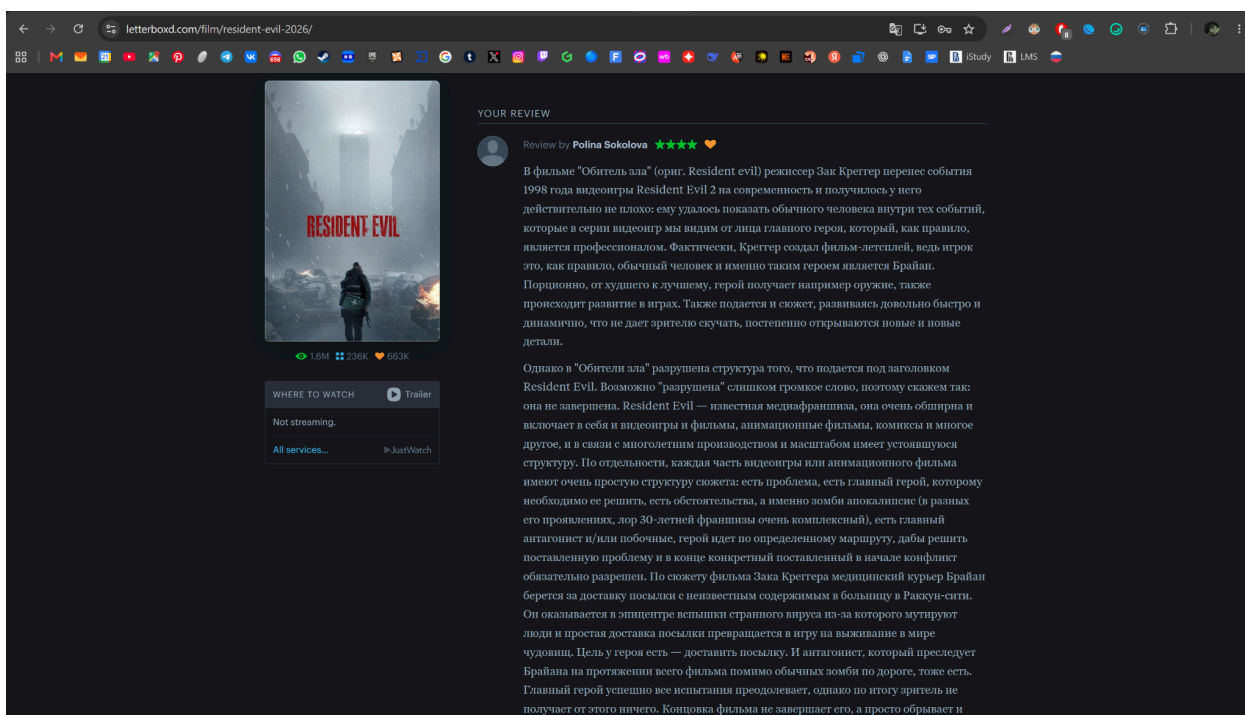
Кроме того, если убрать из «Обители зла» упоминание названия Раккун-сити, корпорации Амбрелла и визуальные отсылки в виде

упаковки патронов и лечебных спреев в углу одного кадра, то вы даже не догадаетесь, что эта картина вдохновлена Resident Evil, самый обычный фильм про зомби апокалипсис.

Несмотря на все вышесказанное, я не могу назвать фильм плохим. Остин Абрамс потрясающе сыграл роль обычного человека, попавшего в совершенно нетипичные, сумасшедшие обстоятельства. Этот герой не ведет себя глупо, он действительно пытается справиться со свалившейся на него ситуацией. Он неуклюжий, ему страшно, он делает по наитию. Сам персонаж Брайан поставлен интереснее, чем классические герои хорроров, на которых хочется кричать через экран, какие они тупые. Брайан порой ведет себя смешно и построенная режиссером комедия идеально сочетается с хоррором, хотя пугающие моменты довольно предсказуемые и клишированные. Страх во многом показан через героя, который кричит, паникует, убегает, в общем живо реагирует на обстоятельства, а не через скримеры, но и без них не обошлось. Остин невероятно харизматичен и подошел на эту роль идеально.

И что в итоге? На «Обитель зла» будет интересно посмотреть тем, кто не знаком с франшизой. На моем личном впечатлении, как фаната игр, сказала только размытая концовка, в остальном фильм хорош и я его рекомендую.

8/10



The screenshot shows a web browser window with the URL letterboxd.com/film/resident-evil-2026/. The page features a movie poster for "Resident Evil" with the title in red. Below the poster, there are social media share icons and a "WHERE TO WATCH" section indicating "Not streaming" and "All services...". To the right, under the heading "YOUR REVIEW", there is a review by Polina Sokolova, who has given the movie a 5-star rating. The review text discusses the film's adaptation of the 1998 Resident Evil 2 video game, praising the director's choice to focus on the main character, Brian, and the film's pacing and dynamic structure. It also mentions the film's connection to the broader Resident Evil franchise and the character's role as a medical courier.

letterboxd.com/film/resident-evil-2026/

YOUR REVIEW

Review by Polina Sokolova ★★★★★

В фильме "Обитель зла" (ориг. Resident evil) режиссер Зак Креттер перенес события 1998 года видеоигры Resident Evil 2 на современность и получилось у него действительно не плохо: ему удалось показать обычного человека внутри тех событий, которые в серии видеоигр мы видим от лица главного героя, который, как правило, является профессионалом. Фактически, Креттер создал фильм-летсплей, ведь игрок это, как правило, обычный человек и именно таким героем является Брайан. Порционно, от худшего к лучшему, герой получает например оружие, также происходит развитие в играх. Также подается и сюжет, развиваясь довольно быстро и динамично, что не дает зрителю скучать, постепенно открываются новые и новые детали.

Однако в "Обители зла" разрушена структура того, что подается под заголовком Resident Evil. Возможно "разрушена" слишком громкое слово, поэтому скажем так: она не завершена. Resident Evil — известная медиафраншиза, она очень обширна и включает в себя и видеоигры и фильмы, анимационные фильмы, комиксы и многое другое, и в связи с многолетним производством и масштабом имеет устоявшуюся структуру. По отдельности, каждая часть видеоигры или анимационного фильма имеют очень простую структуру сюжета: есть проблема, есть главный герой, которому необходимо ее решить, есть обстоятельства, а именно зомби апокалипсис (в разных его проявлениях, лор 30-летней франшизы очень комплексный), есть главный антагонист и/или побочные, герой идет по определенному маршруту, дабы решить поставленную проблему и в конце конкретный поставленный в начале конфликт обязательно разрешен. По сюжету фильма Зака Креттера медицинский курьер Брайан берется за доставку посылки с неизвестным содержимым в больницу в Ракун-сити. Он оказывается в эпицентре вспышки странного вируса из-за которого мутируют люди и простая доставка посылки превращается в игру на выживание в мире чудовищ. Цель у героя есть — доставить посылку. И антагонист, который преследует Брайана на протяжении всего фильма помимо обычных зомби по дороге, тоже есть. Главный герой успешно все испытания преодолевает, однако по итогу зритель не получает от этого ничего. Концовка фильма не завершает его, а просто обрывает и

опубликована на <https://letterboxd.com/film/resident-evil-2026/>