



## Assassin's Creed (2016)

**Kurzel si rivela il regista adatto per trasportare al cinema il videogioco Ubisoft. Torna con lui anche la coppia Fassbender-Cotillard.**

Un film di Justin Kurzel con Michael Fassbender, Marion Cotillard, Ariane Labed, Michael Kenneth Williams, Jeremy Irons, Brendan Gleeson, Brian Gleeson, Matias Varela, Coco König, Mohammed Ali. Genere Azione durata 115 minuti. Produzione USA, Gran Bretagna, Francia 2016.

Uscita nelle sale: mercoledì 4 gennaio 2017

Dopo aver girato insieme 'Macbeth', Marion Cotillard e Michael Fassbender recitano di nuovo insieme in un live action diretto dal regista Justin Kurzel.

### **Marianna Cappi - [www.mymovies.it](http://www.mymovies.it)**

Callum Lynch è un criminale che ha passato la vita entrando e uscendo di prigione. Condannato a morte, viene salvato, quando ha già l'ago dell'iniezione letale in vena, da una dottoressa della Abstergo, una multinazionale dietro cui si cela l'antico e misterioso Ordine dei Templari. Avendo individuato in Callum l'ultimo discendente dell'andaluso Aguilar de Nerha, vissuto nella Spagna del XV secolo, la Abstergo vuole costringerlo a rivivere i propri ricordi ancestrali, attraverso un futuristico macchinario denominato Animus, e a mettere così i Templari sulle tracce della smarrita mela dell'Eden, la reliquia in grado di controllare il libero arbitrio. Callum scopre in questo modo di appartenere all'antica Confraternita degli Assassini, che lotta da millenni contro i Templari per assicurare al mondo libertà e giustizia.

Trasposizione cinematografica del videogioco di grande successo sviluppato dalla Ubisoft, 'Assassin's Creed' appare allo spettatore non gamer come una sorta di "Codice Da Vinci" nel quale l'autore non si è speso per mantenere il segreto fino alla fine, riparandosi in qualche modo dall'impatto con la rivelazione finale tramite un percorso ben costruito, ma ha fatto l'esatto contrario, sparandola grossa subito e concentrandosi quindi sulle "mosse" che seguono. E tutto sommato, accantonati i giganteschi dubbi strutturali (il film è chiaro su questo punto: più le dinamiche narrative non tornano e più si rifiuta di darne conto), si può dire che la tattica si riveli vincente, o quantomeno obbligata.

Kurzel, che aveva già diretto la coppia Fassbender - Cotillard in 'Macbeth', e che è stato invitato a farsi carico della regia di questo capitolo (perché tale sarà) dall'attore stesso, non è in realtà una scelta azzardata per un prodotto di questo tipo, come potrebbe apparire di primo acchito. Pur passando da una logica produttiva più autoriale ad una in cui la Ubisoft controlla ogni aspetto da vicino, Kurzel trova qui pane per i suoi ambiziosi denti nell'ambientazione storica, che allestisce in maniera vivida e cruda quanto basta, e nelle moltissime scene di combattimento e di fughe acrobatiche, ispirate -nel gioco e nel film- alla pratica del parkour. Ad ammantare di un pizzico di filosofia il tutto, basta l'Animus stesso, ponte ideale tra l'universo del videogame e quello cinematografico: sorta di periferica immersiva che consente al protagonista di traghettare lo spettatore nel film nel film e di coinvolgerlo per il proprio tramite.

Peccato invece per le scene ambientate ai giorni nostri, dove, senza l'appiglio del ritmo e dell'azione, il film rivela tutte le sue fragilità, costringendo Jeremy Irons e Charlotte Rampling a recitare spudoratamente.