

# Assassin's Creed

Inviato da Davide Sorghini  
giovedì 29 dicembre 2016

Tweet  

```
!function(d,s,id){var js,fjs=d.getElementsByTagName(s)[0],p=/^http:/.test(d.location)?'http':'https';if(!d.getElementById(id)){js=d.createElement(s);js.id=id;js.src=p+'://platform.twitter.com/widgets.js';fjs.parentNode.insertBefore(js,fjs);}(document,'script','twitter-wjs');
```

Titolo: Assassin's Creed

Titolo originale: Assassin's Creed

USA 2016 Regia di: Justin Kurzel Genere: Azione Durata: 108'

Interpreti: Michael Fassbender, Marion Cotillard, Ariane Labed, Michael K. Williams, Jeremy Irons, Brendan Gleeson

Sito web ufficiale: <http://www.foxmovies.com/movies/assassins-creed>

Sito web italiano:

Nelle sale dal: 04/01/2017

Voto: 4

Recensione di: Davide Sorghini

L'aggettivo ideale: Inconsistente

Scarica il Pressbook del film

Assassin's Creed su Facebook

Squadra che vince non si cambia, avranno pensato in casa 20th Century Fox quando hanno deciso di portare in sala Assassin's Creed, pseudo trasposizione cinematografica dell'omonima serie videoludica che solo in Italia ha venduto quasi 4 milioni di pezzi.

Un anno dopo Macbeth, infatti, il regista Justin Kurzel ha ritrovato Michael Fassbender e Marion Cotillard negli abiti dei due protagonisti, oltre al compositore Jed Kurzel, allo sceneggiatore Michael Lesslie e al direttore della fotografia Adam Arkapaw. Aggiunti 125 milioni di dollari di budget, lo studios ha probabilmente pensato di avere una gallina d'oro tra le mani, tanto da pianificare con largo anticipo l'inevitabile capitolo 2.

Peccato che Kurzel, qui al centro di una storia di fatto originale ambientata nello stesso universo dei videogiochi, abbia clamorosamente confermato la maledizione che da tempo oramai vede i videogiochi in sala deragliare paurosamente.

E nella maggior parte dei casi floppare. Questo Assassin's Creed, che spazia tra i giorni nostri e l'Andalusia del 1492, è infatti puro e semplice caos cinevideoludico, tanto indigeribile per chi non conosce la saga Ubisoft quanto per chi ha imparato ad amarla su pc.

Al centro della trama Callum Lynch, ovvero un Michael Fassbender versione Magneto con cappuccio, in qualche modo costretto a rivivere le esperienze vissute da un suo antenato alla fine del XV secolo, in Spagna, grazie ad una tecnologia chiamata Animus. Aguilar il nome dell'antenato, appartenente ad una società segreta in eterna lotta contro i Templari e a protezione della Mela dell'Eden, simbolo del peccato dai Templari cercata per soggiogare l'intero mondo e rendere schiavi gli uomini ponendo fine al libero arbitrio. Sulla loro strada, come si può intuire dal titolo, la Confraternita degli Assassini.

Una scelta che spiazza, quella presa dagli sceneggiatori Michael Lesslie, Adam Cooper, Bill Collage e dal regista Kurzel,

nel concentrare quasi l'intera pellicola al giorno d'oggi. A differenza dei videogames originali, infatti, Assassin's Creed lascia sullo sfondo l'epoca passata qui pennellata sui lineamenti della Spagna di Tomas de Torquemada per porre le proprie basi nel nostro mondo, quello del 2016, che vede i Templari ancora alla disperata ricerca della mela e Callum Lynch, delinquente condannato a morte per omicidio, tra i pochi discendenti degli Assassini in vita.

Tralasciando l'assoluta inconsistenza dei personaggi, la complicata e zoppicante andatura della trama e il tutt'altro che eccezionale utilizzo degli effetti speciali, ciò che stride maggiormente in Assassin's Creed è la sua componente visiva, inspiegabilmente controversa dinanzi ad un regista come Kurzel. Immotivato e discutibile l'abuso di una fotografia abbagliante, che tra fasci di sole e tsunami di luce acceca in lungo e in largo lo spettatore, dando ulteriore senso di finzione all'intera messa in scena. Se la Cotillard appare come un pesce fuor d'acqua, Fassbender si fa in quattro per rendere credibile il suo duplice personaggio, prendendosi però dall'inizio alla fine esageratamente sul serio.

L'intera pellicola finisce così per appesantirsi volontariamente, lasciando troppo poco spazio al divertimento duro e puro e soprattutto troppo poco tempo a quelle epoche passate che non a caso hanno contribuito a fare la fortuna del videogioco originale. Solo nel finale, tra parkour, cazzotti e lame assassine, Kurzel scuote lo schermo, dando però continuamente la spiacevole sensazione di aver gettato a mare un progetto dalle enormi potenzialità, tanto produttive quanto recitative (gli inutili Jeremy Irons, Brendan Gleeson e Charlotte Rampling completano un cast da urlo).

Fassbender, qui per la prima volta anche produttore, è così inciampato dove in passato erano caduti altri attori di grido come Mark Wahlberg (Max Payne), Jake Gyllenhaal (Prince of Persia) e Angelina Jolie (Lara Croft), per una 'condanna', quella dei videogiochi al cinema, che va ulteriormente ad arricchire una categoria nel 2016 già segnata dal barcollante Warcraft.

Avanti un altro.

Trailer