



Extrait du Close-Up.it - storie della visione

<https://www.closeup-archivio.it/hitman-l-assassino>

Hitman L'Assassino

- RECENSIONI - CINEMA -



Close-Up.it - storie della visione

Nel 2000 usciva nel mercato dei video-games il gioco "Hitman: Code Name 47" della software house IO Interactive e distribuito dalla EIDOS. Da allora sono usciti altri quattro episodi della saga del super assassino plateale. Elemento cardinale del gioco un intuitivo sistema di interattività, basato non tanto sull'evoluzione della storia (pressoché assente un filo conduttore che legava i vari quadri del gioco), ma sulla dinamica stessa della partita. Il giocatore difatti decideva la strategia, poteva compiere il proprio crimine virtuale in maniera plateale, oppure scegliere un lavoro pulito facendo passare il crimine per un "casuale" incidente. Su questo si basava anche il sistema di valutazione del punteggio ed un ironico commento sul lavoro svolto che andava dal Killer professionista allo psicopatico.

A sette anni di distanza la Fox porta sullo schermo la trasposizione di questo video-game e compie, già come progetto di partenza, un tragico errore. Se infatti alla base della produzione cinematografica c'è dietro la volontà di portare al cinema il pubblico del video-gioco (creando una massificazione del profitto da un'unica idea) quello che si compie è uno sbaglio fin troppo evidente. Quella che viene a mancare, comunque, in questo passaggio dalla console al grande schermo è un ingrediente fondamentale del successo del gioco: la dimensione "attiva" del fruitore. Lo spettatore del cinema è, infatti, sempre passivo e si trova a dover subire un film che, come il suo modello, resta, oltretutto, privo di una traccia narrativa forte.

Se tutto ciò non bastasse la storia cinematografica si distacca notevolmente da quella del video gioco, creando una discordanza che disorienta anche il giocatore meno incallito, variando su punti piuttosto interessanti come, per esempio, la clonazione umana e la ricerca sulla creazione genetica del soldato perfetto.

Mosca, oggi. L'agente 47 (Timothy Olyphant), un killer senza nome, che lavora per un'agenzia segreta di contratti per assassini, provoca l'omicidio plateale del presidente della Russia. L'agenzia informa L'agente 47 che è stato riconosciuto e che il contratto non è stato portato a termine. Inizia così l'indagine del protagonista che lo porterà a scoprire una serie inverosimile di doppi giochi.

Il film risulta fin troppo frammentato e poco fluido, dove anche la sontuosa e laccata messa in scena risulta noiosa e poco attendibile. Nulla di nuovo all'orizzonte, insomma, e il pubblico viene messo di fronte al solito action movies in cui l'attenzione si posa più sulla magnificenza delle deflagrazioni che su un necessario ritmo avvincente.

Timothy Olyphant risulta addirittura meno espressivo che nel quarto episodio di *Die Hard*, e il resto della compagine non è da meno. Nel complesso ne deriva un esito produttivo davvero piccolo e insignificante.

Post-scriptum :

(Hitman); Regia: Xavier Gens; **soggetto:** Tratto dall'omonimo video-game EIDOS; **sceneggiatura:** Skip Woods; **fotografia:** Laurent Bares; **montaggio:** Carlo Rizzo; **musica:** Geof Zanelli; **interpreti:** Timothy Olyphant (Agente 47), Dougray Scott (Mike Whittier), Olga Kurylenko (Nika); **produzione:** EUROPACORP; **distribuzione:** Twentieth Century Fox; **origine:** U.S.A. Francia; **durata:** 100 min; **web info:** [sito ufficiale](#).