

ASSASSIN'S CREED



V kinech od 29. 12. 2016

„Pracujeme v temnotě, abychom sloužili světlu. Jsme asasíni.“

O PRODUKCI

Připravte se na vizionářské nové uchopení dobrodružného akčního žánru. ASSASSIN'S CREED je příběh odehrávající se napříč světy, příběh jednoho muže, který se ocitá v centru dávné bitvy dvou mocných sekt. Může ukončit konflikt a dosáhnout své vlastní spásy pouze využitím vzpomínek svého předka, uložených v jeho vlastní DNA.

Poznamenaný tragédií v raném věku, je Cal Lynch (Michael Fassbender) odsouzenec čekajícím na trest smrti, když získává nečekanou druhou šanci na život díky záhadné činnosti Abstergo Industries. Revoluční technologií, která uvolní genetické vzpomínky obsažené v jeho DNA, je Cal poslán zpět staletími do Španělska 15. století. Tam prožije vzpomínky svého vzdáleného příbuzného Aguilara de Nerhy, člena tajné společnosti známé jako asasíni, kteří bojují, aby chránili svobodnou vůli před rytíři templáři žízničimi po moci. Cal, proměněný minulostí, začíná získávat znalosti a fyzické schopnosti, nezbytné ke svržení tyranské templářské organizace v současnosti.

V ASSASSIN'S CREED, založeném na velmi úspěšné sérii videoher od Ubisoftu, hrají Michael Fassbender, nominovaný na Oscara (*X-Men: Budoucí minulost*, *12 let v řetězech*) a držitelka Oscara Marion Cotillardová (*Temný rytíř povstal*, *La Vie en Rose*). Film režíroval Justin Kurzel (*Snowtown*, *Macbeth*), producenti jsou New Regency, Ubisoft Motion Pictures, DMC Films a Kennedy/Marshall, na financování se podíleli RatPac Entertainment a Alpha Pictures, a distributorem je 20th Century Fox. ASSASSIN'S CREED bude mít světovou premiéru 21. prosince 2016.

ZPRACOVÁNÍ HER

Hra *Assassin's Creed*, spuštěná v roce 2007, umístila hráče do srdce křížových válek, do světa, ve kterém krvavá válka mezi asasíny a templáři, trvající celá staletí, definovala velkou část lidské historie. Po spuštění v roce 2007 se hra stala okamžitým hitem, který zplodil ne méně než osm sérií a spoustu oblíbených vedlejších produktů, kterých se prodalo více než sto miliónů kopií po celém světě. Série umístily hráče do italské renesance, založení Ameriky, zlatého věku pirátství v Karibiku a revoluční Francie.

Rámcem každé hry je současný konflikt asasínů a templářů, ve kterém tajemná biotechnologická společnost Abstergo Industries slouží jako krycí organizace pro templářské rytíře, která uvěznjuje asasíny a používá stroj zvaný „Animus“, aby otevřela jejich genetické vzpomínky a odhalila tajemství jejich předků.

Filmová adaptace *Assassin's Creed* pro velké plátno představuje známému osazenstvu novou postavu, Cala Lynche, hraného Michaelem Fassbenderem. Cal je potomkem několika linií význačných asasínů; je profesionálním zločincem, kterého z jeho vlastní popravky osvobodí Abstergo Industries, současná podoba řádu templářů. Je donucem se podílet na projektu Animus a znovu prožít vzpomínky svého předka Aguilara de Nerhy, asasína během španělské inkvizice. Během prožívání Aguilarových vzpomínek Cal postupně porozumí své traumatické minulosti a své roli ve staletém konfliktu znepřátelených frakcí.

Michael Fassbender, který s rychle objevil jako jeden z vynikajících a oblíbených světových herců, okamžitě viděl v nové adaptaci hry potenciál. „Svět *Assassin's Creed* se zdál velmi vhodný pro kinematografický zážitek,” říká o projektu. Jeho víra v materiál byla tak silná, že jeho společnost DMC se přidala k projektu jako producent. Připojili se k nim Frank Marshall a Patrick Crowley, kteří byli společně zodpovědní za sérii filmů *Bourne* a nejnověji *Jurský park*.

„*Assassin's Creed* je mamutí hra, když si uvědomíte, že pronikla do celého světa,” říká producent Pat Crowley. „Existuje celý svět lidí, kteří znají pravidla a všechny zákony a historii a všechny nejrůznější postavy, které vytvářejí herní zážitek z *Assassin's Creed*.”

Ale, jak říká, nový film napsaný Billem Collagem, Adamem Cooperem a Michaelem Lessliem, není pouze pro dlouhodobé fanoušky obeznámené s bohatou mytologií sérií – nabízí vzrušující ojedinělý zážitek také pro nováčky. „Příběh, který jsme vymysleli, je příběhem, ve které jste nikdy nemuseli hrát hru, abyste opravdu ocenili film.”

Zkušený Fassbender, který představoval mocného mutanta Magenta ve filmech včetně *X-Men: Budoucí minulost*, pochopil jedinečně vypravěčské možnosti, které poskytuje ohýbání času ve hře, předpoklad ovlivněný sci-fi, a byl nadšený příležitostí rozvinout už tak expanzivní svět *Assassin's Creed* na stříbrném plátně. „Když jsem se setkal s chlapíky z Unisoftu, a oni mi začali vysvětlovat celý tenhle svět a myšlenku paměti DNA, zdálo se

mi to jako velmi reálná vědecká teorie,” říká Fassbender. „Přemýšlel jsem o možnosti, že se to stane filmovým zážitkem. Uchopili jsme to jako celovečerní film, a ne jako videohru.”

Za tím účelem byly původní postavy – včetně dvojrole Cala a Aguilara hrané Fassbenderem – vytvořené obzvláště pro tento film. Herec hrající Cala říká: „Nemá rodovou linii, ke které by patřil. Je trochu ztracená duše. Vždycky se přibližuje a vzdaluje nápravným zařízením.” Naopak, Aguilar je „velmi mnoho někdo, kdo patří ke Krédu. Má cíl. Snaží se toho cíle dosáhnout. Patří tomu cíli.”

Když se Fassbender přidal k týmu, pozornost se obrátila k režisérovi, který by mohl být partnerem pro hvězdu a do příběhu vnést více hloubky. Justin Kurzel, který spolupracoval s Fassbenderem a Marion Cotillardovou na *Macbethovi* z roku 2015, byl přirozenou volbou. Fassbender se s australským režisérem setkal poprvé, když shlédnul jeho první celovečerní film, temné nezávislé kriminální drama *Snowtown*: „Okamžitě jsem cítil, že s tímhle chlapíkem chci pracovat” poznamenává Fassbender. „Jen z pocitu, jaký je člověk, a z našeho rozhovoru jsem věděl, že bychom mohli spolupracovat. Měli jsme štěstí, že na materiál zareagoval. Bylo velkým přínosem mít někoho, kdo má jeho sílu a vizi.”

„Na Justinovi je skvělé, že dokáže složité prvky a obtížná témata přeměnit na zvládnutelné a srozumitelné pro diváky, což přesně udělal s *Macbethem*,” pokračuje Fassbender. „Věděli jsme, že bude pro nás obrovským přínosem mít tuhle perspektivu a vnést ji do světa fantasy.”

Producent Frank Marshall dodává: „Justin Kurzel je někdo, kdo přišel a vyrazil nám dech. Přišel s napínavým přístupem, jak říci příběh, a jak se na něj dívat jako na skutečnost. Chtěl se přiblížit tomu světu velmi realisticky, ne jako superčlověk nebo postava ve fantasy, a to se nám všem líbilo.”

Calova cesta je středem Kurzelova zájmu o projekt. Cal získá nový pohled na svou minulost díky tomu, že se dozví pravdu o svých předcích, a začne se přibližovat místu, kde skutečně rozumí a uchopí svou roli ve světě. Pro režiséra byly zásadní otázky např. o tom, jak dějiny mohou tvarovat identitu, a byl fascinovaný představou genetické paměti, že naše vlastní činy a volby mohou mít dozvuk napříč generacemi.

„Je to o muži, který se dozví, kdo je, prostřednictvím zkušeností a životů těch, kdo přišli

před ním,” říká Kurzel. „To mě vždycky fascinovalo. Pokud neznáš svou pokrevní linii, jak pochopíš určité emoce, jež cítíš, které jsou ve skutečnosti způsobené tvou DNA? To je nedílná a dynamická součást pojetí *Assassin's Creed*, která film myslím pozvedává nad úroveň obyčejné hry.”

Nicméně režisér říká, že bylo složité příběh pojmout správně. „Složitost pojetí *Assassin's Creed* byla opravdovou výzvou,” říká Kurzel. „Myšlenka, že moderní postava vejde do toho stroje zvaného Animus a ten ji vezme zpět? Není to stroj času – je to stroj cestování pamětí. Navíc je tu mnohasetletá válka mezi templáři a asasíny, jíž je obtížné porozumět. V konečném efektu chcete, aby si publikum odneslo hlavní myšlenku filmu. To byla největší výzva – jak vezmete dva odlišné, komplexní žánry, a dvě různé doby, a jednoho herce, který hraje dvě rozlišné postavy, a zanecháte publikum s něčím uspokojivým?”

Naštěstí podle Fassbendera řídila produkci správným směrem režisérova vize a pevná ruka. „Justinovo pochopení filmu a porozumění toho, co jsme v každé scéně hledali, skutečně vneslo jasnost do každého momentu,” říká.

HISTORICKÝ KONTEXT

Jedním z největších úspěchů frančizy *Assassin's Creed* bylo chytré spojení skutečné historie se zintenzívněnou fantazií. Asasíni a templáři jsou obě skutečné skupiny, jejichž filosofie jsou diametrálně odlišné a jejichž utajení vedlo k mnoha spekulacím o jejich motivech.

Asasíni se odvozují od Hašašínů z nizárijského islámu, jenž je známý jako tajný řád, který následoval postavu známou jako Starý muž z hory. Během 300 let zabili asasíni stovky důležitých cílů, a anglické slovo „assassin” (zavraždit) má původ v této skupině. Křižákům, kteří tvoří pozadí v první hře *Assassin's Creed*, se klan zdál obzvláště hrozivý, a jejich legenda byla dále přikrášlena v křižáckých příbězích, vyprávěných Markem Polem.

Křižáčtí templáři byli naopak křesťanský řád, založený na téměř dvě staletí během středověku. Templáři byli formálně schválení římskou katolickou církví a jejich členy byly některé z nejvýznačnějších a nejobávanějších postav své doby. Skupina měla obrovskou moc a vliv až do svého rozpuštění v roce 1312. Její nenadále rozpuštění na vrcholu její

moci vedlo k doměnce, že organizace se jednoduše stala tajnou a dále uplatňovala svůj vliv.

Assassin's Creed představuje svět, kde ani jedna z těchto skupin zcela nezmizela.

Namísto toho bojovaly tichou, staletou války jedna proti druhé a přitom rozhodovaly svými činy skutečný průběh lidské historie. Ve hrách se objevuje mnoho historických postav a film se v tomto neliší, odhaluje například Tomáše de Torquemadu jako templářského vraha, kterého museli asasíni zastavit v nejkřutějších dnech španělské inkvizice.

Crowley říká: „Ve světě *Assassin's Creed* jsou asasíni postavy, které žijí v utajení, na rozdíl od typických bojovníků té doby, kteří měli velké meče, štíty a jezdili na koních. Asasíni měli skryté čepele připevněné k zápěstí koženými náramky a používali tyto zbraně k zabíjení na krátkou vzdálenost.

Asasíni žijí podle několika klíčových principů, ale jeden z nich je zásadní: že pracují v temnotě, aby sloužili světlu. „Jedno z jejich kréd je, že se skrýváte zrakům,” pokračuje Crowley. „Jsou tedy velmi dobří v maskování. Jsou velmi šikovní ve splývání a pak mohou vyvolat obrovský sociální nepořádek, protože nikdo neočekává, že tam jsou. ”

Asasíni mají zájem o ochranu svobodné vůle, zatímco templářští rytíři mají pouze zájem o moc a podrobování svobodných lidí. „Templáři chtějí všechno účinně ovládat, udělat život velmi předvídatelným a vymazat náhodu a příležitost,” říká Crowley. „Je to mnohem totalitnější přístup.”

„Obrovská pozornost věnovaná historickým detailům, která pomohla *Assassin's Creed*, aby se stala mezníkem ve světě her, také inspirovala nový film,” říká Crowley. Užívání historických faktů jako indikátoru se podle producenta dokonce stalo úžasnou součástí filmu. „Donutilo nás to odvést skvělou práci například s kostýmy, zbraněmi a bojovými styly,” říká. „Jedna z nejnápinavějších věcí, kterou jsme pro film historicky udělali, bylo zinscenování autodafé, při které se během španělské inkvizice rutinně brali a upalovali lidé na hranici, jako způsob demonstrace jejich vlivu a aby se zbavili těch, které považovali za heretiky. Pro všechny naše oddělení to znamenalo široký výzkum a usilovnou práci, aby to zinscenovali přesně.”

Kurzel našel svět filmu při bádání o Španělsku 15. století a při průzkumu samotné hry.

„Moc jsem o té hře nevěděl,” říká. „Silně na mě zapůsobila úroveň detailů, snaha a zanícení. Má historickou integritu, nedělala dojem zábavního konzumu. Bylo silně cítit, že tam byl příběh a vize, hlas a kultura. Skutečně mi to otevřelo oči. Vzali jsme myšlenky a začali je rozvíjet, jako kdybychom adaptovali knihu – co je tady nejdůležitější, kdo jsou naše postavy a jaká je jejich cesta?”

Režisér chtěl film maximálně podložit skutečností, aby udělal příběh důvěryhodným a vzrušujícím. Bylo to částečně toto přání, které vedlo k rozhodnutí vložit titulky do historických scén, které se odehrávají během inkvizice a ve kterých herci mluví španělsky. „Byli jsme velmi odhodlaní přinutit publikum, aby uvěřilo, že tento svět a tyto postavy existují,” dodává Kurzel. „Chtěl jsem, aby to byla neuvěřitelná jízda a hluboký zážitek, který spojuje tyto exotické světy dynamickými akčními scénami.”

OBSAZENÍ ASSASSIN'S CREED

Fassbender a Kurzel společně pozvali známou kolegyni, aby dokončili hlavní obsazení: Marion Cotillardovou, která hrála Lady Macbeth po boku Fassbendera v Kurzelovu *Macbethovi*. Fassbender říká: „Když se k nám Justin připojil, začalo to Marion zajímat, a pro nás byl obrovský bonus získat herečku s její hodnotou, důvěryhodností, citlivostí a inteligencí.”

Cotillardová hraje Sofii Rikkinovou, vědkyni v zařízení Abstergo, která Calovi představí projekt Animus. Cílem jejího výzkumu je najít lék na násilí – nebo tomu alespoň věří. „Věřím, že pracuje pro vznešenou věc,” říká Cotillardová o své postavě. „Je pro svou věc nadšená, má v sobě lidskost, která je zajímavá. Abstergo znamená v latině očištěný. A Sofie se snaží vylepšit lidskou rasu a objevit, co vyvolává v lidských bytostech násilí. Upřímně se snaží najít lék. Fascinují ji jak lidské bytosti, tak i věda. Opravdu věří, že pomůže lidstvu.”

Cotillardové se příležitost k nové spolupráci s Kurzelem a Fassbenderem zdála neodolatelná. „Důvěra je jedna z nejdůležitějších věcí, které u režisérů hledám,” říká. „Když jsem poprvé telefonovala s Justinem, ještě než jsme dělali *Macbetha*, zdálo se mi, že mu budu absolutně důvěřovat. A věděla jsem, že Michael je úžasný a odhodlaný herec. Zkušenost z *Macbetha* byla velmi intenzivní a opravdu vytvořila velmi ojedinělé vztahy. Přijet na natáčení, kde víte, že můžete stoprocentně důvěřovat svému partnerovi a svému režisérovi, je velice silné. A začít společně pracovat na dalším projektu, naprosto odlišném

projektu, bylo velmi vzrušující.”

Herci a režisér, kteří těsně spolupracovali na *Macbethovi*, vyvinuli účinný způsob, jak efektivně spolupracovat. „Museli jsme natočit *Macbetha* ve velmi krátké době – počasí bylo intenzívní, materiál byl intenzívní,” říká Fassbender. „Rychle jsme se sblížili a museli jsme pracovat velmi rychle, a tahle společná zkušenost nám absolutně pomohla. Rozuměli jsme si navzájem a mohli jsme prostě pokračovat v práci.”

„Někdy někoho potkáte a máte pocit, že už ho znáte celý život,” říká Cotillardová o Fassbenderovi. „Tehle pocit jsem měla s Michaellem. Je tvořivý a vynalézavý, ale jeho silná vynalézavost nikdy není na překážku jednoduchosti. Překvapoval mě každý den.”

Když byli hlavní herci obsazení, obrátila se pozornost na osoby, které obklopují Cala, když podnikne dobrodružství, které změní jeho život. Jeremy Irons (*Zvrat štěstěny*) hraje Rikkina, Sofiina otce a vizionářského výkonného ředitele Abstergo Industries. Rikkin je hlavou organizace, která se věnuje „zdokonalení” lidské rasy a jeho motivy jsou složitější, než se navenek zdají, a jeho pouta se současným templářským hnutím ho vrhají do pochybného světla.

„Vždy jsem rád hrál postavy, které jsou nemorální nebo plavou proti proudu,” poznamenává Irons o své zálibě v roli. „A i když jsem nikdy nehrál hru *Assassin's Creed*, myslím, že film má zajímavý původ a Justin je velmi zajímavý režisér. Těšil jsem se na práci s Michaellem Fassbenderem a Marion Cotillardovou, dvěma herci, které opravdu obdivuji. Michaelova energie má něco, co se k Vám dostane přes obrazovku, nevím, odkud to pochází. A Marion je jedinečná herečka, která skutečně zachytila velmi komplikovaný a křehký vztah mezi Sofií a jejím otcem.”

S Abstergem jako přední organizací současného templářského hnutí usiluje Rikkin, aby práce vykonaná v organizaci byla zcela odlišná od Sofiiných představ. „Vztah Sofie k jejímu otci je velmi spletitý,” vysvětluje Cotillardová. „Jsou k sobě jako cizinci a museli žít dlouhou dobu daleko od sebe. Sofie je naprosto oddaná svému výzkumu a současně opravdu touží po uznání svého otce, a někdy prostě neví, co je důležitější.”

Cal má také obzvlášť komplikovaný vztah se svým otcem, poznamenává irský herec Brendan Gleeson, který hraje Josepha Lynche. „Calovy vzpomínky na jeho otce nejsou

příjemné,” říká. „Jeho poslední vzpomínka na něj není vůbec příjemná. Mají na minulost odlišný pohled a Cal je odhodlaný ho zabít.”

Není to poprvé, kdy se Gleeson a Fassbender objeví na plátně jako otec a syn – začátkem tohoto roku se herci objevili jako příslušníci zločinného klanu ve velice oblíbeném nezávislém kriminálním dramatu *Trespass Against Us*, které mělo premiéru na Mezinárodním filmovém festivalu v Torontu. „Je těžké vědět, co od něj přesně dostanete, protože je velmi svérázný a velmi instinktivní,” říká Gleeson. „Bylo pro mě opravdu zajímavé s ním pracovat, protože má určitou životní sílu, která je naprosto, naprosto odlišná od čehokoli a kohokoli, s kým jsem kdy pracoval. A Justin je opravdu skvělý, fantastický protějšek k Michaelovi.”

O tématu filmu Gleeson dodává: „Zdá se velmi aktuální a velmi relevantní ve světě, v kterém žijeme. Je to všechno o moci a klanech a názorech a víře, a všech těch věcech, které ženou lidi do velmi intenzivní temnoty.”

Další obyvatel Absterga, Moussa, hraný Michaelem K Williamsem, je potomek Baptista, haitského asasína, který používá proti nepřátelům vúdú jed. „Moussa zaručeně má asasínské dovednosti, i když já si myslím, že místo přímého souboje dává při zabíjení svých protivníků přednost užívání triků a magie a vúdú,” říká Williams. „Ale pokud je třeba, zvládne to také.”

Ariane Labedová představuje Marii, asasínku a klíčovou spojenkyni Aguilara. „Ariane Labedová byla herečka, která se mi velmi líbila ve filmech, které jsem s ní viděl,” říká Kurzel. „Je tak zajímavá a překrásná osoba a má v sobě něco tajemného. V minulosti byla tanečnice, takže jsem věděl, že fyzičnost postavy pro ni bude přijatelnější než pro ostatní herce.”

Dále jsou obsazeni Matias Varela jako Emir, potomek Ysufa, asasína z Blízkého východu, který používá proti svým nepřátelům vedle meče a nožů také luk a šípy, a Denis Menochet, který hraje McGowana, vúdce abstergské ochranky.

Nakonec se zde objevuje ikonická herečka nominovaná na Oscara Charlotte Ramplingová jako Ellen Kayeová, jedna z nejvýše postavených starších v teplářské organizaci, žena, jejímž jediným účelem je vytvořit společnost řádu a kontroly. Hodnověrnost, se kterou

hrála, byla klíčová pro spojení mýtů o templářské společnosti s něčím skutečně věrohodným a naprosto hroživým.

Kurzel říká: „Tak jako v každém svém obsazení jsem si vybral herce, které miluji.”

DĚJ ASSASSIN'S CREED

Jako jedna z nejoblíbenějších frančiz videoherního průmyslu se *Assassin's Creed* proslavila svými supernapínavými akčními scénami. Série byla jednou z prvních, která výrazně využívala parkúr jako hlavní herní prvek. Asasíni v ní směle obrovskou rychlostí přeskakují po střechách ve městech jako Jeruzalém, Florenc, Paříž a Londýn.

Kurzel pro svou adaptaci pro stříbrné plárno ještě zesílil tento omamný způsob s hlomozivými závody vozů, propracovanými souboji mečů a souboji muže proti muži. Režisér si také uvědomil, že film musí nápadně využít skok víry, charakteristický prvek v *Assassin's Creed*, při kterém asasíni skočí z okraje budovy a ladně padají k zemi, až dopadnou na záda do vody nebo stohu sena. „Co se stane, když uděláte opravdový skok víry?” ptal se Kurzel. „Co by se stalo, kdybyste skutečně viděli asasína skákat z budovy na budovu? Na kině je výborné, že do toho můžete vnést lidský prvek, který na diváky působí. Diváci reagují na myšlenku, že se dívají na skutečně živého člověka, který podstupuje námahu a nebezpečí, aby tyhle věci opravdu provedl.”

Kurzel a jeho tým se spojili s několika špičkovými parkúrovými talenty, aby určili, jak akci zinscenovat v *Assassin's Creed*, aniž by museli být nadměrně závislí na tricích počítačové grafiky. Produkce pak cestovala do ohromujících koutů planety v naději zachytit jedinečné scény, které by divákům nabídly hluboký – a reálný – zážitek.

„Nikdy jsem nechtěl, aby dělal film dojem superhrdinů,” říká Kurzel. „Chtěl jsem, abyste se na něj podívali a pomysleli si, skvělé, tohle všechno dělají lidi, a dělají to jako olympionici, místo abychom točili na parkovišti se zelenou obrazovkou. Můžete cítit tu rafinovanost. To je pravděpodobně důvod, proč jsem se přiklonili k přístupu jakoby ze staré školy, abychom film udělali lidštějším a dokonalejším.”

Filmování začalo koncem srpna 2015 a pokračovalo do konce ledna 2016. Film se natáčel přes 90 dní v exteriérech na Maltě a ve Španělsku a na scéně 007 ve studiích Pinewood.

„V době, kdy je všude spousta počítačově vytvořených scén jsme my chtěli mít co nejvíce klasických exteriérů,” říká Fassbender. „Chtěli jsme mít pocit, že můžete skoro ochutnat pot a krev a skutečnou námahu, která byla potřeba pro fyzické části ve filmu.”

Kurzel se obrátil na vítězného koordinátora kaskadérů Bena Cooka (*Skyfall*), aby vytvořil bojový styl asasinů, který by byl věrný hře, ale dostatečně filmový, aby ohromil filmové diváky. Pro Cooka byla vždy heslem autenticita: „Můžu nabídnout některé z nejlepších expertů v parkúru na světě a kaskadérský tým se opravdu snažil vzít tyhle fyzické schopnosti, které lidé mají, a použít je bez přehnaného zvýrazňování a drátů, takže na plátně vidíte lidi dělající opravdová kaskadérská čísla.”

Nebezpečí bylo také skutečné: Produkce natáčela na střeše pětisetletého kostela ve Valletě, hlavním městě Malty, a v některých případech připojovala kaskadérské dráty ke staleté maltě doufajíc, že budou držet. „Pocit nebezpečí, který cítíte, pocit skutečnosti vdechuje do filmu kyslík,” říká Kurzel. „Snaha natáčet hodně skutečných scén zintenzivňuje filmový zážitek.”

Hvězda Fassbender se nikdy nevyhýbá výzvám v hraní a hrál mnoho ze svých vlastních kaskadérských kousků „Nesmírně posiloval,” říká Kurzel. „Hodně trénoval. Pracoval na parkúru. Udělal hodně z bojových scén. Myslím, že to je něco, co ho lákalo k práci na filmu – myšlenka, že se bude intenzivně fyzicky podílet na své postavě v minulosti.”

„Trénoval jsem každé ráno před prací, cvičil a posiloval,” říká Fassbender. „A pak nějaký trénink parkúru, což je obrovská součást hry, takže bylo velmi důležité, abychom to pojali správně. Co se týče Aguilarovy bojové techniky, za zbraň si zvolil čepele na zápěstí, což znamená hodně bojů na krátkou vzdálenost a spoustu sekavých pohybů a úderů. Nechtěli jsme, aby věci vypadaly příliš pěkně. Chtěli jsme, aby tam byl prvek nepořádku a ošklivosti. Takže v některých okamžicích je to velmi krásné a stylizované, a pak v jiných momentech je to instinktivní, ošklivé a špinavé, víc přemýšlení v daném okamžiku a improvizace.”

NATÁČENÍ SKOKU VÍRY...VE SKUTEČNOSTI

Režisér Kurzel a jeho tým věděli, že zavázat se k opravdovým akcím znamenalo přijmout možná největší výzvu, s jakou se můžete v kaskadérství setkat: volný pád. Nekonečné

kalkulace, odhady bezpečnosti a snižování rizika se dělají v choreografii každého filmu, ale zkoušet volný pád patří mezi nejnebezpečnější kaskadérské kousky, protože to v s sebou nese prvek nepředvídatelnosti. Obzvláště v době počítačové vytvořené reality je velmi ojedinělé, aby se volné pády natáčely reálně, a i když jsou natáčeny v realitě, často to nejsou opravdové volné pády, ale spíš kontrolovaný sestup na drátech.

Ale přesto je volný pád stěžejní pro skok víry, charakteristický prvek v *Assassin's Creed*. Producenti chápali, že pokud by tento kaskadérský kousek ve filmu vynechali – nebo ho imitovali počítačově – akce by vypadala všedně. Takže, místo aby využili digitálního dvojníka, producenti přijali slavného freerunnera, kaskadéra a gymnastu Damiena Walterse, který přijal výzvu zinscenovat volný pád ze 38 metrů.

Bylo štěstí, že Walters už předtím byl fanouškem her *Assassin's Creed*, a než se stal součástí projektu, začal tento Brit, který prováděl kaskadérské kousky ve filmech včetně *Kingsman: Tajná služba* and *Skyfall*, přemýšlet o provedení skoku víry pro svůj oblíbený kanál na youtube. Fassbender poznamenává s údivem: „Damien opravdu skočil 38metrový skok víry z jeřábu bez jakýchkoli drátů, jakéhokoli bunjee lana, prostě volný pád.”

Skok se natáčel v poušti v Almerii, ve Španělsku. Kurzel říká: „Světlo z toho udělalo velmi duchovní místo. Sergio Leone natáčel v této oblasti své westerny a zdálo se to správné místo pro skok víry. Ve skutečnosti skočil Walters skok víry osmkrát – začal ve výšce 12 metrů a zvyšoval až do 38 metrů, což nikdo před ním nikdy neudělal. „Na kameře vypadá 24 metrů docela podobně jako 38 metrů, ale měl v sobě něco velmi důležitého, co chtělo, aby dokázal největší pád, jaký kdy zvládl,” říká Kurzel. „Byl to velmi vzrušující den a také poměrně vysilující. Ale myslím, že to cítíte ze záběru – cítíte, že někdo to ve skutečnosti udělal. Moc se mi líbí, že to ve skutečnosti můžu říct a že jsme to zachytili na kamru. Nebylo to jen mačkání tlačítek kvůli něčí bezpečnosti.”

Dokonce pro zkušeného kaskadéra jako Walterse je volný pád hrozivá myšlenka, a přestože v produkci měla kaskadérskou scénu zachytit druhá směna, hlavní skupina dál zůstávala, aby se mohla dívat na Walterse, jak skočí. Walters se směje: „Skutečný půdorys základny je jen 10 x 10 metrů, takže když jste nahoře na terase ve 38 metrech, základna vypadá jako bílý papír ve formátu A4. Nejlepší část je, když potom odcházíte a říkáte si: ‘Jo, jsem v pohodě.’”

VZHLED ASSASSIN'S CREED

Největší výzvou pro producenty bylo obnovit svět Španělska v 15. století, který tvoří pozadí pro Calovy regrese do Aguilarových vzpomínek. Posledním místem natáčení byla Malta a Almería ve Španělsku a filmovalo se mezi studii Pinewood. Ale byl zde sjednocující prvek, který svázal dohromady minulost a přítomnost, říká Kurzel.

„Obrovským motivem v *Assassin's Creed* je světlo, které do velké míry inspiruje a ovlivňuje vizuální pomůcky,“ říká režisér, ukazuje na Caravaggiův obraz jako obzvláště silný zdroj inspirace.

„Krédo 'Pracujeme v temnotě, abychom sloužili světlu', představa postav, které pracují v utajení a vždy dokáží rychle zmizet v temnotě, ovlivňuje vzhled,“ říká Kurzel. „Má to trochu podobu s kvalitou filmu noir. Inspirovaly mě westerny starého Sergia Leona s velkým širokoúhlým objektivem, a *Laurence z Arábie*, který se natáčel ve skutečném světle, na kameru, a v určitý čas dne. Použili jsme hodně kouře, prachu a vzduchu k vytvoření prostředí, které vypadá jako živé a skutečné a také obsahovalo přírodní prostředí našeho místa.“

Malta vyhrála díky své historické podobnosti a také díky talentovaným místním štábům a produkční infrastruktuře. „Jeli jsme na Maltu natáčet na čtyři týdny a postavili jsme tam několik velkým scén,“ říká Crowley. „Použili jsme existující pevnosti – Malta má víc pevností než jakékoli jiné místo, na kterém jsem byl – a některé z nich jsou v centrálních oblastech, které jsou z autentické doby, která nás zajímá. Je to oblast chráněná jako světové dědictví UNESCO a můžete tak získat skvělou produkční hodnotu.“

Ačkoli Malta má bohatou architekturu a prostor, na kterém lze vybudovat obrovské scény, neměla dost otevřených plání, které producenti také vyžadovali pro epické bitvy na vozech a pro větší kulisy. Za tím cestovali do jižního Španělska. „Natáčeli jsme blízko města Almería, kde se vyráběly všechny špagetové westerny,“ vysvětluje Crowley. „Šli jsme za tou krajinou, protože Justin se do ní prostě zamiloval.“

Na scény z dnešní doby vytvořil výtvarník Andy Nicholson zařízení Abstergo zcela od základů v Pinewoodu na proslulé scéně 007, největší zvukové scéně v Evropě. Zařízení bylo pojato jako elegantní moderní konstrukce postavená okolo trosk staré kaple –

komnaty, která skrývá Animus – a Nicholsonův tým sestavil scény dohromady tak, jak by skutečnosti vypadaly, aby Kurzel a štáb získali co největší množství možností na šestitýdenní natáčení.

Scéna v Animusu byla ale zkonstruovaná stranou Absterga kvůli složitosti scén, které se v ní měly natočit. Navíc Animus, skutečný stroj, který se využívá k prožití vzpomínek předků, byl přestavěný pro film ze židle na přístroj, který uživatele zvedne do vzduchu, aby vznikl modernější, interaktivnější a dramatičtější prožitek.

„Mezi světy, ve kterých žijí Cal a Aguilar, je velmi úmyslný kontrast,” říká Kurzel. „Minulost je mnohem archaičtější,” říká. „Je teplejší a upocenější. Má odhodlání a charakter. Je zlatá a bohatá a červená, zatímco Abstergo je daleko více architektonické. Je chladnější. Struktura je z cementu. Dává klasičtější pocit. Vše bylo o lineární, kontrolované geometrické práci, velmi klasické architektuře, smyslu pro pořádek a tvar, ale sofistikované, jako kdyby navrhoval Abstergo novobodý architekt. Dává daleko solidnější pocit než uvolněnost asasínů ve světě minulosti. „Minulost je Španělsko 15. století a má skutečně asasínského ducha. Je mnohem uvolněnější, organické, bohatší na barvy a tvary.”

Tato estetika se rozšířila do skříně vyrobené návrhářkou kostýmů Sammy Sheldonovou Differovou. Kurzel ji instruoval, aby zasadila dokonce i známé asasínské pláště do skutečného světa a pravdivé historie. „Chtěli jsme, aby asasíni představovali svobodnou vůli, téměř jako cikáni a kočovníci, inspirovaní různými kulturami, a aby na sobě měli různé cetky,” říká Kurzel. „Zajímaly nás maurské a arabské vlivy, takže jejich kostýmy se stalo mnohem víc sbírkou vlivů. Chtěl jsem, aby materiál vypadal obnošený. Nechtěl jsem, aby působil nepřírozně v tom smyslu, že by na něm nebyly žádné stopy, a vypadal by nově. Byl jsem nadšený, že měly osobitost a charakter. Nebyl jsem posedlý tím, aby byly kostýmy překrásné. Líbilo se mi, že někdy byly jakoby mokré, jako kdyby měly svou vlastní historii.”

Sheldonová začala se Španělskem 15. století a vytvořila siluety, které definovaly asasíny a pokračovaly až do moderního období Absterga. „Používali jsme nadále některé linie ze hry,” poznamenává, „včetně orlího tvaru, který je velmi důležitý ve hrách. Určitý způsob, jakým jsme věci stříhali, a pak to zopakovali v moderním světě, vytváří jemnou kontinuitu.”

Fassbender chválil návrhy Sheldonové jako neodlučitelnou součást zobrazení postavy

Aguilara. „Jakmile si oblečete jeho kostým, cítíte se opravdu jako on,” říká. „Pracoval jsem s naší návrhářkou kostýmů Sammy Sheldonovou již předtím na filmu *X-Men* a má prostě velmi originální, zábavný a vynalézavý způsob. Na kostýmech odvedla skvělou práci. Hodně odkazovala na to, co se dělo ve hře, ale hodně z těch kostýmů ve hře by se špatně převádělo do filmu, nebo aby v nich běhal živý člověk. Ona z toho vzala určité prvky a použila vlastní inspiraci, svou vlastní skvělou kreativní mysl a vymyslela tyhle nádherné kostýmy do opravdu složitých podrobností. Kostýmy musely být také velmi pohodlné na běhání a skákání, takže odvedla skvělou práci při výrobě kostýmů, které výborně vypadají, ale jsou také velmi praktické.”

Pro Sheldonovou bylo správné uchopení asasínské kápě obzvláštní výzvou, která vyžadovala hodně experimentování. Sheldonová navrhla mnoho různých variant kápě, tak aby se látka správně řasila na hercově hlavě, když se pohybuje na scéně. Na zachycení správné siluety bylo potřeba 20-30 pokusů.

Kurzel říká: „Nejlepší součástí celého kostýmu je kápě. Je to ikonický obraz. Když dnes procházíte ulicí a vidíte lidi s kápěmi, obvykle je na nich něco přitažlivého, zajímavého a okouzlujícího. Je to určitě prvek, který chápeme jako skvělou věc.”

Sheldonová pro inspiraci pro templáře sáhla hluboko do historie, ale udělala strategické odchytky od tradičního vzhledu, aby pro film vytvořila něco zcela jedinečného. „Zaručeně je tam vlákno z templářského světa,” říká, „ale teď jsme šli naší vlastní cestou jen s trochou víc klanového pocitu, a zkusili jsme je trochu osamostatnit v 15. století, takže to není známý velký červený kříž a chudá košile. Chtěla jsem, aby vypadali trochu agresivněji a daleko opravdověji, a ne zatížení vši tou látkou a tím, co všichni vědí o křížácích.”

Do konce vytvořil tým Sheldonové více než tisíc kostýmů pro hlavní herce, podpůrné herce a umělce v pozadí. Pro Aguilara bylo během čtyř měsíců vytvořeno deset kostýmů. „Pět jich používá Michael a čtyři jeho kaskadérští dvojníci,” vysvětluje. „Desátý kostým je jen záloha. Rychle se opotřebovávají, což je dobře, protože vypadají obnošeně. Existují ‘hrdinské’ verze, jedna pro pletivo, jedna pro parkúr, jedna pro kaskadérskou práci a jedna pro boje. Máte všechny tyhle rozdílné verze podle druhu akce.”

Ubisoft zůstal během celého procesu oddaným partnerem, který otevřel archívy

producentům, aby zajistil, že film si získá zasloužené místo ve sbírce sérií. „Jednou z nejlepších věcí bylo, jak nadšení a zúčastnění byli lidé, kteří vyrobili hru,” říká Marshall. „Chtěli pomoci a těší se, že uvidí, jak se práce na filmu chýlí ke konci. Pro ně je to jiný druh výzvy, ale to, že s námi byli schopní tak skvěle spolupracovat na začlenění prvků, které vytvořily hru, je opravdu fantastické. Jsou naši kolegové a spolupracujeme pořád na tom, jak udržet svět hry a film pohromadě.”

Marshall vidí budoucnost *Assassin's Creed* na velké scéně stejně trvalou, jako má hra, na níž se zakládá. „Jedna z věcí, kterou si uvědomujeme, je, že musíme vytvořit příběh a dát mu prostor, aby se rozvíjel,” říká. „Myslím, že postavy v příběhu, které my uvádíme, jsou velmi přitažlivé, a tak zajímavé, že je budete chtít vidět pokračovat. S celým příběhem, který máme, existuje spousta míst, kam mohou jít.”