Extrait du Close-Up.it - storie della visione

https://www.closeup-archivio.it/max-payne

Max Payne

- RECENSIONI - CINEMA -

Date de mise en ligne : venerdì 28 novembre 2008

Close-Up.it - storie della visione

Nato dalla penna di Sam Lake e dall'intraprendenza della più straordinaria casa produttrice di video-games la RockStar-North (già produttrice di titoli come *G.T.A.* e *Lemnings*), *Max Payne* è stato per certi versi il più interessante progetto ludico-multimediale del nuovo millennio.
Uscito nell'estate del 2001, il gioco traeva a piene mani dal complesso e articolato universo cinematografico. Le fonti di ispirazione e il look erano diversi, John Woo e il suo *A Better Tomorrow*, i movimenti del personaggio emulavano con i tuffi e le due pistole Chow Yun-Fat. Ma non solo, questo era il primo gioco ad utilizzare il Bullet-Time (*Matrix*). Il gioco si presentava come un lungo flash-back, con diverse clips di animazione. Altro elemento interessante, è l'utilizzo della comunicazione fumettistica per creare il passaggio e narrare la storia da un livello di gioco all'altro, intuendo già allora quanto questa materia si confacesse alle esigenze narrative di questo tipo. Per finire un quadro di gioco (*Max Payne 2*) si svolge all'interno di un set cinematografico abbandonato, ennesimo richiamo alla settima arte.
Da queste poche righe possiamo immediatamente intendere quanto fosse pregno di materia cinematografica e quanto ne fosse debitore il gioco Max Payne.

Max Payne è un poliziotto a cui hanno ucciso moglie e figlia. Affogato nel dolore indaga segretamente per trovare l'ultima persona che ha partecipato alla strage, scomparsa prima che potesse essere catturata. Gli assassini, tossicodipendenti, erano sotto gli effetti di una nuova potente droga, Valchiria, capace di produrre visioni allucinanti. Lentamente Max Payne sprofonderà nell'abisso alla ricerca della sua giustizia.

Massimo dolore è quello prodotto dalla vicenda personale, affrontare una lenta e progressiva ricerca in un mondo di violenza, in una New York perennemente oscura, tagliata dalla neve che fiocca perenne, gelida come l'anima del protagonista. Questa dovrebbe essere l'essenza di questa pellicola, status qualificativo che non riesce ad esplicarsi. Il tentativo e palese come palese è il fallimento del progetto, che risulta esile nella forma quanto nella sostanza. Nella forma per un, paradossale, eccesso visivo, costruito in una sovrabbondanza di effetti speciali che infastidiscono la visione piuttosto che esaltarne l'effetto. Nella sostanza il film è insussistente per la fragilità narrativa, troppo scontata e povera. E' difficile naturalmente sdoganare un'opera dal suo archetipo, darne un'essenza autonoma, problema per la verità di tutte le pellicole che devono fare i conti con un modello originale di differente medium. Ma il dato di fatto è che l'intento qui presente è l'esatto contrario, e d è la causa più deprecabile di questa operazione produttiva. Come già in *Hitman*, la Fox prova la via facile della trasfigurazione sul grande schermo, piuttosto che la creazione di qualcosa di nuovo, magari solo ispirato al modello originario. Per rendere gli effetti grafici, l'atmosfera e la percezione similari al videogame, si è deciso di non affrontare la materia narrativa riducendola e minimizzandola ai termini più modesti.
Neanche la presenza del bravo Wahlberg, riesce a sollevare le sorti di questa pellicola, come quella appena palpabile della bellissima Kurylenko (era anche in *Hitman*), circa una decina di minuti di film. Fuori parte anche il solitamente bravo Nolasco (Il Sucre di *Prison Break*), che interpreta un improbabile Killer. Per il resto poco o niente.

Post-scriptum :

(Max Payne); **Regia**: John Moore ; **sceneggiatura**: Beau Thorne; **fotografia**: Jonathan Sela; **montaggio**: Dan Zimmerman; **musica**: Marco Beltrami e Buck Sanders **interpreti**: Mark Wahlberg (Max Payne), Mila Kunis (Mona Sax) , Beau Bridges (B. B. Hensley), Olga Kurylenko (Natasha), Amaury Nolasco (Jack Lupino); **produzione**: a FIRM FILMS / DEPTH ENTERTAINMEN;**distribuzione**: TWENTIETH CENTURY FOX; **origine**: U.S.A., 2008; **durata**: 100'

Copyright © Close-Up.it - storie della visione