



## Max Payne (2008)

**Max Payne è un (anti)eroe virtuale che si incarna nel corpo di un attore e dentro un cinema videogamizzato.**

Un film di John Moore con Mark Wahlberg, Mila Kunis, Beau Bridges, Donal Logue, Ludacris, Chris O'Donnell. Genere Azione durata 100 minuti. Produzione USA 2008.

Uscita nelle sale: venerdì 28 novembre 2008

Dopo che la moglie e la figlia neonata vengono uccise da un gruppo di criminali e spacciatori, l'agente di polizia newyorchese Max Payne giura di vendicarsi in ogni modo.

### Marzia Gandolfi - [www.mymovies.it](http://www.mymovies.it)

Max Payne è un poliziotto arrabbiato e determinato a vendicare la morte violenta della sua famiglia. Emotivamente instabile, Payne lavora all'archivio casi irrisolti, alimentando il suo dolore e la sua collera. La morte del suo ex collega e di una spregiudicata bellezza russa, affettata a suon di lama, lo induce a investigare nei bassifondi della città, armato di una doppia Beretta. Ossessionato dalla vendetta e perseguitato da demoni e angeli neri, scoprirà presto un legame tra gli omicidi. La verità farà male, il castigo sarà impietoso, la vendetta definitiva.

Se la vera forza di un'avventura videogiocata sta nella sua giocabilità e nella sensazione di entrare gradualmente in un mondo altro, la forza di un film risiede piuttosto nella fantasia narrativa e iconografica. Da una parte la lentezza di un'esplorazione dove è facile perdersi alla ricerca di una chiave nascosta o di un nemico da abbattere sotto l'effetto di una droga sintetica, dall'altra la crescente frenesia della fruizione cinematografica. John Moore, sulla scia del successo del videogame cinematografizzato, videogamizza il film, mutuando strutture e forme dal "Max Payne" game. Max Payne è un'(anti)eroe virtuale che si disanima incarnandosi nel corpo di un attore, l'armato ragazzaccio 'in action' di Mark Wahlberg. Il regista recupera e reinnesca nella sua "trasposizione" la tradizione del genere 'noir', che sin dalle origini si configura come potente macchina estetica e narrativa, sospesa sull'indecidibilità tra bene e male. Nero, nerissimo, Max Payne è un personaggio oscuro, un cacciatore implacabile con cui è impossibile non identificarsi. Cosa c'è di più romantico della vendetta per amore? O di un poliziotto mai pacificato che combatte il crimine e l'ambiguità della giustizia? Come "Il Punitore" ('The Punisher'), creato da Gerry Conway, Ross Andru e John Romita Sr., Max Payne è sopravvissuto alla sua famiglia ed è deciso a vendicarsi, sostituendosi alla legge, perseguendo la punizione e trasformandosi in giudice e boia.

La trasposizione di Moore non produce un significativo scarto rispetto ai precedenti film tratti da videogame ('Lara Croft- Tomb Raider', 'The Hitman', 'Resident Evil') procedendo a una semplice e pura translazione semantica, ovvero la "traduzione" di una storia dai codici propri del gioco tridimensionale a quelli dell'immagine in movimento. Non realizza insomma un vero e proprio innesto della grammatica del videogame di partenza all'interno di un diverso sistema di comunicazione. La 'computer graphic', lo 'slow motion' e le riprese in soggettiva non sono sufficienti a restituire l'universo stilistico del gioco originale. Le straordinarie abilità atletiche di Payne nel film appaiono esagerate. Se nel gioco sono credibili, al cinema richiedono quanto meno una giustificazione narrativa: Max non è un supereroe extraterrestre come Superman, né il Neo della resistenza contro l'universo virtuale di Matrix, che conosce l'artificiosità delle leggi fisiche di quel mondo e quindi può superarle. Nel film Max Payne appare come un piatto stereotipo in un sistema narrativo tanto scontato quanto inconsistente. Soltanto in un videogioco la storia è quasi superflua se non addirittura ignorata a beneficio dell'azione. No, Max non è apparso sullo schermo. Max Payne si rivela soltanto a chi ha la pazienza di entrare nel suo ruolo e dentro l'esperienza ludica, soffrendo e giocando per lui.