


MOVIMENTI

CRIME SCENE

Flashback. 25 Luglio 2001. Sera. Pioggia battente. Tipico cartello Anas che fa capire dove siamo: Rho, 75 mila abitanti. Comune di Milano. Si sentono i passi di un ragazzo (io) che si ferma accanto a un'abitazione. L'ululio del vento è incessante mentre si apre il cancello ed ecco il mio uomo, Andrea Morini, che mi fa entrare e sedere sul divano, dove tutto è pronto. Click. Inseriamo il game e familiarizziamo con il protagonista, Max Payne, ex detective Nypd, la cui voce roca e metodica dipinge un panorama misterioso e agghiacciante che ci avvolge come mai. «Erano morti. Così come la mia vita. Eccomi di nuovo al dolore di quella notte. La morte di Michelle e di mia figlia aveva distrutto l'american dream di quella casetta nel New Jersey». Quella sera mi sono innamorato di Max Payne, non lasciando mai i comandi per una settimana. Poco importa se non sono mai riuscito ad avanzare nel gioco né a risolverne gli omicidi, e che, con la musicchetta del carillon in testa, dopo aver visto il cadavere della bimba, non ho MAI, MAI, trovato quello di mia moglie. *Max Payne* è stato uno dei primi videogiochi ad adottare il "bullet time" (slow motion stile *Matrix*). Tecnica d'origine cinematografica che consente di vedere qualsiasi momento della scena al rallentatore, e di intervenire schivando pallottole e colpendo con più accuratezza gli avversari. Max in cerca di vendetta, con trama misteriosa che segue i cliché della letteratura noir, con l'aggiunta però di parecchi riferimenti mitologici. 25 Marzo 2009. Sono passati quasi 10 anni mentre esco dalla limousine sotto i grattacieli di New York per la presentazione dvd e blu-ray *Max Payne* con Mark Wahlberg. Finalmente mi viene data la possibilità di risolvere il caso, non grazie alle mie sempre limitate abilità con il joystick, bensì usando il cervello. Ricorrendo alle mie capacità investigative acquisite dopo aver passato ore e ore a guardare serial come *Csi*, *Law & Order*, *Bones* e *Ncis* (e poi dicono che la tv fa male!), grazie ai quali ho appreso come elaborare una "crime scene": fotografare e catalogare le prove; interpellare i testimoni; buttare giù una lista dei sospetti, ricostruire gli avvenimenti. E poi darci giù con le tecniche di interrogatorio per arrivare all'arresto. Ecco perché sorpendo tutti e in pochi minuti risolvo il caso. Davanti a tanta determinazione e dedizione, il regista John Moore e Mark Wahlberg non possono esimersi dal congratularsi sussurrando: «Relax man, it's only a movie». Non credo proprio. Firmato: La Bestya Payne. 



DA AGENTE A SOSPETTATO IN UN SOL COLPO

Qui sopra il nostro inviato molto speciale mentre deturpa le prove. Qui sotto: prima esamina un'arma, poi viene inevitabilmente arrestato da una collega. Alla fine è sempre lui il colpevole



UNA **BESTIA** SULLA SCENA DEL DELITTO

Max Payne

DI Roberto Croci aka La Bestia



la copertina

Max Payne

20th Century Fox
regia: John Moore
con: Mark Wahlberg, Mila Kunis, Ludacris, Beau Bridges
durata: 102'

L'ANTIEROE RADDOPPIA

Qui sopra, Max Wahlberg nei panni di Max Payne. La versione homevideo del film esce nell'edizione dvd + blu-ray nella stessa confezione a prezzo normale. A destra, la Bestia col regista John Moore

