

“Max Payne”, pisando fuerte desde el videojuego hasta el cine

2008-10-30 07:22:23



El policía vengador “Max Payne”, héroe del videojuego, se convirtió en estrella del cine con la película protagonizada por Mark Wahlberg. Tanto es así, que el último fin de semana, el filme “Max Payne” se quedó con el título del más taquillero, según confirmó la firma Exhibitor Relations.

Max Payne es un policía violento en busca de venganza tras el asesinato de su familia. Esta adaptación del videojuego del mismo nombre comercializado en 2001 recaudó 17,6 millones de dólares entre el viernes y el domingo pasados.

El filme dejó en el segundo puesto a la película de aventuras de los estudios Disney “Un chihuahua de Berberly Hills”, en la que una perrita de los barrios altos de Los Angeles se pierde en México. La cinta recaudó 11,4 millones de dólares el fin de semana, con un total de 69 millones recaudados en tres semanas. Dos estrenos siguieron el conteo de las más taquilleras.

“The Secret Life of Bees” cuenta la historia de una joven blanca (Dakota Fanning) en los años 60 que se refugia en la casa de tres apicultoras negras en Carolina del Sur, y que se situó en el tercer lugar con 10,52 millones de dólares.

Seguida muy de cerca se ubicó “W” del director Oliver Stone con 10,5 millones de dólares, una cinta que cuenta la vida del actual presidente de Estados Unidos, George W. Bush, interpretado por Josh Brolin.

Tras los pasos de Angelina

La oscura película, protagonizada por Wahlberg, que interpreta a un policía que busca al hombre que mató a su esposa y a su hijo, sigue los pasos de producciones como “Tomb Raider”, con Angelina Jolie, que fue un éxito comercial pero que recibió críticas de los aficionados a los juegos.

“Las adaptaciones de videojuegos no son aptas para cardíacos”, expresó John Moore, director de “Max Payne”. “Ha sido una mezcla en términos de resultados. Si se lee los ‘chats’ hay un gran rechazo de los aficionados a los juegos, en oposición a las adaptaciones de libros de cómics, que han sido éxitos sonados. Los videojuegos tienen tropiezos en su transición a la pantalla grande”, agregó el realizador.

“Max Payne” es la segunda adaptación de un juego que realiza este año la 20th Century Fox, que logró un éxito de 100 millones de dólares de recaudación con “Hitman”, el año pasado.

“Creo que mientras sean interesantes, los videojuegos emocionantes creados con buenos argumentos, buenas historias y personajes interesantes, son una oferta natural para los contadores de historias en Hollywood, para alcanzar esos fundamentos”, dijo Patrick Aiello, productor de la película “Street Fighter”.

Conforme más productores de Hollywood aficionados a los videojuegos han ascendido en su carrera, Hollywood presta más atención los videojuegos hoy.

“Soy geminiano, y pienso que tengo múltiples personalidades, no solo dos, sino al menos 22. Y una de ellas actuaría exactamente como Max, intentaría aplastar a los responsables de un crimen tan atroz. En el pasado yo también estuve metido en problemas, y eso me ayuda a diseñar personajes como Max”, dijo Wahlberg.

Fuente Original: [La Gaceta Argentina](#)