



Tekken (2010)

Duelli spettacolari per un'opera fragile che non si smarca dai clichè.

Un film di Dwight H. Little con Jon Foo, Kelly Overton, Cary-Hiroyuki Tagawa, Ian Anthony Dale, Darrin Dewitt Henson. Genere Azione durata 92 minuti. Produzione USA, Giappone 2010.

Uscita nelle sale: venerdì 5 agosto 2011

La civiltà come la conosciamo è stata distrutta e al suo posto è nato un ordine mondiale anti-utopico dove il controllo del pianeta è nelle mani di sette Corporation onnipotenti.

Emanuele Sacchi - www.mymovies.it

In un futuro apocalittico, le multinazionali hanno preso il controllo del pianeta e se lo sono spartito. L'America è in mano alla Tekken, il cui regime repressivo concede al popolo oppresso una sola chance di riscatto: il torneo di Iron Fist. Fin qui nessuno tra gli "eletti del popolo" è riuscito a entrare in Iron Fist, ma Jin, assetato di vendetta, sembra dotato della giusta stoffa.

Il rapporto tra cinema e videogiochi in sostanza si è quasi sempre tradotto in un "Game Over", per dirla con lo slang da sala giochi; un gioco finito prima ancora di essere cominciato. 'Street Fighter', 'Mario Bros', 'Doom', sono innumerevoli i titoli usa-e-getta concepiti unicamente per sfruttare la popolarità di bestseller videoludici con poco (o nessuno) sforzo profuso nell'adattamento dell'intrattenimento adrenalinico, immediato ed effimero dell'arcade game in qualcosa che rispetti le esigenze narrative e le tempistiche del linguaggio cinematografico. 'Tekken' non si smarca completamente dal cliché che affligge questo genere di produzioni, ma, scegliendo di giocare la carta della più completa exploitation, accetta con umiltà di vestire i panni del "panem et circenses", affiancando alla spettacolarità dei duelli - un Jon Foo protagonista senza che debba ricorrere a stunt, la giusta(mente generosa) dose di truculenza - un voyeurismo adolescenziale che accarezza i corpi delle sorelle Williams (nessuna relazione con il tennis) o della avvenente Christie Monteiro. Il resto lo garantisce la fedeltà allo spirito del 'beat 'em up' (volgarmente detto "picchiaduro") che fece furore negli anni '90, con alcuni rimandi meticolosi ai personaggi originari, benché il confronto edipico tra Heihachi Mishima e il figlio Kazuya sia sconvolto e ribaltato in favore dell'esposizione di Jin Kazama, che nella serie videoludica compariva solo dal terzo episodio.

Troppo poco comunque per sorreggere l'architrave di un'opera che si regge su basi fragilissime, fallendo in tutto ciò che concerne l'intreccio (o la parvenza di esso) e la sua coesione. Difficile accontentare chiunque non rientri nella schiera dei fan indefessi del 'coin-op' originario, disposti a tutto pur di vedere re-incarnati i propri beniamini di infanzia.