Justice League

Ci siamo. Il progetto ***Justice League*** è completo. O almeno è così che dovrebbe essere. Finalmente abbiamo l'opportunità di vedere la **Lega della Giustizia** in tutto il suo splendore e, – diciamocela tutta – non vedevamo l'ora. Come accaduto per ***Avengers***, anche qui, sin da piccoli, non abbiamo fatto altro che immaginare come sarebbe stato un lungometraggio con protagonisti gli **eroi DC**, immaginando quale delle tante storie sarebbe stata scelta, chi il villain e così via. Purtroppo negli ultimi anni questo hype ha cominciato a venir meno, vuoi per un discreto ***Men of Steel***, o un imbarazzante ***Batman Vs. Superman***, un mediocre ***Suicide Squad*** e un'accettabile ***Wonder Woman***, finendo con l'arrivare di un ***Justice League*** che si presenta come un cinecomic dalle fragili basi e con due facce della stessa medaglia.

Il progetto *Justice League* ha incontrato una serie di difficoltà, la principale delle quali fu l'abbandono di **Zack Snyder** nel bel mezzo delle riprese per un grave lutto. La palla è dunque passata a **Joss Whedon**, regista dei due ***Avengers*** di casa **Marvel**. Non c'è bisogno che vi dica come le visioni dei due registi siano praticamente in antitesi: se Snyder predilige una fotografia desaturata e toni cupi e drammatici, Whedon si lancia in pellicole che per certi aspetti tendono alla commedia, preferendo colori sgargianti. In un modo o nell'altro, entrambi sanno fare il loro mestiere, sanno certo tenere in mano una cinepresa e hanno idee chiare sul progetto. Ma i problemi di *Justice League* partono proprio da qui: visioni, così diverse, di intendere in cinefumetto, rendono questo film letteralmente "lunatico", passando a fasi alterne da momenti puramente drammatici a momenti goliardici in cui nessuno sembra prendersi sul serio. Il risultato è una concreta difficoltà a entrare nel *mood* del film, rimasto in un limbo che, invece di portare a una profondità di trama e personaggi, finisce per essere dimenticabile. Questa dualità si percepisce anche nella caratterizzazione dei personaggi, con scene completamente riscritte da zero, e adattate per l'occasione, e per le soundtrack composte da **Junkie XL**, dopo che **Hans Zimmer** decise – forse

saggiamente – di lasciare il progetto. Proprio con l'ingresso di Whedon, anche Junkie venne sostituito con **Danny Elfman**, storico compositore che, nel 1989, si occupò di realizzare la colonna sonora del ***Batman*** di **Tim Burton**. Questo triplo passaggio di consegne non ha fatto altro che gettare altra confusione sul comparto sonoro, con musiche che a volte, seguendo i toni diversi del film, vanno in contrasto tra loro. Non stiamo certo parlando di pessime musiche, ma è l'amalgama che proprio non funziona.
Non manca nemmeno l'infatuazione amorosa di turno: se state pensando qualcosa legata a Wonder Woman e qualche eroe del gruppo vi sbagliate di grosso. Bruce Wayne e Clark Kent divengono veri rivali di Ennis Del Mar e Jack Twist ne ***I segreti di Brokeback Mountain***.
Ovviamente l'ormai famosa dualità si può intravedere anche per la regia, buona in generale nei diversi frangenti, tranne per alcune scene d'azione, in cui si fatica davvero a capire cosa stia succedendo. Non mancano scene di forte impatto e alcune buone idee ma è troppo poco per avvicinare questo film alla sufficienza, anche perché, i problemi (gravi) sono altri.

Abbiamo dunque detto che il film soffre di parecchi problemi, ma non sono nemmeno paragonabili a quello della caratterizzazione dei personaggi. Al contrario per quanto avvenuto con il primo ***Avengers***, in cui ogni protagonista ha avuto il suo film stand alone (per *Iron Man* addirittura due), in *Justice League* troviamo un gruppo in cui solo **Wonder Woman** e **Superman** hanno avuto il loro momento di gloria. La bellissima **Gal Gadot**, pur non vantando grandi doti recitative, riesce a fare il suo, portando un personaggio con cui è facile interfacciarsi, rimanendo ancorata alla caratterizzazione figlia del suo lungometraggio. Il kryptoniano (**Henry Cavill**) invece è il superman che abbiamo desiderato subito dopo l'adattamento di Snyder: un personaggio solare, così come abbiamo imparato a conoscerlo in questi anni. Le note positive sui personaggi ci concludono con **Cyborg** (**Ray Fisher**), qui nella sua prima apparizione, e che riesce a ritagliarsi il suo spazio, con un discreto background narrativo ed elemento centrale della narrazione. Le perplessità scaturite dai primi trailer sulla realizzazione grafica del suo corpo cibernetico fortunatamente vengono cancellate, presentandosi come un personaggio con una buona presenza scenica e incuriosendo il pubblico per un eventuale film a lui dedicato.

Tutto il contrario invece per **Steppenwolf**, il villain del film. Forse era più lecito aspettarsi **Darkseid**, uno dei cattivi principali delle serie DC ma evidentemente gli sceneggiatori hanno optato per un nemico meno ingombrante dal punto di vista narrativo. Il risultato è un antagonista assolutamente privo di carisma e non aiuta di certo la sua realizzazione completamente in CGI: veramente brutto a vedersi, lasciando perplessi sul perché di questa scelta. Steppenwolf (**Ciarán Hinds**) è di natura umanoide per cui utilizzare un attore reale, con la sua bella armatura e un po' di make-up, non vedo personalmente come avrebbe potuto essere peggio di un personaggio digitale.
Ma nemmeno lui riesce a toccare le vette della mal caratterizzazione. Partiamo da **Barry Allen**, in arte **Flash**. Anche per lui è la prima apparizione e il suo ruolo è chiaro fin da subito: il ***comic relief***. Traendo probabilmente ispirazione dal **Peter Parker** di ***Spider-Man Homecoming***, **Ezra Miller** ne diventa parodia, un ragazzino con battute fuori luogo e a tratti fastidioso. Poi c'è anche la questione grafica: sappiamo tutti – tranne chi ha realizzato il film evidentemente – che il simbolo del corridore più veloce al mondo è un lampo giallo. Qui i suoi lampi sono blu.
Anche **Aquaman** fa la stessa fine. **Jason Momoa** interpreta un misto tra Jason Momoa e Khal Drogo de *Il Trono di Spade*, con in mano un forchettone. Pur essendo la sua prima apparizione non sappiamo nulla di più rispetto a quanto già sapevamo sulle sue origini, anche se, la sua presenza scenica e sicuramente d'impatto. Del resto è Khal Drogo.
Dulcis in fundo, **Batman**. Probabilmente la peggior trasposizione cinematografica del Cavaliere Oscuro finora, il personaggio di **Ben Affleck** è letteralmente inutile. Un uomo che, a detta sua, ha come unico potere quello della ricchezza, finisce col diventare un **Tony Stark** mal riuscito, trovandosi in continua difficoltà per tutta la durata del film. Conosciamo tutti Batman, il più grande detective al mondo, dotato di grande intelligenza e tra i migliori combattenti dell'universo DC. Qui non c'è nulla di tutto questo. **Bruce Wayne** è semplicemente qualcuno che, in mancanza di armi (provate voi ad associare Batman e armi), è preso in contropiede, lasciandosi in balia degli eventi. E questo porta a un'altro problema del film. La Justice League dovrebbe essere un'amalgama perfetta, in cui ognuno può sfruttare le sue doti uniche per risolvere diverse situazioni e vincendo battaglie con il gioco di squadra. La Justice League cinematografica è **"Supermancentrica"**: tutto ruota attorno al kryptoniano, l'unico in grado di far realmente qualcosa, assieme a Cyborg, ovviamente.
La mazzata finale la danno il montaggio, realizzato in maniera discutibile e che lascia intravedere le difficoltà di un progetto partito male e finito peggio, e la CGi, davvero pessima per la maggior parte del film, col la chicca dei baffi di Henry Cavill (nel frattempo impegnato a girare un'altra pellicola) coperti digitalmente.

Cosa resta quindi? Poco, davvero poco. ***Justice League*** paga per tutte le scelte sbagliate intraprese finora e per una gestione difficoltosa. Tralasciando qualche buona idea e un paio di scene davvero niente male, il resto è solo un'accozzaglia di scene prive di amalgama e riempite da personaggi che faticano ad uscire dallo schermo, almeno per i giusti motivi. Probabilmente l'unico modo di salvare il progetto è fare un reset totale, così come avvenne nel 1985 per mettere ordine tra le infinite storie parallele dell'universo DC. ***Una Crisi delle Terre Infinite*** in salsa cinematografica, per dare un colpo di spugna, e far finta di aver visto delle storie di un mondo parallelo che non ci appartiene.
Nel frattempo, potrete rifarvi gli occhi grazie al mondo videoludico: la serie ***Arkham*** dedicata a Batman e gli ***Injustice***, firmati **NetherRealm Studios,** vi faranno scoprire come una buona scrittura possa valorizzare le già ottime storie del DC Universe.