

نسخهٔ جدید «سوپرمن» با فیلمنامه‌ای پراکنده، شخصیت‌پردازی‌های سطحی و روایتی فاقد پیوستگی، فیلمی یک‌بارمصرف است

سوپرمنی در کار نیست

بازتعریف ناموفقِ یک اسطوره



«سو پرمن» جدید به کارگردانی جیمز گان قرار بود نقطه‌عطفی برای آغاز فصلی نو در جهان سینمایی دی‌سی باشد، اما آن‌قدر سردرگم و پرادهاست که نه می‌تواند دیشن را به گذشته ادا کند و نه آینده‌ای ترسیم می‌کند. فیلم در تلاش است روایتی جدید خلق کند، اما بسیار ناموفق است. از همان آغاز مخاطب به درون جهانی پرشخصیت پرتاب می‌شود، بی‌آن که فرصتی برای همدات‌پنداری با آن‌ها داشته باشد. قهرمان اصلی فیلم پلاستیکی است و به یک شخصیت زنده شباهت ندارد. او از ابتدا تا انتها بدون تغییر بنیادین باقی می‌ماند. نه بحرانی جدی تجربه را می‌کند، نه شکلی از رشد یا تحول شخصیتی را طی می‌کند و نه حتی واکنشی برانگیزاننده نسبت به جهان پیرامون خود دارد. این فقدان قوس شخصیتی، تأثیرگذاری روایت را به‌شدت کاهش داده است.

مشکل بزرگ‌تر در شخصیت‌پردازی، البته گریبان‌گیر ضدقهرمان داستان نیز هست. آنتاگونист این فیلم نه آن ذهن استراتژیک و پیچیده

سوپرکلبشه



جدیدترین «سو پرمن» سینمایی هالیوود، مثل بسیاری از فیلم‌های ابرقهرمانی این سال‌ها، تکنیک‌زده و بسیار جلوه‌نماست. خورار خورار نقد و رویویی مثبت در مورد تحفه جدید جیمز گان را در لحظهٔ دور برزید و بدون بر چهره داشتن عینک خوشبینی، تنها و تنها فیلم را ببینید. سوپرمن، می‌توانستست در عین وفاداری به جهان آثار پیشین، با برساختن ایده‌های جدید، میراث تازه‌ای برای دی‌سی به بار بیاورد و به فیلمی ماندگار تبدیل شود، اما این آرزو با توجه به راهبردی روایی‌که جیمز گان از آن سود برده، صرفاً تلاشی محتوم و شکست‌خورده در جهت ایجاد جهانی نو و در عین حال به‌شدت پوک و توخالی است که دو طیف از مخاطبان را عصبانی می‌کند. پیش از تبارشناسی تماشاگران سوپرمن بهتر است به‌شکل اجمالی فرم روایی اثر را بررسی کنیم تا مقدمه مسئله‌ای که ادعای طرح آن را داریم مغفول واقع نشود. ساختار روایی، سوپرمن جیمز گان به‌گونه‌ای است که فیلمساز برای راحت‌تر کردن کار خود، انکای فیلم را بر دوش تکنیک گذاشته و بی‌خیال معرفی شخصیت‌ها و موقعیت‌های متعددی شده است که در آن قرار گرفته‌اند. البته این مرض تکنیک‌زدگی به‌تازگی وارد جهان بلاک‌باسترها و فیلم‌های ابرقهرمانی «مارول» و «دی‌سی» نشده است و این دو غول پهلوان‌پنبه هالیوودی، پس از موفقیت‌های زیادی مالی از دهه دوم هزاره جدید میلادی به این طرف، دیگر علاقه‌ای به آیدیت کردن دنیای داستانی قهرمانانشان نشان نداده‌اند و صرفاً بر حجم بالای جلوه‌های ویژه کامپیوتری اتکنا کرده‌اند تا به این صورت، تماشاگر بخت‌برگشته را سردرگم کنند. جهان داستانی مارول و دی‌سی عقیم است، چون به جای تأکید بر خلق موقعیت‌های تازه، تنها به حضور متراکم ایرانسان‌های بی‌عقل، شبک و پیک و فاقد روح در درون قاب بها می‌دهد و آن‌ها را به جان ادراک مخاطب بخت‌برگشته می‌اندازد. به‌جز «کریپتو» ابرسگ باوفای «کلارک کنت» (سوپرمن) هیچ شخصیت‌قابل‌اشاره‌ای در فیلم وجود ندارد که ما

سینما و انهدام اسطوره‌ها

سعید قاسمی خبرنگار

بازسازی یا بازنمایی چندباره شخصیت‌هایی چون سوپرمن، بیش از آن‌که به نوآوری در فرم و ساختار نیاز داشته باشد، محتاج درک عمیق از مفاهیم اسطوره‌ای، روان‌شناختی و فلسفی نهفته در ذات این قهرمان است. فیلم «سوپرمن» به کارگردانی جیمز گان، از همین نقطه و پیش‌نیاز ضربه می‌خورد؛ فقدان درک از خصایص بالذات قهرمان و جایگزین‌کردن آن‌ها با ظواهر جذاب اما درون‌تهی. فیلم در حالی تماشاگر را با تصاویری رنگین و آگروتیک به همراه جلوه‌های بصری مرعوب‌کننده و همچنین موسیقی کوبنده بمباران می‌کند که در بطن خود، از کمترین انسجام دراماتیک و محتوایی بهره‌است.

روایت فیلم نه‌تنها از فقدان انسجام رنج می‌برد، بلکه از ابتدایی‌ترین اصول روایت‌پردازی سینمایی نیز فاصله دارد. داستان بدون زمینه‌سازی قابل قبولی آغاز می‌شود، شخصیت‌ها به شکل نامناسبی معرفی می‌شوند و هیچ‌گاه مجالی برای رشد و بالندگی نمی‌یابند. جای گرافاکنی، ما با اتفاقاتی مواجهیم که صرفاً رخ می‌دهند؛ بدون آن‌که ضرورتی در دل درام داشته باشند یا ریشه‌ای در انگیزه‌های شخصیت‌ها. شخصیت کلارک کنت در همان دقیقهٔ اولی که معرفی می‌شود، همان است که در پایان باقی می‌ماند. هیچ مسیر تحولی، هیچ فراز و نشیب شخصیتی و هیچ بحران هویتی در کار نیست. درنتیجه، مخاطب به جای همراه‌شدن با سوپرمن، صرفاً نظاره‌گر او باقی می‌ماند. این نوع فاصله‌گذاری ناخودآگاه، ناشی از فیلمنامه‌ای است که دغدغه خلق کاراکتر ندارد، بلکه صرفاً در پی بازتولید تصویری سینمایی از یک آیکون است.

در پرداخت شخصیت‌ها نیز فیلم به‌شدت ناتوان ظاهر می‌شود. کلارک کنتِ دیوید کورن‌س‌وت، تنها در ظاهر شباهتی به سوپرمن دارد. او نه شخصیتِ چندلایه همراه با ابعاد روانی دارد، نه تنش‌های اخلاقی و نه حتی کشش‌های قابل دفاعی که در خدمت قصه باشند. در غیاب فیلمنامه‌ای که به درون شخصیت نفوذ کند، استطاعت بیان از بازیگر سلب می‌شود تا پیش از آنکه بتواند روایای پنهان شخصیت را آشکار کند به اختکی برسد. لوئیس لین هم از همین مشکل رنج می‌برد؛ شخصیتی پرتحرک اما بی‌هویت و تا

نسخهٔ جدید «سوپرمن» با فیلمنامه‌ای پراکنده، شخصیت‌پردازی‌های سطحی و روایتی فاقد پیوستگی، فیلمی یک‌بارمصرف است

نسخه‌های کلاسیک را دارد، نه حتی تهدیدی باورپذیر برای سوپرمن محسوب می‌شود. انگیزه‌های او سطحی و گنگ‌اند. حضور همزمان چندین ابرقهرمان فرعی که هیچ‌کدام سابقه سینمایی یا بستر روایی قابل انکایی ندارند، انسجام فیلم را بر هم زده و تمرکز داستان را از دو شخصیت اصلی از بین برده است.

در سطح بصری، با وجود تلاش‌های چشمگیر در جلوه‌های ویژه و طراحی صحنه، فیلم فاقد زبان تصویری منسجم است. بسیاری از صحنه‌های اکشن به‌جای خلق هیجان، بیش از حد شلوغ و بدون ضرباهنگ‌اند. نماهای نزدیک متعدد، به ویژه در صحنه‌های پرواز، از شدت تکرار و تصنع انگازداری خود را از دست می‌دهند. در کنار این‌ها، شوخی‌های بی‌موقع و لحن ناپایدار فیلم، مانع از جدی گرفته شدن جهان داستانی آن می‌شوند.

درنهایت «سوپرمن (۲۰۲۵)» بیش از آن‌که بازآفرینی او‌هشمندانه از اسطوره‌ای مدرن باشد، تلاشی ناتمام برای کنار هم قراردادن عناصر آشناس‌ت. فیلم نه موفق می‌شود یک شخصیت را بازتعریف کند، نه دنیایی را بسازد که مخاطب بخواهد باز هم به آن برگردد.

بخواهیم ابعاد مختلف معنایی آن را مورد بررسی قرار دهیم، چون جیمز گان تکلیف خودش را مشخص کرده و فیلم را فقط برای هواداران کمیک‌بوک سوپرمن و دنبال‌کنندگان آثار پیشین این مجموعه ساخته و کاری هم با نوع مواجهه دیگران نداشته، چون خیالش راحت بوده که بیننده به‌واسطه پیش‌فرض‌ها، خبره‌های عمیق و فظور موجود در فیلمنامه را ناپدیده می‌گیرد و مد‌هوشی‌اش از بابت انفجارهای پی در پی و سقوط آسمان‌خراش‌ها را به پای قابل تأمل بودن فیلم می‌گذارد و در نتیجه از اشتباهات متعدد فیلمساز می‌گذرد. اما درص‌د رعب‌آوری این رویکرد به‌قدرتی ناچیز است که عملاً نمی‌تواند طیف عام مخاطبان سینما را بقرب ببرد و از آن‌سو، دل طرفداران همیشگی سوپرمن را نیز به دست بیاورد. دسته اول، یعنی مخاطبانی که آشنایی کمتری به فیلم‌های ابرقهرمانی دارند فریب جیمز گان و استراتژی توپ و ترقه‌محور او را نمی‌خورند، زیرا برای آن‌ها مسسیری که روایت در پیش می‌گیرد ارجحیت بیشتری نسبت به سی‌جی‌ای بازی‌های بی‌سروته دارد. دسته دوم هم با وجود آشنایی تام و مش‌شان نسبت به آنچه پیش‌تر در فیلم‌های سوپرمن رخ داده‌نمی‌توانند با اثر ارتباطی ولو اندک پیداکنند. تمام قوت سینمای ابرقهرمانی از گذشته تاکنون به این بوده که پروتاگونیست‌ها و همین‌طور آنتاگونیست‌ها، کاراکترهای فرانسسانی و شبه‌ماورایی هستند که می‌توانند از پس مأموریت‌های غیر ممکن برآیند و هیچ‌سک جلوشان را نگیرد، ولی این مطالبه چندصباحی است که برآورده نمی‌شود و سوپرمن نمونه مش‌خصی از کُند شدن تیغ تیز چنین آثاری است. نه کلارک کنت (قهرمان روایت)، واجد هیچ‌خصیصه مثبت درگیرکننده‌ای استست که مخاطب بتواند با او همراه شود و نه مکس لوئر (ضدقهرمان محوری اثر) آنقدر مهیب و ترسناک است که آنتی‌پاتیک به‌نظر برسد. سوپرمن روح ندارد و چیزی جز یک پلاستیک عاریه‌ای نیست و به همین خاطر خیلی زود مصرف و تمام می‌شود. ای کاش گان برای سرگرم کردن هواداران اثر هم که شده با ملاک قرار دادن فرم‌های کلیشه‌ای سه و پنج پرده‌ای کارش را پیش می‌برد تا اندکی از زهر این فاجعه گرفته می‌شد، ولی چه کنیم که اهمیت گیشه در سینمای به‌ته‌خطر رسیده‌کنونی بیش از مسائل دیگر است.

سوپرمنی در کار نیست

بخواهید، برحرف اما بی‌اثر. حضورش بیشتر تابع نیاز روایی فیلم است تا ضرورتی در دل شخصیت‌پردازی.

لکس لوئر، ضدقهرمان اصلی فیلم که درگذشته نمادی از نیرغی تند و تیز در دشمنی ایدئولوژیک با مفهوم «قدرت الهی» بود، در اینجا به تپیی بی‌رق و تک‌بعدی فروکاسته شده است. نه از پیچیدگی ذهنی خبری هست و نه از جاه‌طلبی. او صرفاً حضور دارد تا تعادلی عددی میان قهرمان و ضدقهرمان ایجاد کند و بهانه‌ای برای چند سکانس درگیری فیزیکی فراهم آورد. این در حالی است که لوئر همان‌طور باید برنده تقابل ایده‌ها باشد، حتی اگر بازنده میدان نبرد باشد؛ و یزگی‌ای که به‌کلی در نسخه گان نادیده گرفته شده است، سقوط «سوپرمن» در شخصیت‌پردازی و روایت زمانی بیشتر به چشم می‌آید که این فیلم را در کنار نسخه‌های موفق‌تری از این اسطوره قرار دهیم. سوپرمن (۱۹۷۸) ساخته ریچارد دانه، اگرچه از منظر تکنولوژی به اندازه امروز پیشرفته نبود، اما در طراحی شخصیت کلارک کنت، باورپذیری تقابل خیر و شر و به‌ویژه پرداخت فلسفه و جودی یک منجی، بسیار دقیق و انسانی عمل کرده بود. در آن فیلم، سوپرمن نه فقط نمادی از قدرت، بلکه تجسمی از شک و دوگانگی، وجدان اخلاقی و کشمکش درونی بود.

زبان بصری فیلم با وجود استانداردهای فنی بالا، دچار سردرگمی فرمی است. طراحی صحنه‌ها، نورپردازی و جلوه‌های ویژه اگرچه در سطحی حرفه‌ای اجراشده‌اند، اما بدون هماهنگی با روخ و ذات اثر، بیشتر به ابزاری برای پنهان‌کردن کاستی‌های روایی تبدیل شده‌اند. در غیاب یک هویت بصری منسجم، آنچه بر پرده دیده می‌شود، بیشتر به‌سبکی سینمایی شباهت دارد تا زبان تصویری‌ای که در خدمت معنا باشد. کارگردانی گان نیز میان لحن جدی و سبک فانتری مردد می‌ماند و هر هیچ‌کدام ثبات پیدا نمی‌کند؛ نتیجه همین می‌شود که فیلم نه طنزاتی می‌کند و نه جلی به نظر می‌رسد. درنهایت، فیلم مسوپرمن (۲۰۲۵) نمونه‌ای بارز از تقابل میان ساختار و محتواست؛ تقابلی که در آن اگرچه ساختار چه چشم‌نواز است، اما در غیاب محتوایی تکان‌دهنده و ساختاری روایی، به‌سرعت رنگ می‌بازد و به فرم تبدیل نمی‌شود. سوپرمن گان، نه بازگشتی به شکوه گذشته است، نه گامی به‌سوی آینده‌ای جدید؛ بلکه صرفاً تلاشی شکست‌خورده برای ارائه و فروش مجدد یک اسطوره تهی‌شده از معناست.

حمیدرضا رحیم‌زاده خبرنگار

سال۲۰۰۸ بود که مارول با «مرد آهنی» بازی را شروع کرد و دی‌سی هم در سال ۲۰۱۳ با «مرد پولادین» به این بازی پیوست؛ اما دنیای توسعه‌یافته‌ی دی‌سی (DCU) هیچ‌گاه توانست موفقیت‌های تجاری هنگفت رقیب، یعنی دنیای سینمایی مارول (MCU) را به‌دست بیاورد و شکست‌های سنگینی به بار آورد. امروز و در روزگاری که اوضاع خود مارول وخیم است، دی‌سی سراغ جیمز گان، یکی از ژنرال‌های سابق ارتش حریف رفته تا با یک ریویوت بنیادین، دنیای سینمایی خود را از نو بسازد. بعد از تجربه‌هایی مانند بازسازی «جوخه انتحار» و سریال «پیس میک» (اولین و مهم‌ترین قدم در این ریویوت، «سوپرمن ۲۰۲۵» است اما گویا قرار نیست در بر پاشنه‌ای جدید بچرخد و دست‌پخت جیمز گان، نه‌رمقی برای ایجاد تغییری بزرگ در این بازی دارد و نه حتی روزنه‌امیدی را می‌تواند برای ادامه راه ایجاد کند. ریشه‌های این ناامیدی، پر تعداد و آشکارند. مهم‌ترین دلیل، اتفاقی تازه نیست و دو غول صنعت ابرقهرمانی، مدت‌هاست با آن درگیرند؛ عدم تسلط بر مختصات جهان‌ها و شخصیت‌های ماورایی. در مورد فیلم سوپرمن، این بیماری این‌گونه نمود پیدا می‌کند که جیمز گان، سعی کرده سوپرمن زمینی‌تر و آسیب‌پذیرتر را به تصویر بکشد که با چالش‌های زیادی دست و پنجه نرم می‌کند اما خروجی حتی نزدیک به مطلوب هم نیست. چگونه ممکن است سوپرمن در ابتدای فیلم از اولترامن شکست بخورد و به پناهگاه خود در قطب جنوب پناه ببرد اما در مبارزه نهایی، هم‌زمان از پس اولترامن و اینجینیر بر آید؟! اگر لکس لوئر توانسته از یک تار موی سوپرمن، یک کلون از او را ایجاد کند، چرا تعداد بیشتری ایجاد نکرده تا خیالش از بابت شکست این ابرقهرمان آسوده‌شود؟ ممکن است طرفداران بتوانند بهانه‌هایی را بترشاند ولی مشکل این است که این دلایل نه قابل رد و نه قابل پذیرشند؛ چراکه مختصات و محدودیت‌های این جهان و کاراکترهایش اساساً نامشخص است، به‌عنوان مثال قدرت‌های سوپرمن تقریباً بی‌محدودیت است و تنها ماده کرپتونایت و دوری از نور خورشید می‌توانند این موجود قدرتمند را به چالش بکشند. از این دو عامل تا حدی در فیلم استفاده می‌شود ولی ناگهان ایده ورود فلزاتی عجیب و غریب از گونه‌به‌شش‌های سوپرمن مطرح می‌شود اما مخاطب به در وقوع چالش و نه در حل آن، هیچ مشارکتی ندارد؛ چراکه سازوکار این چالش معلوم نیست. این مشکل درباره جهان با بُعد جیبی (Pocket Dimension) نیز صدق می‌کند. ایسن جهانی که لوئر خلق کرده، دقیقاً چگونه کار می‌کند؟ مقررات حاکم بر آن چیست؟ تلم به‌جای داشتن چیزی در آسین برای پاسخ به این سؤالات، با رخداد‌های هیجان‌انگیز و قراردادن یک سیاه‌چاله درون آن، مخاطب اثر را بمباران می‌کند تا سرپوشی بر مشکلات خود بگذارد، حتی پرداخت فیلم به جنگ میان دو کشور خیالی، میزان مسخرو و سطحی بودن تصورات جیمز گان نسبت به جنگ یک کشور جویان می‌باک کشور سوپمان اولی را آشکار می‌سازد.

تنها کافی است وضعیت مردم کشور جارهائپور را به‌یادآوریم. کلاً هر زمان که

بدون خاستگاه، بدون اوج

سعید اکبری خبرنگار

فیلم متأخر سوپرمن بنا بود نقطه آغاز جهان سینمایی جدید دی‌سی باشد، اما بیشتر مشابهت‌میان‌ی یکسریال‌ده‌قسمتی است تا یک اثر سینمایی مستقل. جیمز گان، کارگردان اثر اعلام کرده بود تمایلی به بازگویی اوریجین استوری شخصیت را ندارد. همین تصمیم، ساختار فیلم را به‌عنوان یک اثر یکپارچه، منسجم و کامل دچار نقصان کرده است. از همان آغاز روایت، سازندگان تماماً روی آگاهی پیشین تماشاگر از شخصیت‌ها و وقایع دنیای سوپرمن حساب باز کرده‌اند. مخاطب بدون هیچ‌گونه مقدمه‌چینی وارد تقابل مستقیم سوپرمن و لکس لوئر می‌شود، گویا نبرد مدت‌ها قبل کلید خورده است. در ترسیم پیوند میان شخصیت‌ها نیز بیش از آن‌که تلاش کند روابط را از نو تعریف کند یا توسعه دهد، تکیه‌اش بر پیش‌فرض‌های ذهنی مخاطب از نسخه‌های قبلی است. آنچه در فیلم به‌وضوح احساس می‌شود، فقدان یک روایت محکم و پررنگ نبودن نقش خودسوپرمن است. فیلم با شخصیت‌های فرعی غیر ضروری اشباع شده است. در آثاری مانند اونجرز این موضوع مسئله‌ساز نیست؛ چراکه شخصیت کانونی واحدی وجود ندارد و بر جمع استوار است اما در فیلمی اوریجینال و مستقل نظیر سوپرمن، شخصیت اصلی را به‌حاشیه می‌برد. ورود هم‌زمان چند ابرقهرمان نظیر هاوک‌گرل، گرین لنترن، مستر تریفک، تام‌ورف و اولترامن، تصمیمی عجولانه و غیرمنطقی است. هیچ‌کدام از آن‌ها پیش از این معرفی نشده‌اند و فیلم نیز تلاش نمی‌کند شرح دهد که این شخصیت‌ها که هستند، چه توانایی‌هایی دارند یا چرا حضورشان در این روایت حیاتی است. هر یک از این شخصیت‌ها نیازمند فیلمی مستقل برای معرفی بودند؛ نه اینکه در قالب مهمان یا کامیو، وارد فیلمی شوند که خود نیز نیاز به تمرکز و شخصیت‌پردازی دقیق‌تری دارد. اولترامن نسخه تضعیف‌شده از ژنرال زاده به نظر می‌رسد؛ بدون آن‌که تهدیدنی واقعی باشد یا حضوری به‌یادماندنی خلق کند. بسیاری از شخصیت‌هایی که در تریلر هان نقش مهمی داشتند، در فیلم صرفاً چند صحنه محدود دارند. این در حالی استست که دنیای سینمایی مارول، با پایه‌گذاری تدریجی و معرفی جداگانه شخصیت‌ها آغاز شد. در انتهای فاز اول دنیای مارول، مرد آهنی، تور و کاپیتان آمریکا هر یک فیلم اختصاصی خود را داشتند. اما این فیلم به‌جای تمرکز جز روی قهرمان اصلی، زمان خود را میان چند شخصیت فرعی تحیف تقسیم می‌کند. پس از نسخه‌رک اسنایدر، نمتها پیش‌رفتی در جلوه‌های ویژه و فناوری‌های تصویری دیده نمی‌شود، بلکه در مواردی کیفیتی پایین‌تر نیز ارائه می‌شود. علاقه افراطی جیمز گان به ثبت چهره‌بازیگران در نمای نزدیک، به‌ویژه در صحنه‌های پرواز، تصنعی و تودوق‌زننده است. سی‌جی‌ای مربوط به پرواز سوپرمن در قاب بسته نیز در برخی فصل‌ها ضعیف و بی‌روح است. کار درآمده است. لحن فیلم ناپایدار، متزلزل و به‌طور غیرمنتظره‌ای کودکانه است. هر بار که فرصت برای روایت جدی ایجاد می‌شود، با یک شوخی نابجا یا با شخصیت‌های سطحی که به‌محض خروج آنان از قاب، فروش می‌شوند، از بین می‌رود. دیوید کورن‌سوت هر چند کاریزمای هنری کوپل را ندارد، اما از نظر فیزیکی و چهره گر‌نبه‌ای قابل قبول برای این نقش است. اما لکس لوئر، به‌عنوان دشمن دیرینه سوپرمن که سال‌ها او را زیر نظر داشته، نباید

نسخه جدید فیلم ابرقهرمانانه «سوپرمن» نقدهای مثبت زیادی گرفته و درباکس آفیس نیز حسابی درخشیده، اما این موارد نباید مخاطب را فریبید، زیرا با تماشای اولین فریم‌ها متوجه می‌شود که گنجشک رنگ‌شده را به جای قناری به او قالب کرده‌اند و اثر چندان آتش دهن‌سوزی هم نیست. جیمز گان به سیاق اکثر فیلم‌های متاخر مارول و دی‌سی ظاهر عوام‌فریبی دارد که سعی می‌کند حفره‌های موجود در روایت را با ترفقه‌بازی‌ر کنند. درپرونده پیش‌رو به‌طور مفصل به سوپرمن وضعیت‌های آن پرداخته‌ایم.

کوه «دی‌سی» با جیمز گان هم موش زاید!

می‌خواهیم فیلم را جدی بگیریم، فیلم با شوخی‌پرانی‌های بی‌مزه‌اش، می‌گوید نیازی نیست! دیگر مشکل اساسی فیلم، ضعف مهلک در شخصیت‌پردازی است. فیلم به‌جای پرداخت مجدد به ریشه‌های شخصیت سوپرمن، ما را با ابرقهرمانی مواجه می‌کند که چند سال از فعالیتش در متر و پیمس می‌گذرد و محبوبیت بالایی دارد؛ محبوبیتی که با مشخص شدن محتوای کامل پیام پدر و مادر کریپتونی سوپرمن، به‌سرعت با هو امی‌شود و ناگهان هم با یک کشش سوپرمن، به‌طور کامل بازمی‌گردد! در آن سوی میدان مبارزه لکس لوئر حضور دارد؛ یکی از اصلی‌ترین ضدقهرمانان دی‌سی در مقابل سوپرمن که فهم ریشه این دشمنی و مبارزه، روی دوش کمیک‌ها انداخته می‌شود ولی فیلم سعی می‌کند ادای خودبسنده و نوآور بودن را نیز در بیاورد. برای تحقق این مهم، در یک اکت بسیار کلیشه‌ای، آنتاگونیست داستان در میانه نبرد پاپانی، نقشه‌های پلید خود را در یک دیالوگ احقرانه می‌دهد که ما چندر ضعیف هستیم! و بیش از حد قدرتمندی و این نشئون می‌دهد که ما چقدر ضعیف هستیم!من با تو مبارزه می‌کنم تا نشئون بدم انسان‌ها چقدر قوی هستند!» پاسخ سوپرمن آن‌قدر شعارزده است که حتی صدای طرفداران را درآورده: «تو همیشه راجع به من اشتباه می‌کردی!من هم مثل همه شما انسان‌د، عاشق میشم و می‌ترسم و گند می‌زنم و این یعنی انسان‌بودن!» هر دو سوی خیر و شر داستان، علاوه بر سطحی بودن، توان برانگیختن سمپاتی یا آنتی‌پاتی به معنای دقیق کلمه را ندارند و حتی اگر مبارزه میان این دو قطب، ظاهری سرگرم‌کننده داشته باشد، پاتنی بسیار بی‌اهمیت و سرنوشتی کاملاً فراموش‌شدنی دارد. اوضاع برای شخصیت‌های فرعی فیلم بسیار اسفناک است، به‌جز خود لوئیس لین (معشوقه سوپرمن) و با ارفاق بسیار، جیمی اولسن که کشش مؤثر بسیار اندکی در داستان دارد، اعضای تحریریه «دیلی پلنت» هیچ نقشی به‌جز آکسسوار صحنه‌های این روزنامه ندارند. اوضاع برای اعضای «جاستیس گنگ» بدتر نیز می‌شود و به‌جز مستر تریفیک که او هم نقشی کم‌رق در داستان دارد، گرین لنترن و هاوک‌گرل به‌راحتی قابل حذفند. بهتر است درباره تام‌ورف و نوزادش نیز چیزی نگوییم! بحث درباره تقابض متعدد جلوه‌های ویژه کامپیوتری، اخیراً به‌پای ثابت اکران هر بلاک‌باستری تبدیل شده است و سوپرمن نیز از این قاعده مستثنی نیست اما مشکل اصلی در جای دیگری است. مارول و دی‌سی در خلق یک جهان یکپارچه با قواعد و محدودیت‌های مشخص و شخصیت‌های قابل لمس، ناتوان مانده‌اند اما علاقه آن‌ها به ساخت آثاری که در آن‌ها تم‌هایی از ابرقهرمانان حضور دارند، مرضی است که از موفقیت اونجرز‌ها و فروش‌های نجومی‌شان حاصل شده. کمپانی‌هایی که حتی از خلق یک جهان و چند شخصیت حول یک ابرقهرمان ناتوانند، تیم‌های بزرگ‌تری را در به جان هم می‌اندازند و تازه با به‌جهان‌های موازی نیز می‌گذرانند که خروجی را مضحک‌تر و بی‌مایه‌تر از پیش می‌کند. البته چاره‌ای ندارند؛ فروش بالای گیشه برای ادامه این تولیدات بسیار پرهزینه ضروری‌ست و هم مارول و هم دی‌سی، در حال ور کردن آخرین برگ‌های خوند و به نظر می‌رسد دست‌شان، خالی‌تر از هر زمان دیگری است.