

WARNER/ DIVULGAÇÃO

Milly Alcock
na pele da
Supergirl

Crítica // Supergirl ★★★

A heroína de coração bom e solidário

Com a instabilidade da força posta à prova, *Supergirl*, a ícone da DC Studios, busca a sua turma, distanciada da Metrópolis que abriga o primo dela, Superman

Ricardo Daehn

Perdas acumuladas em “muito mais do que um dia” embalam alguns dos personagens de *Supergirl*, com roteiro baseado na graphic novel de Tom King e Bilquis Evelyn *Supergirl: Mulher do amanhã*. Não apenas no ecoar de Garota de Ipanema, usada na fita, reside a presença brasileira estendida ainda para a roteirista Ana Nogueira, descendente de brasileiro. Ao deparar com uma jovem desamparada, a “pequena selvagem” Ruthye (Eve Ridley), do dizimado Clã Dinastia, Kara (a Supergirl, vinda da cidade Argo do planeta Krypton, e interpretada por Milly Alcock) indica o caminho que ela mesma segue, quase à risca: “ser nem sempre perfeita, mas sempre boa”.

Kara vê o primo Superman (um conselheiro de muitas videochamadas) como um “nerd fofo”, de coração “jovem e leve”. À altura do primo, sem ser nerd, o cachorro dela, Krypto, vai desencadear boa parte da trama. O roubo de uma espada, o destino de um antídoto (de posse de vilões), certo desprezo por uniforme de heroína e alianças suspeitas, particularmente com o intratável Lobo (o motoqueiro aloprado e rude, a cargo Jason Momoa) movem o filme conduzido, na modulação nada mais do que “correta”, por Craig

Gillespie (dos inspirados *A garota ideal*, *Cruella* e *Eu, Tonya*).

Entre quedas de braço em tavernas e numa atmosfera que parece moldada por *Star Wars*, Kara enfrentará Krem das Colinas Amarelas (papel do belga Matthias Schoenaerts), com menos gana aparente do que quando entorna vários mililitros de bebidas alcoólicas. Milly parece mais à vontade na persona inconsequente e impulsiva, numa trama bastante dependente do destinos de naves, já que as ações passeiam por vários planetas, e que se conecta à malévola atuação dos Bandoeiros.

Muito impede a plena felicidade da Supergirl, e isso é explorado na medida no longa-metragem, que à dada altura joga com a antiação de ver Kara, estagnada, pelo fato de o poder dela estar condicionado ao sistema solar. Milly alcança uma identificação com o público jovem, e pela desenvoltura lúdica que imprime. Num filme que explora sem muito aprofundamento o aprisionamento das personagens que são “noivas” forçadas, Milly diverte, quando intercede gritado com a monstros intergaláticos e com a gangue de piratas tecnológicos. Nas cenas de explosão geral, o enfoque amplo dificulta que o olho do público acompanhe a contento detalhes. Algo não tão grave, para um candidato a blockbuster.