

El sicario de Dios (Scott Stewart, EE. UU., 2011)

Por Jaime Menchén

El realizador **Scott Stewart** repite en su segunda película muchos de los elementos de su discutible debut, *Legión* (2010), en el que un ángel renegado encarnado por **Paul Bettany** se enfrentaba a la ira de Dios para tratar de salvar a los humanos.

En este caso la acción se traslada a un mundo marcado por la existencia de vampiros, a los que el ser humano ha conseguido aparentemente vencer y recluir en reservas. En el camino, la Iglesia ha tomado el poder y creado ciudades-estado en las que mantiene a la población aletargada.

El protagonista, de nuevo Paul Bettany, es un sacerdote que en el pasado combatió a los vampiros y que ahora, disgregada su orden, malvive en una de estas ciudades. Sin embargo, decide retomar su tarea cuando sus antiguos enemigos asesinan a su hermano (**Stephen Moyer**) y raptan a su sobrina Lucy (**Lily Collins**), aunque ello implique desafiar el poder de la Iglesia. Le ayudará en la persecución un sheriff local, Hicks (**Cam Gigandet**), enamorado de Lucy.

El sicario de Dios acumula a lo largo de su metraje referencias a otras películas, del ambiente retrofuturista de la ciudad, con un aire a *Blade Runner* (**Ridley Scott**, 1982), al aspecto de los vampiros, que recuerdan a los de *Soy leyenda* (**Francis Lawrence**, 2007).

El escenario, una vez fuera de la urbe, es el de una película del oeste, con los típicos poblados en parajes polvorientos y trenes recorriendo las llanuras, en el que las motos han desplazado a los caballos.

Aunque finalmente la inspiración más evidente proviene del manga y del anime. De hecho, el filme se inspira en un cómic coreano de Hyung Min-woo, pero se podrían citar obras japonesas de ambientación similar como *Vampire Hunter D: Bloodlust* (**Yoshiaki Kawajiri**, 2000) o *Hellsing*, de Kota Hirano, con las que comparte mezcla de elementos futuristas y antiguos.

Todo lo anterior conduce a un filme incoherente, en el que Scott Stewart y su guionista **Cory Goodman** apenas se molestan en explicar o dar una mínima entidad a su mundo, con una estética entre la animación japonesa y los videojuegos que el 3D no perjudica pero tampoco realza especialmente.

Su orientación a puro producto de entretenimiento, con una duración ajustada (87 minutos) y pocas digresiones, tampoco la salvan completamente, dada la falta de imaginación que demuestran sus autores incluso para ceñirse a las reglas del género y la continua sucesión de clichés y lugares comunes.