

## Max Headroom, vedette electrónica

por Llatzer Moix, 'La Vanguardia' 16 enero 1986

A veces uno se pregunta si *dejà vu* no será una expresión inventada para definir lo que siente cualquier persona normalmente constituida tras administrarse una dosis de televisión. Y es que la capacidad del medio televisivo para sorprender al espectador, salvo en los excepcionales casos de rigor, es reducida. Por regla general, se limita a la exhibición en los informativos de crudas secuencias de actualidad: matanzas en aeropuertos, suicidios retransmitidos en directo y demás tipos de atropellos; es decir, a breves filmaciones que desglosadas en fotogramas e impresas sobre papel le valen a una publicación el calificativo de sensacionalista.

Quizá por ello, por su rareza, las novedades televisivas impresionan doblemente. Quizá por ello, la irrupción en la pequeña pantalla de Max Headroom, el busto parlante electrónico, deba considerarse como un verdadero regalo.

Para quienes se perdieron la última entrega de '[Arsenal](#)' (el pasado lunes en TV3), diremos que Max Headroom es un tipo simpático, chistoso, engreído y un poco tartamudo. Pero, ante todo -y ahí radica su gran encanto-, es radicalmente distinto a cualquier astro televisivo. No en vano es el primer miembro del gremio de los showman que carece de cuerpo propio, y no posee más vida que la existencia bidimensional reflejada en la pantalla.

Ya teníamos noticia de las grandes posibilidades del diseño electrónico aplicado al vídeo y la televisión, gracias a su repetida utilización en la confección de las caretas de los más diversos programas, y también en algunos anuncios. Pero el nivel alcanzado por la novedosa tecnología en el capítulo de presentación de Max Headroom fue superior: mantuvo hipnotizada ante la tele a buena parte de la ciudadanía por espacio de tres cuartos de hora.

### Integración

El amigo Headroom -una producción en trece capítulos de Chrysalis para el británico Chanel Four, cuyos derechos ha adquirido TV3- consiguió tal cosa con un telefilme de guión modélico, en el que el sentido del humor, la velocidad, el suspense y la casi perfecta integración de los elementos electrónicos y videográficos en el corpus dramático se manifestaban con una naturalidad a todas luces apabullante.

En unos decorados a medio camino entre 'Blade Runner' y 'Brazil', pudimos así presenciar el nacimiento del frívolo e inmaterial Max (alter ego de un concienciado vídeo-periodista del futuro), tras fragoroso duelo de titanes de las computadoras, del que salió vencedor un imberbe genio informático, desprovisto del menor bagaje moral.

Andando por las calles, uno oye hablar con cierta frecuencia del futuro, de esa nueva sociedad en la que los robots y las computadoras relegarán al hombre a la condición de mendigo o forzado del ocio. Pero los indicios de tránsito hacia ese mañana tenebroso son habitualmente lentos, imprecisos o, a lo sumo, puntuales. En su capítulo

de presentación, por el contrario, Max Headroom nos situó en el futuro de una certera patada.

### **Conductor de un show**

En un futuro más inmediato (todavía no concretado por TV3) Max volverá a la pequeña pantalla. Pero no lo hará como recién nacido en una sociedad completamente informatizada, por cuyas calles circulan villanos apellidados Mahler o Brueghel, sino como irónico conductor de un show televisivo.

A tenor de lo visto en la primera entrega, no nos resta sino recomendarles que le sigan la pista a Max, si esa fatigosa sensación de *dejà vu* no les obligó a obsequiar su televisor a un pobre. Porque es posible que Headroom, showman y flamante vedette electrónica, no tenga cuerpo, pero parece claro que posee un cerebro mucho más despierto que algunos de sus colegas de carne y hueso.