



**A** la última película de ciencia-ficción espacial, "Time Master", no le faltan talento e ideas originales (aunque sea evidente la influencia de "Regreso al futuro" de Zemeckis y, en última instancia, de "La máquina del tiempo", de H.G. Wells). Y está bien resuelta, arrojando un balance positivo en la relación entre medios invertidos y resultados obtenidos. En resumen, es entretenida.

El director, James Glickenhaus, es también autor de la historia y del desarrollo del guión. El relato lo protagoniza un hijo suyo de doce años, Jesse Cameron Glickenhaus, que está espléndido. El film es vistoso y ameno, y carece del exceso de efectos característico de estos tiempos.

Entre otros films ("Exterminator", "Ultimatum", "McBain", "Slaughter of the Innocents"), Glickenhaus había filmado uno notable, policíaco, "Blue Jean Cop", con Peter Weller y Sam Elliott, sobre la trayectoria de un policía independiente de sus jefes corruptos.

En "Time Master", los habitantes del planeta más desarrollado del Universo se distraen y apasionan con un sofisticado juego de su invención. Primero envían naves espaciales con comandos que raptan jugadores en otros planetas, como la Tierra. Los prisioneros deben jugar desde unas sillas supergiratorias, con unos mandos intermedios entre los botones de una máquina de juegos recreativos y los de un avión. Con ellos dirigen escenas reales, en el pasado o en el presente, que han sucedido o suceden, en el planeta de origen de los jugadores. Los que participan en estas escenas de la vida real ignoran que son dirigidos

desde el otro extremo del Universo por los jugadores. Estas escenas son siempre de competición, violentas. Son pequeños partidos que desembocarían en otro, definitivo, en el que participaría el presidente del Universo y en que estaría en liza

por los controladores del super planeta. Los espectadores de estos juegos apuestan. Lo que apuestan son dosis de "azul" o "extensor de vida" (un tipo muy avanzado de droga).

Los padres de los protagonistas, Evelyn y Jonat-

ciudadanos, en campamentos, se defienden con palos y hachas de los bandidos, que hacen asaltos a caballo y usan boleadoras.

Evelyn es destinada a jugar contra un "local", Mormor. Ambos dirigen competiciones reales, en el pasado, un tiroteo en el Oeste, en el pasado inmediato, una lucha de karatekas en un templo oriental, o en el presente, una persecución de esquiadores armados de pistolas.

El niño y su hermana quedan "geográficamente huérfanos". Pero, con la ayuda de un sabio, que traiciona a los controladores, el niño vuela por el firmamento y por el tiempo, intentando solucionar cosas. Vuela como Superman o como Peter Pan, y Glickenhaus ha decidido dejar al margen cualquier sensación de velocidad. Sencillamente, el "vehículo" espaciotemporal es un casco.

El niño deberá intervenir en la última partida, en que aparatos tácticos aparentemente inofensivos, caseros, atentarán contra los programadores de la Casa Blanca, procurando destruir la Tierra.

Con el lema de "Para quienes creemos en la Física no existe separación entre Presente, Pasado y Futuro" (de Albert Einstein), con un sano sentido del humor y con la convicción de que influye más la imaginación que la técnica en las películas de aventuras, Glickenhaus ofrece un espectáculo ágil y ameno, en el que las distancias interplanetarias y los pasos atrás y adelante en el Tiempo se franquean instantáneamente.

Por su interés y originalidad, se puede perdonar a "Time Master" que su desenlace deje cabos sueltos. ■

## Time Master

VICTOR MARINERO



la destrucción termonuclear de la Tierra. Las guerras y desastres de la Historia y del pasado del planeta Tierra han sido juegos reñidos

han, son raptados en el año 2006 -terrestre-, cuando ya se han producido una catástrofe nuclear, el mundo está desertizado, y los