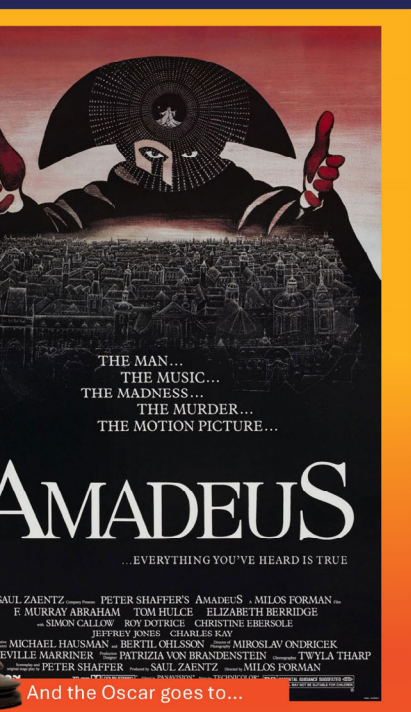


TELEVISIÓN, CINE Y VIDEOJUEGOS

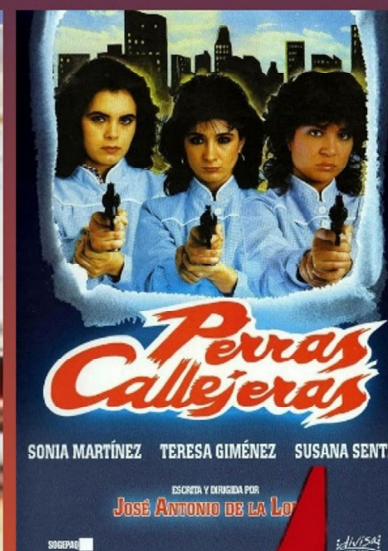
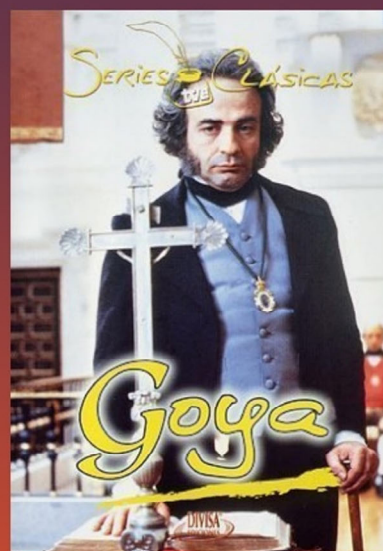
El año de **1985** contribuyó a la creación de ciertas obras de la **cultura popular** que se consolidarían décadas después como parte de una época de nostalgia y con una estética bien definida (*Stranger Things* es buen ejemplo de ello). El cine, la televisión, el cómic o la incipiente industria del videojuego aportaron títulos que tuvieron una repercusión fundamental a la hora de comprender el futuro: cómo habría de ser o cómo nos enfrentaríamos a los problemas sociales y culturales del nuevo siglo. El resultado de lo que Umberto Eco definiría como el arte de los apocalípticos fue una respuesta de lo popular hacia la consolidación de la **cultura de masas**.



En el **cine**, la gran representante fue *Back to the Future* (Regreso al futuro), dirigida por Robert Zemeckys y producida por Steven Spielberg, quien también produjo ese mismo año *The Goonies*. El cine de acción seguiría consolidándose a través del particular *star system* hollywoodiense: Sylvester Stallone con *Rocky 4* o *Rambo: Acorralado Parte II*; Arnold Schwarzenegger con *Comando*; o Chuck Norris con *Invasión USA*. Desde la ciencia ficción se siguió explorando el universo *dieselpunk* con *Mad Max 3*, más allá de la cúpula del trueno o la mirada distópica de Terry Gilliam en su *Brazil*. No olvidemos otra película de culto: *Ran* ("caos" o "misericordia"), escrita y dirigida por Akira Kurosawa. A nivel de **series de TV** se consolidarían modelos detectivescos como *Luz de luna*, *MacGyver* o *El halcón callejero*. También propuestas más familiares desde la *sitcom*: *Las chicas de oro* y *Los problemas crecen*.



Mientras tanto, en **España**, Luis García Berlanga presentaba *La Vaquilla*, Fernando Trueba *Sé infiel y no mires con quién* o José Antonio de la Loma seguía explorando diversas propuestas del cine quinquiesenal como *Perras callejeras*. A nivel de series destacaron *Los pazos de Ulloa* (adaptación de la obra de Emilia Pardo Bazán) o *Página de sucesos*, junto con la superproducción sobre la biografía del pintor Goya.



La **animación** europea tuvo su momento de auge con clásicos infantiles como *David el gnomio*. Se exploraron propuestas de ciencia ficción en series para adolescentes: *Robotech* o *Thundercats* y revisiones de *animés* japoneses como *Mobile Suit Zeta Gundam*. El universo *Star Wars*, por su parte, vería ampliada su narrativa con las series infantiles dedicadas a los *Ewoks* y a la pareja de droides *C3PO* y *R2D2*.



En el campo de los **videojuegos** nos encontramos con la Edad de Oro de los arcades, los salones recreativos y la adaptación de las videoconsolas al espacio doméstico. Surgen grandes clásicos como *Ghosts 'n Goblins* (Capcom). Ahora bien, sobresale por encima del resto Nintendo con su apuesta de consolas para el hogar y con una muy atractiva serie de juegos como *Ice Climber* o su paradigmático, y emblema de la marca nipona, *Super Mario Bros*.

