

© Netflix

Los años 80 están de moda. Los peinados, la música, la estética de series y películas... incluso vuelven a llevarse aquellos pantalones tejanos desteñidos con la cintura altísima, llamados «mom jeans» porque son iguales que los que tu madre vestía mientras bailaba al ritmo de Rick Astley. La televisión ha visto un filón en esa década: ha reversionado series antiguas y ha creado nuevos universos basados en aquella época, como la famosa *Stranger Things*. Ahora llega a las pantallas una serie de animación nueva, pero con una protagonista veterana: *Carmen Sandiego*. La protagonista es una ladrona de guante blanco profesional, la mejor a nivel mundial.

El éxito de Carmen Sandiego fue tan extraordinario que incluso las Líneas Aéreas de Escandinavia (SAS) adaptaron el videojuego para formar a sus trabajadores

---

Las aventuras de Carmen son trepidantes y viajando con ella aprendemos un montón de conocimientos sobre cultura popular, geografía, historia, arte... Lo más curioso es que, en un principio, el personaje de Carmen Sandiego se creó para un videojuego, lanzado en 1985 con el título: *¿Dónde se esconde Carmen Sandiego?* El juego fue un éxito de ventas y se convirtió en el primero de una larga saga. En los años siguientes, el personaje de Carmen Sandiego también protagonizó programas de televisión, libros, cómics, juegos de mesa e incluso se grabaron dos álbumes con la banda sonora. Todo un fenómeno internacional.

Si te van las series de animación con ladrones de buen corazón, otro héroe indispensable de los 80 es Lupin III, un personaje del manga japonés que haría buenas migas con Carmen

---

En la serie de Netflix, la pregunta no es tanto «dónde» sino «quién» es Carmen Sandiego: cuáles son sus orígenes, quiénes fueron sus maestros y cómo funciona su peculiar código ético, que le permite robar objetos de valor al mismo tiempo que está en el bando de los buenos. Vestida con su inconfudible sombrero y abrigo rojo, Carmen Sandiego es una ladrona que solo roba a otros ladrones. Por eso todo el mundo quiere saber dónde está.