

FORMACIÓN INSTITUTO JUAN DE MARIANA

Infiltración woke: Como el marxismo penetra el cine, la música o los videojuegos

Duración: 6 horas.

Tres sesiones:

- **Sábado, día 11 de abril: 10:30 – 12:30 horas: Primera sesión: Ideologías y narrativas en la industria audiovisual.**
- **Sábado, día 11 de abril: 16:00 – 18:00 horas: Segunda sesión: Videojuegos: Guerra cultural en la industria del gaming.**
- **Domingo, día 12 de abril: 10:30 – 12:30 horas: Tercera sesión: Música cultura e ideología en la industria musical.**

Programa en detalle:

Cultura popular en disputa: ideología, narrativa y libertad creativa

Un ciclo de tres sesiones dedicado a analizar cómo la cultura popular contemporánea —cine, videojuegos y música— refleja conflictos ideológicos, transformaciones sociales y nuevas formas de entender la sociedad.

Sesión 1

Cine: ideología y narrativas en la industria audiovisual

Duración: 2 horas

Ponencia (1 hora)

Temas principales:

- El cine como vehículo cultural e ideológico
- Transformaciones en la construcción de personajes y conflictos narrativos

- Narrativas basadas en la confrontación entre colectivos
- El papel de la industria del streaming y los incentivos financieros

También se analizarán películas que se apartan de estas tendencias, ofreciendo enfoques narrativos diferentes o más complejos.

Preguntas y debate con el público (1 hora)

Sesión 2

Videojuegos: guerra cultural en la industria del gaming

Duración: 2 horas

Ponencia (1 hora)

Se abordarán temas como:

- El fenómeno del Gamergate y su impacto en la industria
- Cambios en el periodismo y la crítica de videojuegos
- Conflictos recientes entre desarrolladores, consultoras y comunidades de jugadores
- El caso del videojuego Black Myth: Wukong como ejemplo de tensiones culturales en el desarrollo de videojuegos
- La sesión también presentará videojuegos que se apartan de estas dinámicas y que priorizan la creatividad artística, la tradición cultural o la experiencia del jugador.

Preguntas y debate con el público (1 hora)

Sesión 3

Música, cultura e ideología en la industria musical

Duración: 2 horas

Ponencia (1 hora)

- Se tratarán cuestiones como:
- El papel de los artistas como referentes políticos y culturales
- Presiones ideológicas dentro de la industria musical
- Narrativas sobre relaciones, éxito, dinero y estilos de vida
- La construcción del artista como figura moral o activista
- Se presentarán también ejemplos que se apartan de estas tendencias o que proponen visiones alternativas.
- Ejemplos de artistas que han participado activamente en debates políticos o sociales, como Bono o Taylor Swift.

Sesión 4

Mesa redonda final (1 hora)

Debate abierto sobre las tres jornadas:

Cultura popular, ideología y libertad creativa

Preguntas para la discusión:

- ¿Hasta qué punto la cultura popular refleja o moldea la ideología dominante?
- ¿Existe realmente una hegemonía cultural en cine, videojuegos o música?
- ¿Están surgiendo nuevas corrientes culturales alternativas?
- ¿Qué papel tienen el público y el mercado en estos cambios?
- Participación abierta del público.