

## Datos de la propuesta:

- a) **Nombre del taller: Geopolítica Z**
- b) **Modalidad:** Presencial
- c) **Descripción:** A lo largo de dieciséis sesiones presenciales, el taller busca dotar a los participantes de las herramientas teóricas para reflexionar de manera lúdica respecto al fenómeno zombi. Para ello, el tallerista y el alumnado se basarán en videojuegos, series y películas que serán analizadas a la luz de los conceptos y supuestos clave de algunas de las principales teorías de las Relaciones Internacionales, la ciencia política, el feminismo, la sociología y la psicología. Asimismo, se llevarán a cabo dinámicas, juegos y simulaciones que pretenden vincular el conocimiento previo del estudiantado respecto al fenómeno zombi y el adquirido vía la literatura especializada del taller.
- d) **Objetivo:** Explicar el fenómeno zombi a la luz de distintas teorías de las ciencias políticas y sociales a fin de vincularlo a temas de la vida real (pandemias, cambio climático, desastres naturales, cooperación internacional, igualdad de género, discriminación, xenofobia, otredad, seguridad internacional, globalización, gobernanza, etc.).
- e) **Perfil de participantes y límite de cupo:** Estudiantes de licenciatura y posgrado, egresados y público en general que puedan leer textos académicos en inglés. Cupo máximo: 25 participantes.
- f) **Contenidos, ejes temáticos y actividades:**

## Contenidos temáticos:

1. ¿Por qué estudiar a los zombis... y no a los vampiros o...a las brujas (por ahora)?
2. Origen del mito de los zombis

3. Definiendo un zombi
4. Literatura zombi
5. Sociología de la cultura popular zombi
6. La *realpolitik* de los muertos vivientes
7. Regulando a los zombis en un orden mundial liberal
8. La construcción social de los zombis
9. Feminismo y zombis
10. ¿Todos los zombis son ecologistas?
11. Teoría crítica y postmodernismo zombi
12. Discriminación, otredad y zombis LGBTQ+
13. Política doméstica y zombis
14. Política burocrática y zombis
15. Respuestas psicológicas al fenómeno zombi
16. Conclusiones y retroalimentación.

**Ejes temáticos:** Gobernanza global, feminismo, bioseguridad, toma de decisiones, cooperación internacional, pensamiento verde, comportamiento organizacional, cultural popular, discriminación, teoría queer, otredad, postmodernismo.

### **Actividades:**

**Sesión 1:** Trabajo en equipo: Durante quince minutos lxs alumnxs discutirán en equipos de 4-5 integrantes la conveniencia de estudiar a los zombis y no a los vampiros, las brujas o los ciborgs. Posteriormente el estudiantado realizará un cuadro sinóptico con sus conclusiones.

**Sesión 2:** En equipos de 4-5 integrantes lxs participantes postularán hipótesis y diseñarán una cadena de causalidad acerca del origen de los zombis.

**Sesión 3:** En equipos de 4-5 integrantes lxs participantes definirán un zombi y presentarán sus conclusiones en un mapa conceptual.

**Sesión 4:** En equipos de 4-5 integrantes lxs participantes revisarán extractos de varios artículos académicos respecto al fenómeno zombi y diseñarán una infografía que pueda hacer las veces de estado de la cuestión visual.

**Sesión 5:** Con la orientación del tallerista, lxs participantes discutirán y posteriormente debatirán las implicaciones sociales de la cultura popular zombi.

**Sesión 6.** En equipos y con base en una rúbrica cinematográfica, los participantes analizarán la relación de las películas de George Romero, Danny Boyle y Marc Forster con los supuestos clave del neorrealismo.

**Sesión 7.** En equipos y con base en una rúbrica cinematográfica, los participantes analizarán la relación de las películas de George Romero, Ruben Fleischer, Edgar Wright, Danny Boyle y Marc Forster con los supuestos clave del liberalismo.

**Sesión 8.** En equipos y con base en una rúbrica cinematográfica, los participantes analizarán la relación de las películas de George Romero, Ruben Fleischer, Edgar Wright, Isaac Marion y Marc Forster con los supuestos clave del constructivismo.

**Sesión 9.** En equipos, los participantes discutirán si los zombis son feministas. Posteriormente, tratarán de identificar ejemplos de supuestos clave del feminismo en *Land of the Dead* (2005), *The Walking dead* (2010) y *Dawn of de dead* (2004).

**Sesión 10.** En equipos, lxs participantes discutirán si los zombis son ecologistas. Posteriormente, con base en el artículo académico *Lessons from the Zombie Apocalypse in Global Popular Culture: An Environmental Discourse Approach to the Walking Dead* (2017) lxs participantes responderán la pregunta: ¿Cuáles son las lecciones y prescripciones ambientales que podemos encontrar en los productos culturales enfocados en el fenómeno zombi?

**Sesión 11.** Con base en el artículo académico *Zombies and IR: a critical Reading* (2014) lxs participantes identificarán los argumentos principales del autor.

**Sesión 12.** En equipos y con base en una rúbrica el estudiantado tratará de identificar los supuestos clave de la teoría queer en la serie de la BBC *In the flesh* (2013-14).

**Sesión 13.** En equipos y con base en una rúbrica cinematográfica, los participantes analizarán la relación de las películas de George Romero, Edgar Wright, Robert Rodríguez (2007), Jay Lee (2008) así como con la franquicia de *Resident Evil* (películas y videojuegos) con las luchas de poder y los actores domésticos.

**Sesión 14.** En equipos y con base en una rúbrica, los participantes analizarán la relación de las películas de George Romero, la serie *The Walking Dead*, la novela *World War Z* y la franquicia de *Resident Evil* (películas y videojuegos) con las

culturas organizacionales, los procedimientos estándar, así como con la capacidad de adaptación y aprendizaje de la burocracia.

**Sesión 15.** En equipos de cuatro/cinco miembros, los participantes analizarán críticamente el capítulo *We are only human: Psychological responses to the undead* de Drezner (2015). Posteriormente, el estudiantado aplicará los supuestos centrales de la teoría de las perspectivas al comportamiento zombi observado en diversas películas, series y videojuegos.

**Sesión 16.** A manera de retroalimentación, lxs participantes redactarán un escrito de 500 palabras en el que señalen qué aprendieron a lo largo del curso y qué les pareció lo más divertido.

### **Metodología:**

El taller consta de una parte teórica y una práctica. En la parte teórica, el tallerista explicará durante treinta minutos los conceptos y teorías centrales de cada uno de los temas. En la parte restante de la clase, los participantes tendrán oportunidad de formular preguntas, analizar extractos de películas, series o videojuegos, participar en debates, simulaciones y en otras dinámicas.

**Principales películas y series a analizar:** *Night of the living dead* (1968), *Dawn of the dead* (1978), *28 días después* (2002), *Dawn of the dead* (2004), *Guerra Mundial Z* (2013), *The walking dead* (2010), *In the flesh* (2013-14), *Tren a Busan* (2016), *Los muertos no mueren* (2019).

### **g) Cronograma de trabajo:**

**Primera sesión:** Semana del 26 al 30 de agosto

Tema: ¿Por qué estudiar a los zombis... y no a los vampiros o...a las brujas (por ahora)?

**Segunda sesión:** Semana del 2 al 6 de septiembre

Tema: Origen del mito de los zombis

**Tercera sesión:** Semana del 9 al 13 de septiembre

Tema: Definiendo un zombi

**Cuarta sesión:** Semana del 16 al 20 de septiembre

Tema: Literatura zombi

**Quinta sesión:** Semana del 23 al 27 de septiembre  
Tema: Sociología de la cultura popular zombi

**Sexta sesión:** Semana del 30 de septiembre al 4 de octubre  
Tema: La *Realpolitik* de los muertos vivientes

**Séptima sesión:** Semana del 7 al 11 de octubre  
Tema: Regulando a los zombis en un orden mundial liberal

**Octava sesión:** Semana del 14 al 18 de octubre  
Tema: La construcción social de los zombis

**Novena sesión:** Semana del 21 al 25 de octubre  
Tema: Feminismo y zombis

**Décima sesión:** Semana del 28 de octubre al 1 de noviembre  
Tema: ¿Todos los zombis son ecologistas?

**Décimo primera sesión:** Semana del 4 al 8 de noviembre  
Tema: Teoría crítica y postmodernismo zombi

**Décimo segunda sesión:** Semana del 11 al 15 de noviembre  
Tema: Discriminación, otredad y zombis LGBTQ+

**Décimo tercera sesión:** Semana del 18 al 22 de noviembre.  
Tema: Política doméstica y zombis

**Décimo cuarta sesión:** Semana del 25 al 29 de noviembre.  
Tema: Política burocrática y zombis

**Décimo quinta sesión:** Semana del 2 al 6 de diciembre  
Tema: Respuestas psicológicas al fenómeno zombi

**Décimo sexta sesión:** Semana del 9 al 13 de diciembre  
Tema: Conclusiones y retroalimentación

## i) **Bibliografía:**

### **Recursos en línea:**

<https://www.rae.es/dpd/zombi>

<https://www.bbc.com/mundo/articles/c0d7d381e890>

<https://www.eleconomista.com.mx/arteseideas/La-geopolitica-es-mas-interesante-con-zombis-y-Brad-Pitt-20130627-0054.html>

[https://www.togayther.es/noticias/television/in-the-flesh-el-drama-de-los-zombies-gays/?fbclid=IwZXh0bgNhZW0CMTAAAR1hM\\_3ah7Ocm-\\_N4W9FTUmF-XknS1Gji2pM4mBY8sU2pKSMxU2B9fieBOg\\_aem\\_AXqzc8b0cwK2Lu7p9XNYLavc-m9IOh54iyJ4vioJuN5SGcbBh4awrFvz0Gd9GQU2TNnmi5s5ys9fgZ9ZTUu40YGU](https://www.togayther.es/noticias/television/in-the-flesh-el-drama-de-los-zombies-gays/?fbclid=IwZXh0bgNhZW0CMTAAAR1hM_3ah7Ocm-_N4W9FTUmF-XknS1Gji2pM4mBY8sU2pKSMxU2B9fieBOg_aem_AXqzc8b0cwK2Lu7p9XNYLavc-m9IOh54iyJ4vioJuN5SGcbBh4awrFvz0Gd9GQU2TNnmi5s5ys9fgZ9ZTUu40YGU)

### **Artículos académicos:**

Blanton, R. G. (2013). Zombies and international relations: a simple guide for bringing the undead into your classroom. *International Studies Perspectives*, 14(1), 1-13.

Brandle, S. M. (2020). Games, movies, and zombies: Making IR fun for everyone. *Journal of Political Science Education*, 16(4), 459-478.

- Brown, B., Nasiruddin, M., Dao, A., & Halabi, M. (2015). Responsible use of pop culture and communication in the face of Ebola virus. *PLoS neglected tropical diseases*, 9(8), e0003890.
- Drezner, D. W. (2015). *Theories of international politics and zombies: Revived edition*. Princeton University Press.
- Evans, R. S. (2016). Men are from Mars, Women are from Venus, and zombies are from... feminist theories of international politics and zombies. *PS: Political Science & Politics*, 49(3), 554-557.
- Hannah, E., & Wilkinson, R. (2016). Zombies and IR: A critical reading. *Politics*, 36(1), 5-18.
- Harper, S. (2002). Zombies, malls, and the consumerism debate: George Romero's Dawn of the Dead. *Americana: The Journal of American Popular Culture*, 1(2), 2000.
- Horn, L., Rubin, O., & Schouenborg, L. (2016). Undead pedagogy: How a zombie simulation can contribute to teaching international relations. *International Studies Perspectives*, 17(2), 187-201.
- Mariani, M. (2015). The tragic, forgotten history of zombies. *The Atlantic*, 28.
- Morrisette, J. J. (2014). Zombies, International Relations, and the Production of Danger: Critical Security Studies versus the Living Dead. *Studies in Popular Culture*, 36(2), 1-27.
- Murphy, P. D. (2018). Lessons from the zombie apocalypse in global popular culture: An environmental discourse approach to the walking dead. *Environmental Communication*, 12(1), 44-57.
- Nasiruddin, M., Halabi, M., Dao, A., Chen, K., & Brown, B. (2013). Zombies--a pop culture resource for public health awareness. *Emerging Infectious Diseases*, 19(5).
- Platts, T. K. (2013). Locating zombies in the sociology of popular culture. *Sociology Compass*, 7(7), 547-560.
- Pulliam, J. M., & Fonseca, A. J. (Eds.). (2014). *Encyclopedia of the zombie: The walking dead in popular culture and myth*. Bloomsbury Publishing USA.
- Stanganelli, L. G. S. (2023). Posmodernismo zombi. *Arte e Investigación*, (23), e099-e099.
- Wright, R. R. (2013). Zombies, cyborgs, and other labor organizers: An introduction to representations of adult learning theories and HRD in popular culture. *New Horizons in Adult Education and Human Resource Development*, 25(1), 5-17.

**Requerimientos del taller:** El taller no precisa de conocimientos previos de la cultura popular zombi y puede ser tomado por cualquier persona a partir del primer semestre de licenciatura, empero se espera de los participantes que lean minuciosamente los artículos asignados antes de la sesión, participen activamente durante la sesión y tengan la disposición a trabajar en equipos.