

La heroína de ciencia ficción distópica: un análisis exploratorio de la representación femenina dentro del universo transmedia de la serie *Silo* (2023)

Sofía Casabella ⁽¹⁾

Resumen: El estudio analiza la construcción de la figura heroica femenina en la ciencia ficción distópica a partir del universo transmedia de *Silo* (2023). En un género históricamente dominado por protagonistas masculinos, la serie introduce, a través de su heroína, Juliette Nichols, nuevas formas de liderazgo y poder femenino que tensionan y reconfiguran los modelos tradicionales. El trabajo adopta un enfoque descriptivo-exploratorio y se organiza en torno a tres dimensiones: audiovisual, narrativa y discursiva. Se incorporan perspectivas teóricas vinculadas a la convergencia mediática y a las narrativas transmedia, entendiendo que la serie no solo adapta una obra literaria, sino que reconfigura sentidos contemporáneos.

Palabras clave: Silo - Narrativas transmedia - Heroína - Ciencia ficción - Liderazgo - Género

[Resúmenes en inglés y en portugués en las páginas 71-72]

⁽¹⁾ Ver CV de **Sofía Casabella** en la p. 72

Introducción

La ciencia ficción ha estado históricamente atravesada por discursos dominantes que relegaron a las mujeres tanto de los arquetipos heroicos como de los espacios narrativos centrales. Durante décadas, el género privilegió a figuras masculinas como personajes principales de relatos de supervivencia, exploración tecnológica o confrontación con catástrofes globales. Desde películas como *Blade Runner* (1982), con su representación de un entorno urbano futurista determinado por la desigualdad social, la degradación ambiental y los dilemas éticos en torno a los replicantes, hasta series postapocalípticas como *The Walking Dead* (2010-2022), los personajes masculinos asumieron el rol de protagonistas

encargados de resolver conflictos, enfrentar amenazas y tomar decisiones morales en contextos de colapso biológico o político. Estas narrativas consolidaron la hegemonía de lo masculino en la construcción de la heroicidad, incluso cuando los relatos introducían críticas sociales, tensiones identitarias o reflexiones filosóficas sobre el porvenir humano. Los personajes femeninos estaban limitados a posiciones auxiliares o emocionalmente codificadas, limitando su agencia dentro del relato.

En este marco, *Silo* (2023) emerge como una producción que dialoga con las convenciones más arraigadas del género, introduciendo una relectura significativa de sus arquetipos tradicionales. La serie se basa en la trilogía literaria *Crónicas del Silo* (2011) de Hugh Howey, producida por AMC Studios en asociación con Nemo Films, distribuida por Apple TV+ y adaptada para televisión por Graham Yost. Con Rebecca Ferguson como protagonista y productora ejecutiva, *Silo* propone un universo narrativo en el que la humanidad sobrevive encerrada en un gigantesco silo subterráneo de 144 niveles, donde viven 10.000 personas desde hace miles de años. La estricta regulación de la información, la censura institucionalizada y la vigilancia permanente aseguran la estabilidad del sistema, mientras que cualquier cuestionamiento es castigado con la condena a “limpiar” el exterior, donde el aire tóxico lleva a la muerte inmediata.

La ambientación arquitectónica del silo (una estructura en espiral, escaleras metálicas interminables, un reactor central que provee energía y una paleta de grises que domina cada espacio) materializa visualmente la opresión del encierro. Los niveles superiores concentran el poder político y judicial, mientras que los inferiores, vinculados con la mecánica y la ingeniería, reproducen la marginalidad social, las jerarquías laborales y el desgaste físico. La narrativa se centra en la cotidianidad de los habitantes subterráneos, quienes aceptan sin resistencia las estrictas normas que regulan su existencia, en un estado de conformismo generalizado que se traduce en la ausencia de preguntas sobre el pasado o sobre las razones que los mantienen confinados. La ignorancia colectiva se convierte en un mecanismo de control eficaz: todos cumplen sus tareas de manera rutinaria según su nivel dentro del silo, sin intentar acceder a conocimientos prohibidos ni desafiar a las autoridades.

La serie inicia con la historia del sheriff Holston Becker y su esposa Alison, quienes, en la imposibilidad de concebir hijos, descubren irregularidades asociadas a la natalidad. Las sospechas de Alison y la aparición de un disco duro con información clasificada abren un eje narrativo de investigación policial, en el que se evidencia que la fertilidad en las mujeres está estrictamente controlada por las autoridades y profesionales médicos. Este hallazgo constituye la primera señal explícita del régimen totalitario que gobierna el silo: impedir la búsqueda de la verdad y manipular la vida de las mujeres como parte del control biopolítico del sistema. Las preguntas que emergen a partir de este suceso son centrales para el desarrollo narrativo: ¿Qué hay realmente en el exterior? ¿Qué es lo que no puede saberse? En este contexto aparece la protagonista, Juliette Nichols, cuya presencia se revela recién al final del primer episodio. Juliette pertenece al nivel de mecánica, donde trabaja como ingeniera en el mantenimiento del reactor del silo. Su historia personal está marcada por la ruptura de vínculos familiares, la orfandad y una temprana inclinación por desafiar al sistema. Tras rebelarse con su padre (un reconocido médico obstetra) y tras la muerte de su madre, decide abandonar los niveles superiores para aprender el oficio

de mecánica en los sectores más bajos, impulsada por su curiosidad, su necesidad de independencia y su fascinación por comprender el funcionamiento técnico de las cosas. Movilizada por la ambición de resolver el sospechoso asesinato de su pareja, George, Juliette inicia una investigación que la llevará a convertirse en sheriff y a enfrentar directamente a Judicial, uno de los niveles más altos del silo. Este nivel es gobernado por el alcalde Bernard Holland y la jueza Mary Meadows, autoridades máximas del silo. Los mecanismos de control son múltiples: cámaras de vigilancia ocultas, drogas que inhiben recuerdos, y la consideración de cualquier objeto técnico no registrado (libros, revistas, dispositivos electrónicos) como reliquias peligrosas que amenazan la estabilidad del sistema. En este marco, adquiere relevancia la figura de Martha Walker, una experta en electrónica recluida voluntariamente desde hace 25 años, quien acompaña a Juliette desde su infancia como mentora, enseñándole todo sobre el oficio, y más tarde, dándole apoyo afectivo y emocional en su búsqueda.

La figura de Juliette introduce una ruptura en el imaginario tradicional del género: las dudas y desconfianza sobre el orden establecido. Su intuición y perseverancia la convierten en una heroína que desafía los cánones clásicos: una mujer que enfrenta un poder totalitario, que cuestiona la verdad institucionalizada y que encarna una búsqueda ética por la libertad. En un universo dominado por la opresión, la protagonista se convierte en una figura de resistencia desde la inteligencia, la voluntad y la capacidad de articular saberes técnicos y afectivos.

En este sentido, *Silo* constituye un caso interesante para analizar cómo las narrativas audiovisuales contemporáneas reconfiguran los imaginarios distópicos. No solo actualiza las convenciones del género postapocalíptico, sino que introduce una heroína femenina que desafía estructuras narrativas dominadas históricamente por figuras masculinas. El trabajo analiza cómo se representa el liderazgo y poder femenino en el universo transmedia de la serie, entendiendo que su narrativa transmedia habilita una reconfiguración de los arquetipos heroicos tradicionales del género distópico. El personaje de Juliette, articulada a través de este ecosistema transmediático, funciona como un punto de inflexión en la representación de la heroicidad femenina: su liderazgo se basa en la resiliencia, la búsqueda de la verdad y la inteligencia emocional. Analizar este universo transmedia permite observar cómo la serie construye nuevas formas de poder vinculadas con la agencia técnica, la autodeterminación y la ruptura del silencio impuesto por el régimen. Así, el estudio posibilita explorar tanto los límites como las potencialidades críticas de la ficción distópica contemporánea en la cultura actual.

Marco teórico

Lo “transmedia” se define como una forma de narración en la que una historia, universo o mensaje se despliega a través de múltiples medios y plataformas. No implica repetir el mismo contenido en diferentes formatos, sino aportar piezas diferentes para enriquecer la experiencia global (cine, tv, cómics, videojuegos, redes sociales) “Un proceso en el cual los elementos de una ficción se dispersan sistemáticamente a través de múltiples canales

de distribución con el objetivo de crear una experiencia de entretenimiento unificada y coordinada” (Jenkins, 2006, p. 95) Así, cada medio hace lo que mejor sabe hacer para contribuir de manera única al universo narrativo. Se trata de una estrategia narrativa y cultural que articula distintos medios y plataformas para expandir un universo, fomentar la participación y generar una experiencia integrada y significativa.

Al analizar productos culturales que contienen lógicas de funcionamiento transmedia como antecedentes de la serie, podemos mencionar la película *The Truman Show* (1993) que plantea un mundo artificial donde los personajes principales acceden a una “realidad” manipulada. En *Silo* los habitantes observan el exterior solo a través de una pantalla que muestra un mundo destruido. Al igual que Truman, su experiencia de la realidad está diseñada. No hay acceso directo a la realidad exterior. Los personajes son controlados mediante narrativas impulsando el miedo, la amenaza y el terror para que eviten escapar o romper la ley (en el caso de Truman, esto se ve en el mar, en *Silo*, con la contaminación del aire) En ambos casos, la pantalla representa la frontera entre la ilusión y la realidad. No es un simple dispositivo tecnológico, sino el instrumento que define los límites del mundo conocido. La búsqueda de la verdad aparece tanto en Truman como en Juliette cuando se preguntan sobre su realidad ¿Y si todo lo que los rodea, todo aquello que conocen y viven a diario, fuera mentira? Esta sociedad permanentemente observada genera dudas entre sus individuos. Para Debord (1967): “el espectáculo no es un conjunto de imágenes, sino una relación social entre personas mediatizada por imágenes» (p. 38) Cuando los individuos son castigados y deben salir al exterior, la gente observa en las pantallas el espectáculo. El show de limpiar es visto por todos y la muerte del individuo también. Las reglas, los mitos del exterior, las leyes que gobiernan el Silo funcionan como “modelos de realidad”. «La simulación ya no es la de un territorio, un ser referencial o una sustancia. Es la generación por modelos de un real sin origen ni realidad: un hiperreal.» (Baudillard, 1981, p. 11) Asimismo, la idea del “Gran Hermano” de Orwell (1984) también se hace evidente en la serie. Según Foucault, “la vigilancia es permanente en sus efectos, incluso si es discontinua en su acción” (Foucault, 1975, p. 206). De manera similar, las pantallas generan la sensación de que siempre hay alguien observando, permitiendo que el poder funcione como un sistema autónomo. Así, Judicial, al igual que el Partido en 1984, busca moldear el pensamiento de los individuos. El concepto del panóptico foucaultiano lo refleja: no es necesario que el observador esté siempre presente; lo relevante es que los ciudadanos crean que podrían estar siendo vigilados en cualquier momento. Así es como Bernard, observa y actúa sin ser visto. En el silo, hay una producción de sujetos dóciles. Las prohibiciones y rituales, como el castigo de “salir afuera”, producen sujetos conformes, que no cuestionan por qué ni para qué existen esas reglas.

El viaje de la heroína: el camino de Juliette

Para adentrarnos aún más en la narrativa de la serie, es necesario hablar del papel de la protagonista principal, Juliette y su camino de heroína. Si bien el modelo del *viaje del héroe* propuesto por Campbell (1949) constituye un referente ineludible en los estudios

narrativos, su esquema responde a una lógica de conquista individual, lineal y predominantemente masculina, que no alcanza a explicar en profundidad las trayectorias de personajes femeninos. En este sentido, Murdock (1990) entiende el viaje de la heroína como un proceso psico-espiritual que atraviesa etapas como la separación de lo femenino, la identificación con lo masculino, el éxito ilusorio, el descenso a lo profundo femenino y la reconciliación con ambos polos. Su propuesta está fuertemente enraizada en una lógica de sanación interior y de integración simbólica de opuestos. La historia de Juliette lleva impregnada heridas de la infancia en cuanto a lo femenino (la pérdida de su madre y la distancia con la figura paterna). Al convertirse en mecánica y luego en sheriff, adopta rasgos del mundo “masculino” (fuerza, autosuficiencia, racionalidad técnica), alcanzando un éxito aparente dentro de la estructura de poder del silo.

Carriger (2020), por otro lado, ofrece un enfoque más narrativo y práctico: el viaje de la heroína se caracteriza por el énfasis en la comunidad, las relaciones y las redes afectivas. En lugar de la conquista individual, la heroína encuentra su sentido en restaurar conexiones y fortalecer alianzas, lo que resuena de manera clara en la narrativa audiovisual contemporánea. Este será el desafío para Juliette quien, desde pequeña, estuvo acostumbrada a cuidarse por sí misma. A medida que avanza la historia, Juliette se propone salvar el Silo y a todas las personas que quiere. Su heroísmo se rige por sus deseos internos: su lealtad con los trabajadores de las máquinas, su relación con Lukas, la memoria afectiva hacia su madre, el vínculo con su padre, funcionan como fuerzas que la impulsan a continuar. Su recorrido no consiste en derrotar a un villano, sino en revelar la verdad y reabrir posibilidades para toda la comunidad. En este sentido, su viaje no se cierra en ella misma, sino en la transformación colectiva que encarna. Así es como Shirley, su amiga más cercana, se convierte en la líder de la rebelión, al ser la primera en creer que Juliette está viva fuera del silo. La serie permite pensar el viaje de la heroína como una narrativa híbrida: un trayecto interno de reconciliación con heridas pasadas (Murdock, 1990) y, a la vez, una trama relacional que coloca a la comunidad en el centro del sentido (Carriger, 2020). Esta articulación la convierte en un ejemplo contemporáneo de cómo las ficciones audiovisuales actualizan y complejizan los modelos clásicos de la narrativa heroica.

Juliette encarna con fuerza la figura heroica femenina al desafiar estructuras de poder tradicionalmente dominadas por hombres y al abrirse camino desde una posición marginal hasta convertirse en sheriff por mérito propio. Su ascenso no depende de vínculos familiares ni favores, sino de su determinación, inteligencia técnica y ética inquebrantable. Además, representa una ruptura con la narrativa heroica tradicional al posicionarse como una mujer que no solo ocupa un rol de poder, sino que lo redefine: su búsqueda de la verdad frente a un sistema opresivo y manipulador se convierte en un acto de resistencia. Desde una perspectiva de género, visibiliza a las mujeres en espacios de decisión, ciencia y rebelión, tradicionalmente negados o limitados en las narrativas distópicas. Juliette es una representación del cambio, del cuestionamiento a la autoridad patriarcal y del poder transformador que emerge cuando una mujer decide no conformarse con lo que le imponen.

Del libro a la serie

La serie es una adaptación de la trilogía de novelas “Crónicas del Silo” del autor estadounidense Hugh Howey, quien publicó de manera independiente sus relatos entre 2011 y 2013 mediante el sistema de autopublicación digital de Kindle. El éxito de esta estrategia le permitió reunir los textos en volúmenes bajo los títulos: *Espejismo*, *Desolación* y *Vestigios*. Con el tiempo, el autor amplió el universo narrativo y llegó a escribir un total de nueve libros vinculados a las Crónicas. Ninguna editorial se interesó en su proyecto en un comienzo, por lo que recurrió a la publicación directa en Amazon. El impacto alcanzado en formato digital derivó luego en acuerdos para publicar en papel y, más tarde, en la venta de los derechos de adaptación audiovisual. La versión televisiva fue finalmente consolidada por Apple TV+, y desarrollada por Graham Yost como *showrunner*.

Si analizamos este fenómeno desde las industrias culturales, audiencias y narrativas transmedia, podemos fundamentar por qué los libros adaptados a series logran un éxito editorial impensado en las comunidades de fans. Para Jenkins, a partir de la cultura de la convergencia los relatos se expanden por distintos medios y cada formato impulsa el consumo de otros. (Jenkins, 2006, p. 93) La convergencia mediática permite que el consumo en un medio retroalimente el interés en otro. En este sentido, la televisión y plataformas de streaming reconfiguran la circulación de relatos, renovando su valor cultural y económico. La trilogía se presenta como un campo de posibilidades interpretativas que invita al lector a actualizar su sentido en cada instancia de lectura. No agota el significado del texto, sino que lo expande hacia nuevos códigos. “Todo texto es un hipertexto de otro texto: transforma, modifica o enriquece un hipotexto sin anularlo” (Genette, 1982, p. 7). De esta manera, la adaptación audiovisual produce un nuevo modo de relación entre lector y mundo ficcional. Las adaptaciones televisivas no solo multiplican las audiencias de los relatos, sino que, en la lógica de la convergencia mediática, reactivan la circulación de los textos originales, incrementando sus ventas y reforzando su valor cultural en el mercado. La articulación entre literatura y televisión se inscribe en un ecosistema transmediático donde las historias se expanden, se resignifican y adquieren nuevos significados.

Metodología

El estudio tiene un enfoque metodológico cualitativo con el objetivo principal de analizar los modos en que se representa el liderazgo y poder femenino en el universo transmedia de *Silo*, atendiendo particularmente a la reconfiguración de arquetipos heroicos tradicionales dentro del género de ciencia ficción distópica. El objeto de estudio involucra fenómenos simbólicos, discursivos y narrativos que requieren ser examinados desde una perspectiva interpretativa, capaz de atender las articulaciones entre lenguaje audiovisual, procesos de producción de sentido y configuraciones socioculturales en torno al género y el poder. Desde esta perspectiva, la investigación se propone describir, interpretar y comprender los mecanismos mediante los cuales la serie construye un modelo de liderazgo femenino que tensiona las convenciones históricas del género distópico. Este enfoque privilegia la

producción de conocimiento situado, atento a la complejidad de los textos culturales y a las relaciones entre poder, representación y subjetividad. En este sentido, el análisis (*Tabla 1*) se orienta a identificar patrones significativos en la configuración narrativa, visual y simbólica del personaje de Juliette, así como el entramado de prácticas de vigilancia, dispositivos de control y relaciones jerárquicas que estructuran el universo *Silo*. El diseño exploratorio-descriptivo permite abrir dimensiones analíticas no previamente sistematizadas, mientras que el componente descriptivo posibilita ordenar y categorizar los hallazgos en torno a patrones de representación, estructuras discursivas y recursos estéticos.

Tabla 1. Matriz de análisis diseñada para la serie *Silo*. Fuente: elaboración propia.

TÉCNICA	CATEGORÍAS DE ANÁLISIS	DESCRIPCIÓN
Análisis audiovisual (examina los recursos formales utilizados por la serie para construir el liderazgo femenino: composición de planos, iluminación, uso del color, silencios y gestualidades. Permite identificar cómo la puesta en escena refuerza la vulnerabilidad o resistencia del personaje)	Liderazgo femenino (autonomía, saber técnico, toma de decisiones, formas alternativas de poder)	Planos: se emplean primeros planos y planos medios que sitúan el rostro y el cuerpo de Juliette como eje de la acción. El uso de contrapicados leves durante sus tomas de decisiones críticas o al reparar objetos, produce una sensación de ascenso simbólico que legitima su liderazgo. Los silencios narrativos son estrategias potentes para la construcción del liderazgo femenino (Juliette no se impone por volumen, sino por gestos breves, miradas sostenidas y decisiones meditadas).
		Color: funciona como marcador identitario y jerárquico. Los tonos ocres y grises predominan en los niveles inferiores, mientras que los superiores presentan una paleta más limpia y tecnológica. Juliette (procedente del nivel mecánico) se asocia visualmente con los colores de la resistencia: azul opaco, gris industrial y verde apagado. Su vestuario y entorno cromático construyen una estética del liderazgo no tradicional, basada en la práctica, la resolución de problemas y la conexión con lo material.
		Iluminación: tonos fríos y ambientes oscuros, coherentes con un mundo subterráneo controlado y vigilado. En este entorno, la figura de Juliette emerge frecuentemente iluminada por fuentes laterales o focales que destacan su rostro o sus manos mientras trabaja.
Análisis narrativo (indaga sobre el arco de personaje de Juliette, sus motivaciones, decisiones, conflictos y estrategias frente al poder totalitario del silo)	Heroicidad (ruptura de arquetipos masculinizados, resistencia emocional y técnica, configuración de una heroína distópica, formas de liderazgo)	Motivaciones iniciales: el viaje narrativo de Juliette se origina en la motivación íntima de la pérdida de seres queridos y la imposibilidad de aceptar las versiones oficiales del sistema. Este impulso emocional funciona como punto de partida para su acción, pero también como marca de una heroicidad diferente, en la cual la vulnerabilidad no es un obstáculo sino un motor de resistencia.
		Decisiones y conflictos: a medida que avanza la trama, la protagonista toma decisiones que la enfrentan directamente con el sistema totalitario del silo. Estas elecciones no se presentan como actos impulsivos o espectaculares, sino como acciones tácticas que combinan intuición, razonamiento técnico y capacidad para leer el entorno. El conflicto principal no solo es externo (la lucha contra la vigilancia y el control institucional), sino también interno: Juliette debe aprender a confiar, a reconocer sus límites y a transformar su dolor en acción política.

continúa en la p. 68

Análisis narrativo (indaga sobre el arco de personaje de Juliette, sus motivaciones, decisiones, conflictos y estrategias frente al poder totalitario del silo)	Heroicidad (ruptura de arquetipos masculinizados, resistencia emocional y técnica, configuración de una heroína distópica, formas de liderazgo)	Estrategias narrativas de resistencia: - Resistencia técnica: su conocimiento mecánico y su capacidad para reparar, comprender y manipular sistemas tecnológicos la convierten en una heroína competente desde lo práctico. - Resistencia emocional: lejos del estereotipo de la heroína fría o estéticamente endurecida, Juliette es una figura emocionalmente activa. Su capacidad de afecto, su duelo persistente y sus vínculos complejos la humanizan y, al mismo tiempo, impulsan su rebelión. - Resistencia simbólica: al desafiar el discurso oficial, Juliette encarna una forma de oposición que desestabiliza la narrativa del poder y habilita nuevas interpretaciones sobre la verdad del silo.
		Personajes secundarios: - Aliados: Martha, Shirley o el sheriff Holston amplifican su rol aportando información, contención emocional o herramientas técnicas. - Antagonistas: la jueza Meadows o Bernard, encarnan la rigidez institucional y permiten que el liderazgo de Juliette se defina por oposición: su movimiento frente a la inmovilidad del poder.
Análisis discursivo (se examinan los discursos vinculados con la vigilancia, la verdad, la memoria y el olvido. Esta dimensión permite observar cómo se articula el poder en la serie y cómo Juliette encarna una forma de resistencia epistémica capaz de desafiar esos mecanismos)	Poder y vigilancia: (mecanismos de control, jerarquías espaciales, administración de la verdad, disciplina, secretos, vigilancia y castigo)	Control: la vigilancia no se limita a observar, sino que produce sujetos dóciles, conscientes de que todo puede ser registrado. Los cuerpos (trabajadores, técnicos o supervisores) están regulados por protocolos estrictos de circulación, trabajo y descanso. La movilidad espacial de los habitantes está controlada mediante permisos, ascensos limitados y restricciones físicas (escaleras interminables, puertas blindadas, niveles jerarquizados).
		Verdad: la información circula de forma fragmentada, controlada y selectiva. Esta administración de la verdad, establece fronteras entre lo permitido y lo prohibido.
		Memoria y olvido: Los registros del pasado están prohibidos o alterados. La ausencia de memoria colectiva facilita la naturalización del orden vigente. En este entramado discursivo, Juliette encarna una forma de resistencia que no se opone únicamente desde la fuerza, sino desde el saber, la curiosidad y la verificación.

Tabla 1. Matriz de análisis diseñada para la serie *Silo*. Fuente: elaboración propia.

Silo en clave transmedia

Un análisis de la dimensión transmedia de la protagonista resulta elocuente para la resignificación del personaje e integración de expansiones narrativas en plataformas y medios para identificar interpretaciones complementarias que amplifiquen la construcción de liderazgo femenino.

De esta manera se examinan productos culturales similares a la serie, donde las protagonistas femeninas tiene un rol clave en las nuevas formas de heroísmo dentro del género distópico. Con el fin de situar la serie en un marco más amplio de producción cultural contemporánea, este desarrollo permite comprender cómo *Silo* articula discursos sobre

poder, verdad y resistencia en un contexto de vigilancia y desigualdad estructural dentro de un universo transmedia. Aparecen así títulos como *Los Juegos del Hambre* (2008) con el personaje de Katniss Everdeen como modelo de resistencia femenina en literatura y cine. Películas como *Mad Max: Fury Road* (2015) con el personaje de Furiosa también aportan una estética de despojo y una sensibilidad hacia la acción femenina que combina coraje físico con intensidad moral. En *Silo*, la puesta en escena comparte esa tensión: los espacios cerrados y las rutinas mecánicas se contraponen a decisiones íntimas que redefinen la autoridad. En la producción brasileña 3% (2016) de Netflix, Michele se vuelve un punto clave en la disputa entre “El Proceso” (sistema selectivo que promete una vida ideal en el “Offshore”) y la resistencia. En *The 100* (2014), Clarke Griffin emerge como una líder cuyo heroísmo se basa en decisiones éticas extremas en contextos de supervivencia planetaria. La serie explora la carga emocional de mando: Clarke no sólo debe garantizar la supervivencia del grupo, sino asumir el peso de sus acciones, muchas veces moralmente comprometidas. Esta configuración del personaje pone en escena un tipo de heroína que combina coraje, capacidad estratégica y una introspección constante sobre los costos humanos del poder. En relación con el control de la natalidad, *Silo* cuenta con semejanzas respecto al *Cuento de la Criada* (1985) de la autora feminista Margaret Atwood. El personaje de June Osborne se convierte en una figura de resistencia íntima y política frente al régimen teocrático de Gilead. Los nacimientos están estrictamente regulados: no todos pueden tener hijos y se requiere autorización para aquellos que deseen ser padres, además de una conducta ejemplar. En Gilead la justificación es la crisis de fertilidad y la “voluntad de Dios”, mientras que en *Silo* la fundamentación es la escasez de recursos y la supervivencia colectiva. En ambos casos, el poder se legitima mediante la premisa de que estas medidas son necesarias para la preservación de la comunidad. La decisión sobre quién puede reproducirse no es individual, sino que depende del Estado o de los administradores del silo, quienes seleccionan a aquellos considerados aptos (por su obediencia, fidelidad a las reglas o conformidad con el sistema) para procrear.

En videojuegos y personajes interactivos encontramos tal vez las referencias más directas en términos de personaje femenino que combina ingenio, resiliencia y una violencia funcional a la supervivencia. Mientras que Lara Croft (*Tomb Raider*, 1996) inauguró una figura de aventura y autonomía; Ellie (*The Last of Us*, 2013) ofreció, en cambio, un modelo de heroína marcado por la vulnerabilidad, el trauma y la lealtad interpersonal. Aloy (*Horizon Zero Dawn*, 2017) también se configura como una heroína que articula la figura de cazadora-investigadora orientada a la reconstrucción crítica de un pasado tecnológico oculto. Su accionar combina habilidades atléticas, capacidad estratégica y una búsqueda constante de conocimiento. Todas ellas aportan claves para leer a las protagonistas de *Silo*: mujeres que no sólo realizan proezas físicas, sino que negocian su agencia en contextos que intentan limitarla. Los videojuegos distópicos en general (aquellos que plantean mundos cerrados, recursos escasos y jerarquías técnicas) han sido laboratorios narrativos para pensar la heroína contemporánea. En cuanto a influencias formales, *Silo* dialoga con la estética de las historias de supervivencia en espacios cerrados (desde la potencia simbólica del subsuelo hasta la iluminación restrictiva y la coreografía de labores cotidianas) que remiten tanto a instalaciones de ciencia ficción clásicas como a propuestas contemporáneas de realismo especulativo.

Por otra parte, para profundizar este análisis se tomaron los principios de Jenkins (2009) que ejemplifican cómo funciona una narrativa transmedia:

1. Expansión vs profundidad

Para el principio de *expansión*, la narrativa se propaga por distintos medios o plataformas, aumentando el alcance simbólico y económico. La *profundidad* busca explorar más allá, que los seguidores participen, indaguen y produzcan contenido del universo narrativo. En *Silo* la expansión se refleja desde la adaptación de la trilogía literaria (el universo previo) mientras que la profundidad aparece en ciertos misterios que se desvelan poco a poco (¿Por qué se construyó el silo? ¿Qué hay afuera?) Esto incentiva a discusiones, y teorías que los fans buscan investigar más allá de cada episodio (foros de discusión¹, banda sonora², podcasts³)

2. Continuidad vs multiplicidad

Respecto a la *continuidad*, los elementos de la historia (personajes, universo, tono) deben mantenerse coherentes a través de los distintos medios usados. Por otro lado, la *multiplicidad* tiene que ver con narraciones ligeramente diferentes o alternas, spin-offs, interpretaciones distintas que amplíen el universo sin contradicciones necesarias. En la serie, estos aspectos se siguen viendo a partir de los libros. Mediante la *continuidad* se respeta bastante el material original de las adaptaciones (aunque hay variaciones en la serie) manteniendo la coherencia de los personajes, narrativa y ambientación subterránea. Si bien todavía no hay historias (spin offs) que lleven a una gran multiplicidad de productos, la adaptación literaria y audiovisual promete ser una multiplicidad de interpretación.

3. Inmersión vs extrabilidad

La *inmersión* significa que el público pueda sumergirse en el mundo narrativo y sentir que está dentro (mediante videojuegos, experiencias, entornos detallados). En la *extrabilidad*, los elementos de la historia pueden trasladarse al mundo real: objetos, gadgets, merchandising, experiencias tangibles. La ambientación invita a que el espectador «entre» al universo. El silo lo logra con sus niveles, reglas, misterios, normas. Los videojuegos con los que los fans han comparado la serie también generan esto (*The last of us*, *Uncharted lost legacy*, *Resident Evil Zero*, *Saga Tomb Raider*) Respecto a la *extrabilidad* podemos observar varios videos⁴ que relatan cómo se hizo la serie, qué elementos del mundo real tomaron y cómo se diseñaron las maquetas.

4. Construcción de mundos

El *worldbuilding* (construcción de mundos) es un proceso creativo mediante el cual un autor, guionista o creador inventa un mundo ficticio con sus propias reglas, escenarios, culturas, tecnologías, políticas y dinámicas sociales. Además, incluye paisajes, ciudades, arquitecturas, trasfondos (qué sucedió antes, qué mitos y relatos fundacionales existen y costumbres, rituales o jerarquías propias de ese mundo). Es la base sobre la que se construyen narrativas complejas, porque permite que el espectador o lector se sumerja en un entorno que, aunque inventado, resulta verosímil y coherente.

Wolf ofrece una de las definiciones académicas más completas del concepto de *worldbuilding*. Para él, la construcción de mundos ficticios va más allá de un recurso narrativo; constituye un proceso creativo y cultural que satisface una necesidad humana de imaginar y explorar realidades alternativas⁵. Wolf (2012) señala que “la subcreación no es solo un deseo, sino una necesidad y un derecho; renueva nuestra visión y nos da una nueva perspectiva e intuición sobre cuestiones ontológicas que de otro modo podrían escapar a nuestra atención dentro de los supuestos por defecto que hacemos sobre la realidad”. Esto significa que el *worldbuilding* no se limita a inventar escenarios, sino que abre posibilidades para reflexionar sobre nuestra propia existencia y sobre la forma en que concebimos el mundo real. Wolf retoma la noción de la “subcreación” inspirada en Tolkien, afirmando que “desarrollar los poderes del Creador es nuestro empleo apropiado, e imitar la Creatividad mediante la combinación es nuestro deleite más exaltado y autosatisfactorio.” (2012) De esta forma, coloca el acto de crear mundos imaginarios como una de las expresiones más profundas de la creatividad humana.

En *Silo*, el *worldbuilding* es fundamental, porque la historia se desarrolla en un único escenario: un enorme silo subterráneo donde vive lo que queda de la humanidad. La riqueza de este mundo ficticio no está tanto en la variedad de lugares, sino en la profundidad y complejidad del entorno cerrado. Arquitectónicamente, el diseño circular y vertical condiciona la vida diaria y estructura social. Hay reglas internas, los habitantes no pueden salir por el exterior tóxico y existen normas estrictas. Por otro lado, el control de la información y de la libertad de expresión genera confusiones constantes. La serie brinda un ambiente opresivo y claustrofóbico, con una vigilancia permanente⁶. En este sentido, el *worldbuilding* de *Silo* no sólo sirve como telón de fondo, sino que es el motor del conflicto narrativo: las preguntas sobre quién controla el silo, qué ocurrió realmente en el exterior y qué significa desafiar las normas surgen de la propia estructura del mundo inventado.

5. Serialidad

La narrativa se fragmenta en varias piezas que pueden no estar en una secuencia lineal: múltiples episodios, spin-offs, webisodios, etc y distribuidos en diferentes medios. *Silo* cuenta hasta el momento con dos temporadas de diez episodios cada una. Hay un desarrollo de la trama a través de cada episodio que plantea preguntas nuevas a medida que avanza, y por ende, obliga al espectador a seguir viendo y resolver misterios. La historia se fragmenta en unidades pequeñas para ser distribuida. Los espectadores consumen la serie capítulo a capítulo, en formato serie.

6. Subjetividad

Este principio tiene que ver con permitir diferentes puntos de vista, perspectivas distintas dentro del universo narrativo; nuevos personajes e historias que amplían la visión original. El personaje de Juliette, por ejemplo, permite identificar un arquetipo femenino que sale de los esquemas tradicionales conocidos. Hay además personajes secundarios con historias profundas y confrontaciones entre niveles sociales y tecnológicos. Otro recurso audiovisual que sirve para la construcción de personajes es el uso de flashbacks: nos lleva a conocer más aún a los protagonistas en distintos momentos de su vidas pasadas.

7. Realización (rol activo del usuario/prosumidor)

El público no solo consume, sino que puede producir: fan art, fan fiction, interpretaciones, contribuciones creativas que se integran en la narrativa expandida. La serie cuenta con foros y blogs donde se invita al análisis y discusión como forma de realización y construcción de sentidos. En Youtube, el público hace videos contando sus principales teorías y opinando sobre las preguntas que se hacen los mismos personajes de la serie. Por otra parte, hay stickers⁷ y merchandising⁸ en referencia a la rebelión de Juliette creados por los fans, que contribuyen al engagement.

Conclusiones

A partir del estudio se afirma que *Silo* constituye una narrativa transmedia contemporánea que habilita la reflexión sobre el rol de la heroína en el contexto actual, enmarcando la discusión en torno al género, las dinámicas sociales y las nuevas formas de consumo cultural. La figura de Juliette se alza como una heroína que desafía los estándares convencionales dentro de la ciencia ficción distópica.

En términos narrativos, la serie se apoya en un guión previo con los libros de Howey, lo que le otorga mayor densidad y profundidad a cada episodio. La adaptación televisiva no solo aporta suspenso y tensión dramática, sino que también propicia una reflexión crítica sobre la experiencia humana, marcada por el aislamiento, la supervivencia y la ética. Se pone en evidencia la relevancia de la ficción como espacio privilegiado para interrogar y problematizar las realidades socioculturales contemporáneas, subrayando la centralidad de las narrativas en la configuración de nuestra comprensión del mundo.

Uno de los aspectos más logrados de *Silo* radica en la construcción del suspenso: ni los personajes ni los espectadores conocen el trasfondo completo de la historia, lo que convoca al público a elaborar hipótesis e inferencias, rasgo propio de un género narrativo sólido. A ello se suma la potencia visual de la serie, expresada en su fotografía y en la arquitectura del espacio ficcional, elementos que refuerzan el concepto de *worldbuilding*. La subjetividad y complejidad de los personajes, así como el ascenso de Juliette desde mecánica hasta ser sheriff y símbolo de esperanza para la comunidad, constituyen hitos fundamentales en la configuración de un viaje de la heroína que ella misma va delineando. La distopía televisiva contemporánea construye heroínas que desbordan las categorías tradicionales: sensibilidad, astucia, dolor, creatividad, liderazgo ético y, sobre todo, resistencia frente a sistemas que intentan limitarlas. Esa mezcla de interioridad emocional y eficacia operativa es lo que coloca a las protagonistas femeninas de estas obras en diálogo directo con las nuevas genealogías del heroísmo.

Concluimos, en suma, que pensar las series desde una perspectiva de género (en tanto la representación de heroínas en la ciencia ficción distópica) amplía los horizontes del imaginario cultural. Asimismo, la potencialidad de las narrativas transmedia abre la posibilidad de trasladar estas reflexiones a contextos pedagógicos y espacios de debate, donde el abordaje de tales temáticas desde múltiples perspectivas, se vuelve indispensable en la sociedad actual.

Notas

1. https://silofandom.com/wiki/The_Rebellion#:~:text=The%20Rebellion%20was%20a%20period,to%20poison%20the%20entire%20Silo
2. <https://www.youtube.com/playlist?list=PLrgGBkbajG3YRQvPyywGjLsiYFoYDzh9r>
3. <https://open.spotify.com/show/3h1aQDDOQ25bs6bhDTxnNu?si=f06042b3a0ff4d89>
<https://seriemaniac.com/podcast-series-tv-silo/>
4. <https://www.youtube.com/@tested/search>
5. <https://x.com/AppleTV/status/1887521687458988523/photo/2>
6. <https://www.facebook.com/TheArtOfArnaudValette/posts/concept-design-created-for-the-apple-tv-serie-siloi-spent-18-months-working-on-t/638724041577555/>
7. <https://share.google/images/wgFLIQFGuS21hJ0qa>
8. amazon.com/Juliette-Lives-Graffiti-Premium-T-Shirt/dp/B0DNVRPWPZ

Referencias bibliográficas

- Baudrillard, J. (1994). *Simulacros y simulación* (S. F. Glaser, Trad.). University of Michigan Press. (Obra original publicada en 1981)
- Carriger, G. (2020). *El viaje de la heroína: Para escritores, lectores y fans de la cultura pop*. Gail Carriger LLC.
- Debord, G. (1995). *La sociedad del espectáculo* (3.ª ed.). Pre-Textos. (Obra original publicada en 1967)
- Foucault, M. (1975). *Vigilar y castigar: Nacimiento de la prisión*. Siglo XXI Editores.
- Genette, G. (1982). *Palimpsestos: La literatura en segundo grado*. Taurus.
- Jenkins, H. (2003, enero 15). Narración transmedia. *MIT Technology Review*. <https://www.technologyreview.com/2003/01/15/235540/transmedia-storytelling/>
- Jenkins, H. (2006). *Cultura de la convergencia: Donde colisionan los viejos y nuevos medios*. New York University Press.
- Martín-Barbero, J. (1987). *De los medios a las mediaciones: Comunicación, cultura y hegemonía*. Gustavo Gili.
- Murdock, M. (1990). *El viaje de la heroína*. Shambhala Publications.
- Toffler, A. (1980). *La tercera ola*. Bantam Books.
- Wolf, M. J. P. (2012). *Building imaginary worlds: The theory and history of subcreation*. Routledge.

Abstract: Contemporary dystopian series show how television fiction constructs heroines who transcend traditional categories and move away from the monolithic, self-sufficient figure of the classic hero. In these imaginary worlds, the protagonists reveal a multilayered form of heroism – sensitivity, cleverness, pain, creativity, ethical leadership, and above all, resistance against systems that seek to constrain them– a combination in which emotional

interiority is intertwined with remarkable operational effectiveness. This blend positions these female figures in direct dialogue with the new genealogies of contemporary heroism. In this sense, dystopia becomes a true narrative laboratory where the feminine not only occupies the center of the plot but also reshapes the very meanings of heroism, expanding its possibilities and complexifying its forms of agency.

Keywords: Silo - Transmedia narratives - Heroine - Science fiction - Leadership - Gender

Resumo: As séries distópicas contemporâneas mostram como a ficção televisiva constrói heroínas que ultrapassam as categorias tradicionais e se afastam da figura monolítica e autossuficiente do herói clássico. Nesses mundos imaginários, as protagonistas revelam um heroísmo composto por várias camadas –sensibilidade, astúcia, dor, criatividade, liderança ética e, sobretudo, resistência diante de sistemas que procuram limitá-las–, uma combinação em que a interioridade emocional se entrelaça com uma notável eficácia operativa. Essa mistura coloca essas figuras femininas em diálogo direto com as novas genealogias do heroísmo contemporâneo. Nesse sentido, a distopia funciona como um verdadeiro laboratório narrativo, onde o feminino não apenas ocupa o centro da trama, mas também ressignifica os próprios sentidos do heroico, ampliando suas possibilidades e complexificando suas formas de agência.

Palabras-chave: Silo - Narrativas transmídia - Heroína - Ficción científica - Liderança - Género

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo.]

Sofía Casabella. Licenciada en Comunicación Social por la Universidad Nacional de Rosario (UNR), Magíster en investigación en comunicación social por la Universidad Pompeu Fabra (UPF). Doctoranda en Comunicación por la Universidad Austral. Docente en la Universidad de Ciencias Empresariales y Sociales (UCES) y Universidad Nacional de Rafaela (UNRA). Miembro de la Red Interuniversitaria Euroamericana de Investigación en Competencias Mediáticas para la Ciudadanía (ALFAMED).