

SCHEDA TECNICA

Titolo originale *Awake*

Anno 2011 (USA)

Stagioni 1 (13 episodi) Terminata

Network NBC

Creatore Kyle Killen

Cast principale

Jason Isaacs è Michael Britten

Laura Allen è Hannah Britten

Steve Harris è Isaiah Freeman

Dylan Minnette è Rex Britten

DB Wong è John Lee

Michaela McManus è Tara

Wilmer Valderrama è Efram Vega

Cherry Jones è Judith Evans

La Trama

Awake è una serie paradigmatica. La sua produzione, ricezione, struttura narrativa, contenuti mettono a nudo alcuni meccanismi esemplari della serialità americana contemporanea. Il protagonista è una figura chiave della fiction televisiva, un detective; la vicenda non si svolge su un solo piano narrativo ma intreccia due



universi paralleli; il personaggio principale, apparentemente schizofrenico, è in cura da due psicologi; si intravede la possibilità di un complotto; si possono individuare infine

un paradigma ricettivo, legato alle reazioni dei fan allo svolgimento della trama, e un paradigma produttivo, collegabile alla scrittura di *Awake*, divisa tra intenzioni autoriali e obbedienza alle logiche dell'industria. L'interesse di *Awake*, che non è

una serie particolarmente originale né particolarmente riuscita, sta in questo ruolo di catalizzatore di paradigmi.

Awake, serie NBC creata da Kyle Killen, si esaurisce in una sola stagione, tredici episodi trasmessi dal 1 marzo al 24 maggio 2012. Il detective protagonista si chiama Michael Britten. Lavora presso il Los Angeles Police Department. Mentre viaggia con la famiglia ha un incidente d'auto. A partire da quel momento la sua realtà si biforca. Britten inizia a vivere in due mondi paralleli: in uno suo figlio è morto nell'incidente; nel secondo a essere morta è la moglie. Michael si addormenta e si risveglia alternativamente nell'universo in cui è sopravvissuto il figlio e in quello in cui è viva la moglie. Per distinguere le due realtà indossa nell'una un braccialetto rosso (è la moglie a essere viva), nell'altra un braccialetto verde (è vivo il figlio). La fotografia della serie asseconda questa distinzione, filtrando in rosso (o con colori caldi) la prima e in verde (o con colori freddi) la seconda. In entrambe le realtà esiste uno psicologo che prova a

convincere Britten del fatto che quella in cui si trova in quel momento è la realtà vera, mentre l'altra è sogno, fantasia, inconscio.

Paradigma #1: arte / industria

Come *Awake*, anche la precedente serie creata da Kyle Killen, *Lone Star*, descrive un uomo diviso in due, stavolta non dal

trauma o da uno sdoppiamento di universi ma da una scelta di vita: Robert è un truffatore di professione, marito di Cat a Houston e di Lindsey a Midland. Questo, almeno, è ciò che si capisce nelle prime due puntate. Perché, anche se apprezzato dalla critica e da uno zoccolo duro di fans, *Lone Star* è stato sospeso dopo il secondo episodio. Il flop di *Lone Star* condiziona in modo evidente la scrittura di *Awake*. Volendo insistere sullo stesso tema del



La sigla.

doppio, Killen si è sentito in dovere di ammorbidire o rendere più commerciale la sua seconda produzione, calcando la mano sulla componente procedurale e su trame verticali che le prime due puntate di *Lone Star* consideravano con sufficienza. A parte gli episodi 1 (*Pilot*), 6 (*That's Not My Penguin*), 11 (*Say Hello to My*

Little Friend), 12 (*Two Birds*) e 13 (*Turtles All the Way Down*), gli altri si attengono quasi solamente all'anthology plot (spesso, peraltro, assai poco stimolante). È lo stesso creatore, in un'intervista al termine della programmazione, a dichiarare che *Awake* è il frutto di un compromesso tra il suo interesse autoriale verso l'ampiezza narrativa e la necessità industriale di far funzionare commercialmente la serie:

I think what the show is when it's most successful is less of a straight procedural. That's always the holy grail, as we say in network television: it's repeatable out of order, it has a satisfying wrap-up to the case, and so on and so forth. [...] Ultimately, the show was at its best and its most compelling when it dealt with the nature of [Michael's] situation and his personal life and issues and how they crossed over with his job as a result. So I think there are a few episodes where we pushed it in a pretty rote "two cases of the week" direction, and ultimately those were less satisfying for us creatively — I can't speak for the audience — than things like we were able to do at the end of the season [1]

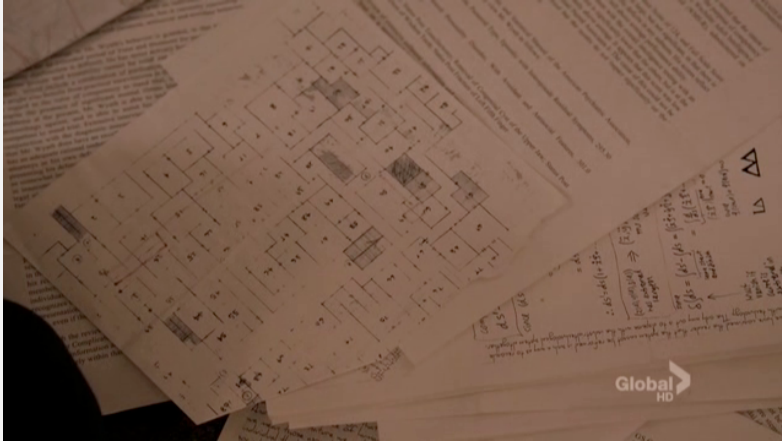
La scelta di puntare sul procedurale non sembra attribuibile a un'imposizione da parte del network ma, in prevalenza, a un auto-condizionamento: scottato da *Lone Star*, Killen ha deciso di investire sulla trama verticale più di quanto avrebbe voluto. Il tentativo di ottenere un miglior esito commerciale non ha prodotto, alla luce degli ascolti, i risultati sperati, mentre è riuscito certamente a compromettere il valore artistico della serie. Un rapido approfondimento in rete dimostra che, oltre all'autore

stesso, anche fan e critica rimangono dubbiosi di fronte alle troppe puntate auto-conclusive e all'insufficiente attenzione per lo sviluppo orizzontale della trama.

Awake è paradigmatico perché nei suoi episodi, lungo il corso di tutta la stagione, è particolarmente percepibile questa tensione, la contrapposizione "classica" tra arte e industria [2], l'oscillazione tra esigenze di sceneggiatura e un disperato bisogno di successo di audience. Si tratta naturalmente di un aspetto fondamentale per ogni ragionamento, sia sociologico sia critico, sulla serialità televisiva. Gli ascolti non sono decisivi solo quando si tratta di decidere del rinnovo della stagione ma condizionano un progetto sin dalla culla, come dimostra la concessione al procedurale della scrittura di *Awake*.

Paradigma #2: il multiverso

Il racconto di *Awake* si trova in bilico tra due mondi possibili, uno rosso e uno verde, mutualmente esclusivi ma capaci di comunicare tra loro. Non si assiste tuttavia soltanto a una biforcazione della storia in due universi: nel tredicesimo e ultimo episodio compare un terzo livello di realtà, che sancisce l'effettiva esistenza di entrambi i mondi in cui si spostava Britten e immette nel racconto la possibilità di sommare dei mondi ulteriori ai primi due già descritti. Nel terzo universo sono vivi sia il figlio sia la moglie. La famiglia è ricomposta. La seconda stagione avrebbe potuto dar spazio a un gioco delle tre carte, con tre universi in concorrenza ciascuno a nascondere e svelare la propria verità.



Episodio 1x06 *That's Not My Penguin*.

Dopo *Lost*, il ricorso agli universi paralleli è divenuto un paradigma, un tropo retorico della terza golden age della serialità televisiva. Basti citare il (prototipico) *Fringe*. *Lost* e *Fringe* segnano il territorio di un “immaginario scientifico-mediale” [3], un campo ibrido in cui la cultura pop trova nutrimento in teorie scientifiche che conducono al superamento dell'apparenza della realtà fisica per affermare l'ipotesi di un multiverso, contrapposto all'universo abitualmente concepito [4]. Ci sono in *Lost* dei dialoghi che dichiarano esplicitamente tale riferimento alla sfera scientifica e riassumono – così ci pare – l'intero “senso” della serie: “Non abbiamo tempo per le spiegazioni. Non avete idea di quanto sarebbe difficile per me spiegare questo... questo fenomeno a un fisico quantistico...”

Teorie quali la relatività generale o, appunto, la meccanica quantistica, oltre ad emanare un indubitabile fascino intellettuale,

permettono a sceneggiatori che hanno bisogno di allargare le loro narrazioni di approfittare dell'allargamento della realtà reso possibile da una scienza che, con i suoi paradossi logici e le sue sfide filosofiche, ammette la “consistenza, in un unico universo d'esperienza, di situazioni altrimenti inconciliabili” [5]. La scienza, in definitiva, è uno strumento in grado di moltiplicare le trame [6].

Il “principio di sovrapposizione” postulato dalla meccanica quantistica prevede che “un nuovo stato di un sistema può essere composto di due o più stati, in un modo per cui il nuovo stato condivide alcune delle proprietà di ciascuno degli stati combinati” [7]. Accettata questa ipotesi scientifica, è evidente che i due esiti dell'incidente d'auto (muore il figlio oppure muore la moglie) non sono più alternativi. Britten si trova a vivere in due realtà opposte. Il multiverso riconduce entrambe le possibilità all'interno di un'unica prospettiva teorica.

Paradigma #3: una “mind game series”

Il concetto di “mind game film” [8] descrive una categoria di opere che mettono in discussione e sfidano il sapere dello spettatore, sconvolgendo e ritrattando gli elementi di conoscenza che il testo gli fornisce. Il film finisce così per aprire una vera e propria “faglia nella struttura narrativa” che va colmata tramite “livelli diversi e paralleli di sistematizzazione e interpretazione” [9]. Gli esempi vanno da *Il sesto senso* a *Inception* a *Cloud Atlas*. Nel nostro contesto il concetto è particolarmente interessante perché tutti i caratteri che Thomas Elsaesser attribuisce al “mind

game film” sono rintracciabili in *Awake*: 1) un protagonista partecipa a eventi il cui significato o le cui conseguenze gli sfuggono; 2) un protagonista (e lo spettatore, costretto dal registro enunciativo a condividere la stessa incertezza) non riesce a distinguere tra realtà e immaginazione; 3) un protagonista ha un amico, un mentore, un compagno che si rivelerà immaginario; 4) un protagonista è costretto a chiedersi: “chi sono e cos'è la mia realtà?”; 5) un protagonista non è cosciente dell'erroneità delle sue premesse percettive; 6) la famiglia o un gruppo di amici tentano di convincere un personaggio del fatto che la sua persuasione di vivere in un mondo cospirativo [10] o fittizio è dovuta a un trauma subito, una debolezza emotiva, un lutto. Appare chiaro, su queste basi, che *Awake* è una paradigmatica, idealtipica “mind game series”. Tale complessità di cui si è fatta portatrice la serialità televisiva prevede una narrazione basata su “eventi che oscillano tra soggettività del personaggio e realtà diegetica”, che giocano “sul filo dell'ambiguità a vantaggio



dell'introspezione del personaggio, della suspense e dell'effetto comico” [11].

La complicazione del racconto seriale comporta naturalmente una maggiore difficoltà interpretativa da parte dello spettatore che intenda decifrarne la trama. La serie che incarna per antonomasia tale spaesamento è certo ancora *Lost*. Ma anche una serie meno sofisticata come *Awake* lancia delle sfide cognitive a uno spettatore che va in cerca di spiegazioni: qual è il vero stato in cui giace il protagonista? Perché si addormenta in un mondo e si sveglia in un altro? Come possono convivere due realtà contrapposte? C'è una realtà più vera dell'altra? L'indecisione sulla consistenza dei due mondi proposti da *Awake* chiama in causa la “libido cognoscendi” [12] dello spettatore, la sua volontà di risolvere con strumenti razionali quanto appare inizialmente enigmatico e indecifrabile.

Paradigma #4: i fans come comunità interpretativa

In risposta alla sfida lanciata dalla struttura bifronte di *Awake*, i suoi fans continuano a raccogliere indizi narrativi, a confrontarsi sulle diverse ipotesi, a proporre soluzioni, manifestando in modo paradigmatico la natura di comunità interpretativa delle audience seriali. Per approfondire il tema della ricezione di *Awake* abbiamo condotto una piccola netnografia sul sito [Serialmente](#) [13], uno spazio di riferimento per la critica web e la fan culture italiane, un ambito in cui, come scrive Roy Menarini, si manifesta “una

sorprendente vicinanza tra chi emette il giudizio e chi lo riceve” [14].

Rispetto alla biforcazione degli universi, la netnografia mostra come prevalente il punto di vista di chi non si schiera per l'esistenza di una realtà a discapito dell'altra: lungo il corso della stagione la maggior parte dei critici e commentatori ritiene che

entrambe le realtà debbano essere considerate ugualmente valide. Coloro che optano per l'esistenza di un universo vero contrapposto a uno onirico, inconscio o fantastico indicano tutti la realtà rossa come dominante sulla verde. Si leggano i commenti dell'utente Nusta all'episodio 6: “dovessimo scommettere, anche io

sono convinta che quella rossa sia la realtà e quella azzurra invece sia solo allucinazione”; e di doctorwho10th all'episodio 12: “Per me, con qualche riserva, può essere reale la realtà rossa. [...] la realtà rossa mi pare credibile e quella verde più sperimentale”. O questi passaggi dalle recensioni di Giulio dell'episodio 7:



inserire quelle cosiddette scene ‘esterne’ alla vicenda principale solo nella realtà rossa alimenta le probabilità di una teoria avanzata nei commenti allo scorso episodio, ovvero quella secondo la quale la realtà rossa è la realtà effettiva;

e di Massimo Alberti dell'episodio 11:

Potremmo dedurre che la realtà rossa è quella vera, e che quella verde è inconscio. Anche perchè è nel mondo rosso che la vita di Britten si evolve [...]. Il mondo verde (l'inconscio) qui sembra funzionale ad agevolare la vita nel mondo rosso, ma mi restano diversi dubbi.

Sono inoltre frequenti i riferimenti alla possibilità di uno stato di coma in cui si troverebbe il protagonista. Gran parte di coloro che intervengono sul sito reputa questa eventualità una soluzione insoddisfacente. Recensori e commentatori interpretano l'ambiguità della coesistenza dei due universi anche alla luce di

un numero di analogie intertestuali – con i film *Inception* e *Source Code* e le serie *Ashes to Ashes*, *Life on Mars* e *Fringe*. Vengono inoltre chiamati in causa i nomi dei registi **Christopher Nolan** e (soprattutto in riferimento alla puntata finale) **David Lynch**. Può essere interessante, infine, proporre un'osservazione di tipo quantitativo: la parola che compare con maggiore frequenza nel corpus testuale considerato è proprio “realtà”.

Paradigma #4: psicologi

Michael Britten è in tutta apparenza uno schizofrenico, come i più celebri Hurley di *Lost* e Carrie di *Homeland*. La sigla di *Awake* mostra delle **macchie di Rorschach**: il significato di una figura dipende dall'investimento psichico che si fa su di essa. Sin dalla copertina viene dunque chiamato in causa l'immaginario della psicologia.

Nella duplice realtà di *Awake* esistono due psicologi: nella realtà rossa, un uomo di origine asiatica, il dottor Lee; in quella verde, una donna caucasica, la dottoressa Evans. Entrambi gli psicologi dimostrano di sentirsi molto coinvolti dalla vicenda di Michael, forse condizionati dalla sua professione di detective, più probabilmente affascinati dal punto di vista scientifico da questo caso di scuola. Ognuno dei due ribadisce la natura illusoria o allucinatória della realtà alternativa. Ognuno dei due tenta di spiegare a Michael che l'“altra” realtà è una sua creazione mentale, attribuibile al trauma psicologico conseguente alla scomparsa dei suoi cari. L'ovvia obiezione di Britten, ripetuta a ogni episodio nei titoli di testa, recita: “That’s exactly what the



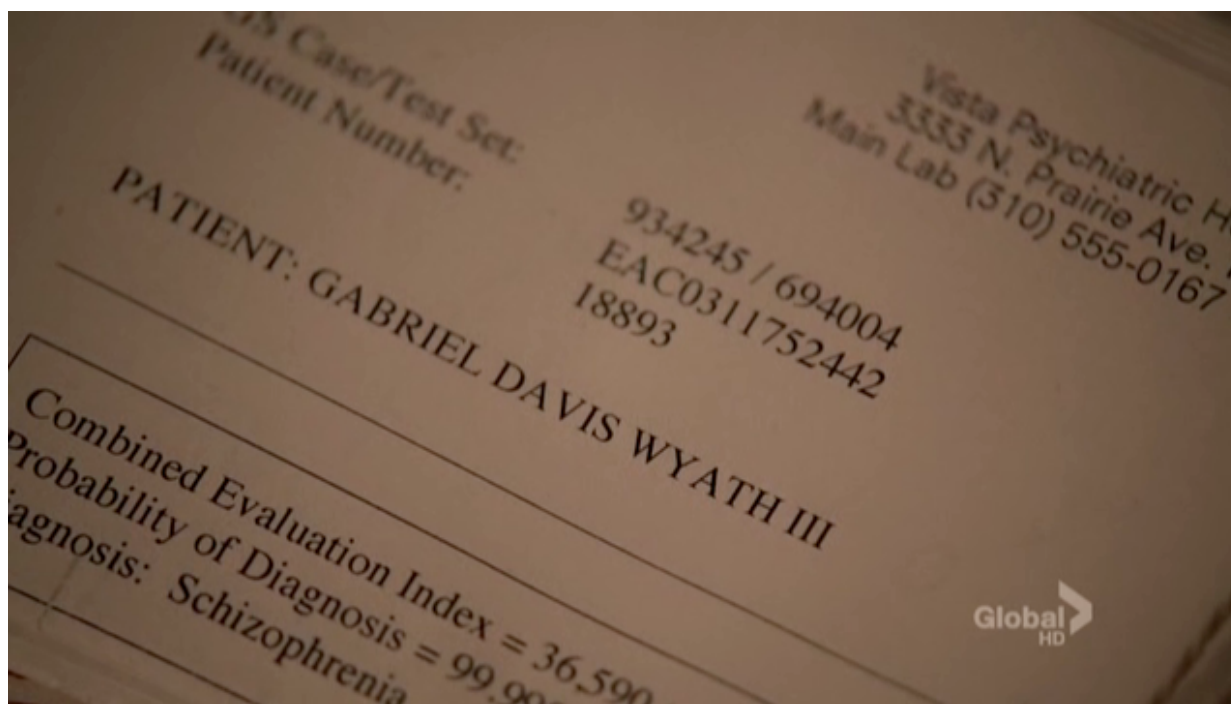
other shrink said”. Le opposte certezze cliniche dei due psicologi si scontrano con un sapere superiore: quello di Michael, ma anche quello dello spettatore, indotto a dubitare della presunzione del discorso clinico. Chi è teoricamente in possesso degli attributi della conoscenza ha meno elementi per giudicare i fatti rispetto a chi vive la doppia realtà o anche rispetto a un soggetto esterno che la osserva. Sullo scaffale dello psicologo della realtà rossa si intravede un libro sulla teoria della Gestalt, ma il dottor Lee non sa cogliere il suggerimento proveniente dalla sua libreria che lo invita a leggere, a partire da due oggetti separati, la verità di una forma unica.

Lo psicologo, almeno a partire dai *Soprano*, è una figura paradigmatica, che si pone al centro delle dinamiche seriali. Figure professionali di psicologi o psichiatri sono rinvenibili in *West Wing*, *Mad Men*, *Shameless*, *Homeland* e naturalmente *In Treatment*... [15] Se le serie, in effetti, si dimostrano a tal punto un

mind game “spacca meningi”, c'è bisogno di un ruolo professionale che se si prenda cura dei protagonisti (e in modo vicario degli spettatori), svolgendo una sorta di “funzione psy” [16] declinata in forma televisiva: lo psicologo aiuta a spiegare e al contempo a controllare la complessità tanto della psiche umana quanto della narrazione.

In *Awake* la puntata paradigmatica all'interno del paradigma è la 6, *That's Not My Penguin*. Nella realtà rossa il detective Britten si trova alle prese con un caso che funge da mise en abyme dell'intera serie, ovvero come inserto che riassume, in scala, il testo più largo in cui è inserito [17]. Un giovane, Gabe, si rinchiude all'interno dell'ospedale psichiatrico in cui è ricoverato,

sequestrando un gruppo di operatori medici e altri pazienti e minacciando di far esplodere una bomba rudimentale. Gabe è un genietto che lavorava in un non meglio precisato laboratorio governativo; oltre che, ça va sans dire, uno schizofrenico. L'evento che ha scatenato la sua follia è la morte



della sorella. Gabe non crede che sia morta: per lui la sparizione è dovuta a un oscuro intrigo governativo. A complicare le cose, il fatto che lo psichiatra di Gabe sia il dottor Lee. La sua spiegazione della schizofrenia di Gabe è montata in alternato con delle sequenze che mostrano Britten: ai due casi, apparentemente, può essere applicata la medesima diagnosi.

La dottoressa della realtà verde cui Michael racconta la vicenda si mostra compiaciuta: nell'universo che lei reputa onirico, Britten ha costruito un sogno in cui uno schizofrenico vuol fare esplodere se stesso e la realtà che lo tiene in trappola. Lo interpreta come un sintomo di guarigione: la salvezza di Britten nella realtà rossa dipende dalla sua capacità di disinnescare la schizofrenia – la

malattia che secondo la dottoressa Evans potrebbe condurlo (all'interno della realtà verde che lei giudica vera) nello stesso spazio in cui abita Gabe: non un mondo alternativo ma il manicomio.

Britten si introduce disarmato nell'edificio per convincere Gabe

ad arrendersi. Il dialogo tra i due incontra subito un terreno comune nella mancanza di accettazione della realtà socialmente condivisa o ufficiale. All'interno dell'ospedale, Britten si trova a vivere in prima persona un dilemma psichiatrico [18]: occorre contrapporre alla realtà (che si presume falsa) del paziente psichiatrico la realtà (che si presume vera) della società oppure è più funzionale

assecondarne il delirio?

Britten sceglie la seconda opzione e riesce a liberare gli ostaggi [19].

Ovviamente il gesto vale anche come auto-assoluzione, come rivendicazione del rifiuto di una realtà imposta dall'esterno all'individuo.

Risvegli

Il problema principale di *Awake* è che il suo spettatore viene immerso in una zona di indecidibilità in cui per troppo tempo rimane abbandonato. Una trama basata su un enigma, anche quando vuole riservare ogni soluzione al finale di serie o di stagione, deve saper mantenere alta l'attesa e la suspense disseminando indizi e rivelazioni lungo tutto il suo arco



narrativo, lasciando percepire ad ogni puntata l'esistenza di un "piano" [20]. Il rompicapo che giace sul fondo della trama è il più potente dei cliffhanger. *Awake* è una mind game series che dedica un numero predominante di episodi (8 su 13) a trame puramente procedurali ed auto-conclusive e non si dimostra in grado di rilasciare in modo graduale il suo sapere. Si può

sicuramente affermare, in conclusione, che *Awake* è una serie piuttosto incerta, che non ha retto ai dati di ascolto e non regge a un'approfondita analisi critica. I salti di mondo prodotti dal risveglio di Michael Britten corrispondono a dei piccoli traumi o

frustrazioni nella ricostruzione di senso che deve assorbire non solo il personaggio, ma anche la struttura narrativa, l'apparato produttivo, l'autore, lo spettatore stesso – ciascuno, a suo modo, più "awake", sveglio, vigile e consapevole di quanto la serie nel suo complesso abbia potuto o voluto ammettere.



Note

[1] Alan Sepinwall, '*Awake*' series finale interview with creator Kyle Killen, 24 maggio 2012.

[2] Per una sintesi che rintraccia i termini storici della questione rimandiamo a Edgar Morin, *Préliminaires à une sociologie du cinéma*, «Cahiers internationaux de Sociologie», vol. 17, 1954, trad. it. in Edgar Morin, *Sociologia della sociologia*, Edizioni Lavoro, Roma, 1985.

[3] Fulvio Carmagnola e Telmo Pievani, *Pulp Times. Immagini del tempo nel cinema d'oggi*, Meltemi, Roma 2003, p. 201.

[4] Una sintesi divulgativa delle diverse concezioni di multiverso nella fisica teorica contemporanea si può trovare in Colin Bruce, *Schrödinger's Rabbits. The Many Worlds of Quantum*, Joseph

Henry Press, Washington 2004, trad. it. *I conigli di Schrödinger. Fisica quantistica e universi paralleli*, Raffaello Cortina, Milano 2006; e in Brian Greene, *The Hidden Reality: Parallel Universes and the Deep Laws of the Cosmos*, Alfred A. Knopf, New York 2011, trad. it., *La realtà nascosta. Universi paralleli e leggi profonde del cosmo*, Einaudi, Torino 2012.

[5] Attilio Coco, *Le serie tv e l'esperienza del transito*, «Segnocinema», n. 142, 2006, p. 24.

[6] Rimando per approfondimenti a Alberto Brodesco, «Tecnoscienza e serialità televisiva. Una mappatura», in Federico Neresini e Andrea Lorenzet (a cura di), *Annuario Scienza e Società 2013*, il Mulino, Bologna 2013, pp. 55-68. Sul principio di indeterminazione di Werner Heisenberg applicato all'incertezza di *Breaking Bad* (Vince Gilligan, AMC, 2008-2013) e del suo Heisenberg, cfr. Alberto Brodesco, «Heisenberg. Epistemological Implications of a Criminal Pseudonym», in David Pierson (a cura di), *Analyzing Breaking Bad: Critical Essays on the AMC Network Original Series Breaking Bad*, Lexington Books, Lanham (Maryland) 2013 (in corso di pubblicazione).

[7] Amir D. Aczel, *Entanglement. The Greatest Mystery in Physics*, Four Walls Eight Windows, New York 2001, trad. it., *Entanglement. Il più grande mistero della fisica*, Raffaello Cortina, Milano 2004, p. 22.

[8] Thomas Elsaesser, «The Mind Game Film», in Warren Buckland (a cura di), *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, Wiley-Blackwell, Malden-Oxford 2009, pp. 13-41

[9] Leonardo Gandini, «Inception», in Leonardo Gandini (a cura di), *Il cinema americano attraverso i film*, Carocci, Milano 2011, p. 201.

[10] Anche il paradigma cospirativo, altro elemento tipico della serialità contemporanea, è presente, pur meno sviluppato, in *Awake*. Per approfondimenti cfr. Felix Brinker, *Hidden Agendas, Endless Investigations, and the Dynamics of Complexity: The Conspiratorial Mode of Storytelling in Contemporary American Television Series*, «Aspeers», n. 5, 2012, pp. 87-109.

[11] Jason Mittel, *Narrative Complexities in Contemporary American Television*, in «The Velvet Light Trap», n. 58, 2006, trad. it. «La complessità narrativa nella televisione americana contemporanea», in Veronica Innocenti e Guglielmo Pescatore (a cura di), *Le nuove forme della serialità televisiva. Storia, linguaggio e temi*, Archetipolibri, Bologna 2008, p. 127. Si veda anche Massimo Scaglioni, «Variazioni di mondo. Esercizi di stile seriale nel telefilm contemporaneo», in Aldo Grasso e Massimo Scaglioni (a cura di), *Arredo di serie. I mondi possibili della serialità televisiva americana*, Vita & Pensiero, Milano 2009, p. 28.

[12] François Jost, *De quoi les séries américaines sont-elles le symptôme?*, CNRS Editions, Paris 2011, p. 30.

[13] La netnografia si basa sul corpus di testi costituito dalle recensioni di tutti gli episodi e dai corrispettivi commenti degli iscritti.

[14] Roy Menarini, «Introduzione», in Roy Menarini (a cura di), *Le nuove forme della cultura cinematografica. Critica e cinefilia nell'epoca del web*, Mimesis, Milano-Udine 2012, p. 11.

[15] Sul tema della rappresentazione della seduta analitica al cinema e nella fiction televisiva cfr. Pietro Bianchi, *Psicoanalisi e racconto: In Treatment*, «Le parole e le cose», 16 aprile 2013.

[16] Cfr. Michel Foucault, *Le pouvoir psychiatrique. Cours au Collège de France 1973-1974*, Seuil-Gallimard, Paris 2003, trad. it., *Il potere psichiatrico. Corso al Collège de France (1973-1974)*, Einaudi, Torino 2004, p. 127.

[17] Cfr. Lucien Dällenbach, *Le récit spéculaire. Essai sur la mise en abyme*, Seuil, Paris 1977, trad. it., *Il racconto speculare. Saggio sulla mise en abyme*, Pratiche, Parma 1994.

[18] Cfr. Michel Foucault, *Il potere psichiatrico*, cit., pp. 43-46.

[19] Il nome esteso di Gabe, a partire dal quale Britten trova in modo quasi giallistico la soluzione allo stallo creatosi nelle trattative, è Gabriel Davis Wyath III. Si può forse individuare in questo ordinale un altro indizio che conduce dalle parti dell'ipotesi quantistica dei molti mondi e del suo ispiratore, Hugh Everett III – anch'egli giovane scienziato geniale e un po' folle,

anch'egli, dopo il dottorato, impiegato in enti di ricerca governativi.

[20] Cfr. Andrea Fornasiero, «“...And They Have a Plan”. La promessa di un universo coerente in Battlestar Galactica», in Aldo Grasso e Massimo Scaglioni (a cura di), *Arredo di serie. I mondi possibili della serialità televisiva americana*, Vita & Pensiero, Milano 2009, p. 78.