

Piero Sorrentino

La narrativa italiana contemporanea e il *postumano*. Tre esempi (con qualche divagazione)

Qual è il rapporto tra il postmoderno, il postumano e la narrativa italiana contemporanea? È proprio vero - come sempre più spesso si sostiene - che i nostri scrittori hanno a cuore soltanto la contemplazione autoreferenziale del proprio ombelico? Oppure un fenomeno multiforme e per molti aspetti tuttora inspiegato com'è quello della fine dell'idea di modernità è riuscito a fare breccia nelle pagine dei giovani autori italiani? Con quali strumenti la letteratura prova a raccontare il tumulto della contemporaneità? E soprattutto: esiste un modello astratto e generale che riunisca in sé i tratti fondamentali del *sentire narrativo* rispetto al tema dell'ibridazione tra naturale e artificiale?

Boccalone, i "cannibali" e la non-società

È opinione comune che la letteratura italiana degli ultimi vent'anni (grosso modo quella che inizia con la pubblicazione di *Boccalone* di Enrico Palandri, considerato da molti un vero e proprio spartiacque, oltre che romanzo di culto) vada divisa in due macroperiodi: 1979-1996 (gli anni di Andrea De Carlo, Marco Lodoli, Pier Vittorio Tondelli, Aldo Busi, Claudio Piersanti, Daniele Del Giudice, Gianni Celati) e 1996-giorni nostri (anni letterariamente tormentati e complessi, attraversati da correnti letterarie create ad arte dalla fantasia perversa dei capiservizio delle terze pagine dei quotidiani e contrassegnati da etichette svuotate di senso come "cannibali", "pulp", "nevrromantici", sotto le quali si è riusciti di volta in volta nell'impossibile impresa di far convivere capolavori assoluti e paccottiglia pseudo-letteraria).

È dunque nel "secondo periodo" della nostra narrativa che le scritture - smaltita la sbornia avanguardista degli anni '70 e il "neo-neorealismo" degli '80 - hanno inglobato e raccontato, con l'urgenza della necessità e la passione per la novità, i cambiamenti vertiginosi che Scienza e Tecnica hanno rilanciato sul piatto della quotidianità. Termini come "clonazione" e "mappatura del Genoma" sono stabilmente entrati a far parte del lessico di base, migrando definitivamente - a bordo delle pagine dei quotidiani e degli schermi televisivi - dal limbo dei gerghi specialistici a quello della parole di largo uso.

"Lo sfondo sociale del postmoderno - scrive Alfonso Berardinelli - non è più una società (come si diceva una volta) storicamente determinata, cioè un sistema sociale definibile e descrivibile come tale. È una "società complessa" o non-società".

Qual è dunque l'immagine di questa "non-società" che viene fuori dalle opere degli scrittori italiani? Un tentativo di sistematizzazione definitiva della materia sarebbe un lavoro titanico, improponibile e tutto sommato sterile. Il percorso che qui si propone invece prende le mosse dall'analisi di tre racconti. Tre opere diverse per stile, temi, scritture, ritmi, ma allo stesso tempo accomunate da un'impostazione di fondo che potrebbe riassumersi nella formula seguente: "L'Homo technologicus e le

intersezioni corpo-macchina".

Arte vs. Letteratura

"Ciò che è significativo - ha affermato qualche tempo fa Stelarc, uno dei maggiori body-artist contemporanei - non è più il rapporto maschio-femmina, ma l'interfaccia uomo-macchina". Una dichiarazione di poetica perfettamente coerente con l'effettiva realizzazione delle sue opere e installazioni. Assieme a Marina Abramovic, Orlan, Gina Pane, Stelarc è probabilmente l'artista più famoso e discusso del cosiddetto *postorganico*. Inutile negare che - nel campo della manipolazione del corpo come estrema modalità espressiva - l'arte contemporanea sia riuscita nell'impresa di fare *tutto* e di farlo *prima*. I body-artist hanno inciso, spezzato, bruciato ossa e pelle e denti; si sono aperti la pancia con vetri rotti; feriti con la punta del coltello giocando a piantarlo velocissimamente negli spazi fra le dita; hanno corso sbattendo contro un muro fino a svenire; mangiato pezzi di carne avariata brulicante di vermi; si sono rotolati nudi su tappeti di vetri sminuzzati; tagliati le labbra con lamette arrugginite. A questo punto, le uniche performance che restano agli artisti che vogliono andare *oltre* la lezione dei loro maestri consistono nel definitivo suicidio di piazza, preceduto da campagne pubblicitarie e curato da efficienti uffici-stampa.

La letteratura no. Romanzi e racconti - consci dei loro limiti e per questa stessa ragione forti della nuova linfa che dà la consapevolezza dei propri confini invalicabili - hanno fatto un passo indietro, sono rimasti, per così dire, a guardare. Le opere narrative degli ultimi anni hanno affrontato, filtrato e infine digerito le istanze più estreme dell'avanguardia artistica, le innovazioni più eclatanti e impensate di Scienza e Tecnica, inserendole in un codice letterario capace di porsi come sintesi tra il Reale e l'Immaginario.

Per dirla con Italo Calvino: "Il discorso scientifico tende a un linguaggio puramente formale, matematico, basato su una logica astratta, indifferente al proprio contenuto. Il discorso letterario tende a costruire un sistema di valori, in cui ogni parola, ogni segno è un valore per il solo fatto d'essere stato scelto e fissato sulla pagina. Non ci potrebbe essere nessuna coincidenza tra i due linguaggi, ma ci può essere (proprio per la loro estrema diversità) una sfida, una scommessa tra loro".

Ancora più della fantascienza - scrittura di *genere* che da qualche anno, in Italia, e non solo in Italia, ha cominciato a mostrare la corda - la letteratura "generalista" ha raccolto la sfida di *Techné*. La ricerca stilistico-espressiva delle nuove leve della letteratura italiana, contaminata dalla "logica astratta, indifferente al proprio contenuto" di cui parla Calvino, e lontana da qualunque tentazione di linearità consolatoria o appagante, ha dato vita a piccoli gioielli narrativi ricchi di intuizioni, congegni letterari perfetti, capaci di raccontare in una manciata di pagine, di *storie*, quello che siamo, e quello che (forse) saremo.

Track n° 1: *Ferro* di Niccolò Ammaniti

Roma. Esterno notte.

Mario, il protagonista, di cui non ci viene detto né spiegato nulla (se non l'inarrestabile voglia di sesso) vaga per la città a bordo della sua auto (una fiat croma) alla ricerca di una prostituta. Dopo qualche giro a vuoto trova quella che fa

al caso suo. "Avrà una ventina d'anni. Ha i capelli corti, neri. È alta e magra. Ha belle tette sotto una maglietta elastica color porpora. Intravedo le collinette dei capezzoli. Ha le labbra gonfie impiastriate di rossetto viola scuro. Il naso piccolo. Porta una minigonna nera e delle calze rosso scuro. Ha degli stivali di cuoio nero". La breve contrattazione va a segno. La ragazza sale. Conduce il giovane a casa sua. Si spogliano. Ma ecco, sul più bello, "un dolore fortissimo e intenso a un orecchio". È il terribile padre della ragazza, "tarchiato, i capelli bianchi. Il naso porcino. Gli occhi bovini. Il sorriso ferino da cui spuntano lapidi scassate simili a denti(...). In mano un lungo coltello seghettato di quelli per il pane". L'uomo massacra di botte il giovane, poi inaspettatamente gli propone un patto: continuare a fare l'amore, ma con Piera, la sua secondogenita. Mario, suo malgrado, accetta. Timoroso, avanza nell'oscurità della stanza dove è stato condotto. Trova Piera davanti alla televisione che trasmette Domenica In. "È una ragazza bellissima. Con il naso all'insù. Con gli zigomi alti. Con due laghetti di montagna al posto degli occhi. Con i capelli biondi raccolti sopra la testa. Con due labbroni morbidi morbidi". Scambiano qualche parola. La ragazza rimane immobile sotto le coperte che la coprono fino al collo.

Mario si avvicina, la scopre. "Rimango abbagliato da fulgori metallici. Al posto delle braccia e delle gambe ha delle protesi di metallo. Grossi ingranaggi di cromo vanadio. Lunghe stecche di fibra di carbonio. Microchip. Un terminator. Un cyborg. Ma questa è tutta tecnologia tedesca. Quelli, dico indicandole degli ammortizzatori che ha al posto dei polpacci, sono dei Porche, li ho montati sulla mia Croma. Vanno alla grande!"

Piera spiega che, da piccola, amava passare da una macchina all'altra, in corsa. "Un giorno, mentre ci provavo, le due macchine hanno voltato una a destra e una a sinistra imboccando due vicoli paralleli. Io sono rimasta in mezzo e...Ora non esco mai da qua dentro. Si vergognano di me. Ma sto arrugginando?"

È amore a prima vista. I due giovani si accoppiano ("mentre lo facciamo sento i rumori che fanno gli ingranaggi, i fruscii dei servosterzo, i ronzii dei cuscinetti a sfera") e poi decidono di scappare assieme, fuggire da quell'orco del padre di Piera. Sfondano la porta, si liberano facilmente dell'uomo ("Piera allunga il suo braccio meccanico e me lo strappa di dosso"). Appena fuori, però, "Piera incomincia a suonare. È stato papà! Mi ha montato l'antifurto! dice piangendo. Non ti preoccupare! È un Cobra. È una schifezza! le dico. Poi prendo il telecomando e lo azzittisco. Andiamo. Il mondo ci aspetta, dico infine stringendole la mano d'acciaio".

La cosa neutra che sente e l'antifurto Cobra

Secondo Mario Perniola "la trasformazione del soggetto in una *cosa che sente* sembra far parte di un immaginario fantascientifico in cui l'organico e l'inorganico, l'antropologico e il tecnologico, il naturale e l'artificiale si sovrappongono e si confondono l'uno con l'altro. Infatti a partire dal momento in cui la fantascienza ha introdotto tra l'uomo e il robot delle figure intermedie che presentano aspetti tanto dell'uno quanto dell'altro, si è aperta tutta una vasta problematica la quale rimanda alla natura di un sentire che non è ancora pienamente umano (come nel caso del replicante, dell'androide e del simulacro), o che non più umano (come nel cyborg, cioè di un uomo nel cui corpo sono state introdotte numerose protesi)".

Piera, la donna-cyborg di *Ferro*, è appunto un aggregato di organico e tecnologico,

un grumo irrisolto di sentimenti umani per antonomasia (l'Amore) e congegni artificiali e scientifici (servosterzo, ingranaggi, cuscinetti a sfera). Una "cosa neutra che sente", per usare le parole di Perniola.

L'androide innamorato - a partire dalla pubblicazione di *Do the Androids dream of electric sheep?* di Philip Dick - è un topos della narrativa di SF. Nel racconto di Ammaniti c'è però uno scarto importante, la presenza cioè di un efficacissimo antidoto, figlio della modernità tecnologica: un telecomando antifurto. Epigono irriverente di una cultura "classica" definitivamente *televisivizzata*, Ammaniti gioca con gli stili della narrativa di genere, riscrivendoli e reinventandoli. Lo scrittore, cresciuto per sua stessa ammissione a "pane e tv", nei lunghi anni di militanza da spettatore del tubo catodico ha visto migliaia di cartoni animati, B-movie, telefilm americani, film e spot pubblicitari che lo hanno definitivamente convinto che basta un pulsante di un comando antifurto a liberare qualcuno dalle insostenibili pene d'amor perduto. Lontano mille miglia dalle pastoie sentimentali dei romanzi dell'800, Ammaniti liquida il tutto esattamente in due righe e mezzo ("Piera incomincia a suonare. È stato papà! Mi ha montato l'antifurto! dice piangendo. Non ti preoccupare! È un Cobra. È una schifezza! le dico. Poi prendo il telecomando e lo azzittisco"). In questo c'è probabilmente qualcosa di più di un (pur giusto) discorso di contaminazione di generi: "è vivo e attivissimo, in Ammaniti" - scrive Francesco Dragosei - "l'ingrediente di un ritrovato gusto del narrare: pur se squinternato, composito, postmoderno".

L'artificiale, in questo caso, è un elemento fuori fuoco, importante ma non determinante, uno snodo narrativo che serve a portare avanti la storia, salvo poi essere azzittito giocosamente e maliziosamente con la pressione di un dito su un pulsante.

Track n° 2: *Snuff-movie* di Nicoletta Vallorani

In una Milano futura dallo spettrale paesaggio lunare, ridotta in macerie probabilmente in seguito a una guerra nucleare, si aggira Ariel. Dieci anni, Ariel è una ex attrice di *snuff movie* (film porno che, si dice, affollino le pieghe più nascoste della Rete, e che di solito si concludono con la morte - *reale* - del malcapitato protagonista). Assunta giovanissima dalla MultiD, la losca società di produzione che finanzia e gira gli *snuff*, Ariel in breve tempo diventa una vera e propria star, osannata e venerata da "decine di maniaci, che in altri tempi sarebbero stati rinchiusi o torturati". "La faccenda diventava interattiva. Non era una cosa complicata, all'inizio. Faticosa, questo sì, perché ti trovavi a dover gestire contemporaneamente, in un'allucinazione consensuale divisa, fino a cinquantadue utenti (...) Accettai senza problemi di farmi trapiantare gli occhi: l'avevo sempre sognato questo sguardo azzurro e irreale. Intanto i miei capelli erano stato decolorati, le sopracciglia depilate permanentemente e le ciglia sostituite da lunghe protesi scure, molto fasciose, dicono". *Il sogno dell'ancella*, lo *snuff* di cui è il personaggio principale, è un successo senza precedenti. "Ero già virtualmente morta almeno cento volte. Mi avevano rifatto di tutto, risagomando pelle e muscoli ma lasciando intatto il dolore (...) Alla fine, è solo una questione di mercato. Se sei abbastanza richiesta, dopo lo *snuff* ti rifanno, ricompongono i pezzi, aggiungono qualche optional e ti rimettono in circolazione". Sul set virtuale del film, Ariel stringe una tenera amicizia con Miranda, una bambina indifesa e terrorizzata, assunta da poco per prendere parte al *Sogno dell'ancella*. I dirigenti della MultiD, dati alla

mano, all'improvviso si rendono conto che il loro gioiello non attira più utenti. La decisione è drastica: Miranda, data in pasto alle fantasie malate di decine di spettatori, viene uccisa e fatta a pezzi in modo irreparabile. Quando ormai è troppo tardi, Ariel decide di "comprare" - coi soldi accumulati durante i difficili anni della sua "carriera" - la sua libertà e quella di Miranda, già cadavere. Impazzita dal dolore per la perdita dell'amica e per la truffa subita dalla MultiD, dopo un periodo passato in Germania, Ariel torna a Milano per placare la sua sete di vendetta. A uno a uno - con la promessa di giochi sessuali estremi - Ariel attira in trappola, e poi uccide, i sei dirigenti della MultiD che avevano decretato la morte di Miranda. "Questa bambina ha imparato a mordere, e si è equipaggiata allo scopo. Gli impianti mi sono costati un occhio, quasi in senso letterale, ma sono perfetti. Non mi devo mai porre il problema di portarmi dietro le mie armi, perché ce le ho addosso sempre, compreso quando dormo: una bella doppia fila di zanne azzurre, deliziose, efficienti". Giustizia è fatta. Miranda è vendicata. "Volto le spalle e me ne vado. Prima che i sogni diventino cattivi".

Il vampiro addolorato

In *Snuff-movie* sono due gli elementi interessanti per la nostra ricognizione sul rapporto organico/artificiale nella narrativa italiana contemporanea: gli impianti sul corpo della protagonista e la percezione del dolore interpretata e rielaborata dalla voce del narratore.

Ariel è un prodigio della Tecnica. Un corpo di bambina, in apparenza. In realtà, un cyborg cento volte smembrato e cento ricostruito, una struttura antropomorfa capace di rimodellarsi e adattarsi alle esigenze del delirante pubblico degli *snuff*. Ma anche, contemporaneamente, una terribile macchina assassina, con la sua "bella doppia fila di zanne azzurre, deliziose, efficienti". Un cyber-vampiro, un Dracula tenero e spietato.

Ancora Perniola: "Il vampiro è un essere a metà strada tra la vita e la morte: questa situazione intermedia può essere vista come appartenente a un morto che non è ancora completamente morto, oppure a un vivo che non è più completamente vivo (...) Questo stato che non è vita né morte, è appunto il sex appeal dell'inorganico, l'esperienza neutra e impersonale della cosa che sente: ora l'immaginario collettivo, dal Romanticismo nero fino all'horror, è stato letteralmente ossessionato da un sentire non soggettivo, non riconducibile a un'identità personale, catalettico e letargico, anonimo e opaco, inorganico, postvitale, postumano, premortuario, prefunerario".

Il "sentire non soggettivo" di Ariel, però, è ben lontano dall'"esperienza neutra e impersonale del sex appeal dell'inorganico". La bambina dai devastanti denti è in realtà un essere fragile, minacciato e sofferente. "Il secondo problema è la violenza delle percezioni. Non è più una faccenda solo mentale. Quando ti svegli, se ti svegli, sei a pezzi realmente (...) Il dolore resta intatto. Non esiste chirurgia estetica per quello: uno se lo tiene, e cerca di trasformarlo in qualcosa di utile (...) Il dolore ti inzuppa le ossa. Uno non ne ha idea finché non ci si trova".

Scriva Slavoj Žižek: "In *Le prix du progrès*, uno dei frammenti che concludono la Dialettica dell'illuminismo, Adorno e Horkheimer citano l'argomentazione del fisiologo francese del diciannovesimo secolo Pierre Flourens contro l'anestesia

tramite cloroformio: Flourens riteneva possibile provare che l'anestetico lavora solo al livello delle connessioni neuronali della memoria. In breve, mentre venivano massacrati vivi sul tavolo operatorio, i pazienti sentivano completamente il dolore, ma poi, dopo il risveglio, non ricordavano nulla (...) Il corpo, la componente naturale del soggetto, percepisce perfettamente il dolore, solo che, attraverso la rimozione, il soggetto non se ne ricorda".

In *Snuff-movie* il dolore quindi non è una via per la conoscenza del Sé, o una modalità di espiazione di eventuali colpe pregresse. E non è nemmeno un elemento da nascondere, ammorbidire, *addomesticare*, direbbe Philip Ariès. Il dolore di Ariel, inchiodata al tavolo olografico nelle mani - virtuali ma comunque pericolosissime - di decine di assassini mostruosi e perversi, è lo scotto che l'*homo technologicus* paga alla Natura per la sua sete di potenza, un *Ur-dolore* del mondo contemporaneo: "La natura si vendica così completamente del dominio che esercitiamo su di essa: senza saperlo, siamo le principali vittime di noi stessi, dal momento che ci squartiamo vivi".

Track n° 3: *Acqua* di Tiziano Scarpa

"Guardo le ragazze del secondo turno nuotare nelle mie onde cerebrali neuromagnetiche".

La voce narrante è una ragazza che di mestiere fa la fonte di energia, una "pila umana" di onde neuromagnetiche. Il suo compito è di riempire l'acqua della piscina dove si allena un gruppo di atlete, pronte a gareggiare per un'importante competizione ufficiale. Seduta ai bordi della vasca, uno spinotto collegato a un'apertura sulla coscia, la giovane fornisce acqua "che di solito è perfettamente immacolata" tramite un collegamento neuronale che consente di allagare la vasca "di tersa acqua cristallina" del tutto virtuale. Da qualche giorno, però, il servizio erogato non soddisfa più i proprietari dell'impianto. La ragazza è stata abbandonata dal fidanzato. Soffre terribilmente, e il suo dolore influisce negativamente sulla concentrazione necessaria per la produzione di onde neuromagnetiche. "Tom mi ha lasciato da una settimana, e io in sette giorni ho fatto precipitare dodici corsi interi sul fondo". Poche ore dopo l'ultimo black-out di energia in piscina, penetra in casa dell'ex fidanzato, aspettando, al buio, che rientri. Lo stordisce, lo trascina in bagno, lo ammanetta ai tubi dello scaldabagno, minacciandolo con un coltello. Gli imbavaglia la bocca. L'uomo è dapprima perplesso, poi, quando la giovane ex amante gli mostra una busta di plastica "col marchio della copisteria", urla dal terrore. L'involucro contiene una sua copia "disidratata", rimpicciolita e conservata sottovuoto, che "sembra un personaggio dei cartoni animati, quando finiscono sotto uno schiacciasassi". È un regalo che Tom le aveva fatto appena dieci giorni prima, quando, "con gli occhi traboccanti d'amore", aveva deciso di farsi riprodurre da "una fotocopiatrice tridimensionale in una copisteria clandestina". Le copie - la cui durata, una volta "attivate" tramite l'immersione in acqua, non supera i due minuti - "eseguono lo stato d'animo nel quale si trovava l'originale quando è stato riprodotto". La protagonista spera così di poter rivivere, anche solo per una manciata di secondi, gli indimenticabili momenti di passione vissuti col suo uomo: "a me basta fare l'amore per due minuti con la copia di Tom davanti a Tom in carne e ossa ammanettato allo scaldabagno". È tutto pronto, la riproduzione si è idrata a fondo, assumendo la sua forma normale. "Sono nuda davanti alla vasca(...)Tom mugugna sotto il bavero. Dagli occhi della copia trabocca amore. La accarezzo. La

copia prende il coltello dal bordo della vasca e me lo pianta nella pancia. (...) Faccio in tempo a vedere le mie viscere che si rovesciano fuori dalla pancia e cadono in acqua dentro la vasca".

La sincerità del replicante

Acqua esplora molte delle ossessioni contemporanee, dalla crisi della comunicazione amorosa alla frammentazione e reinvenzione del corpo, dai fantasmi inquietanti del sesso alla difficile elaborazione del dolore e della perdita dell'amato, ai mille dubbi su Verità e Menzogna nell'Altro. Citando uno studio dello psicanalista Igor Alexander Caruso, Pier Vittorio Tondelli scriveva: "Il problema della separazione" dice Caruso all'inizio del suo straordinario e profondo lavoro "è il problema dell'irruzione della morte nella coscienza umana, non in senso figurato, ma in senso concreto e letterale. La separazione è un'esperienza di morte. Non muore solo l'altro che si allontana, ma si assiste alla propria morte nel cuore della persona amata". Nel racconto di Scarpa, la Tecnica sembra aver abolito la morte, o meglio, *quel* particolare tipo di morte di cui parla Caruso. Nel futuro di *Acqua* esistono speciali macchine fotocopiatrici in grado di replicare i corpi e i sentimenti che in quei corpi albergano. Omuncoli clonati e pressati, pronti all'uso. Una registrazione di carne e anima da utilizzare nei momenti di sconforto, abbandono, sofferenza. Non un robot, ma nemmeno un essere umano. Una *cosa* che ama. Anzi, che *esegue* lo stato d'animo al momento della riproduzione. La copia di Tom, alla fine, in ossequio alla sua natura di perfetto replicante senza volontà che non sia altra che quella dell'originale, accoltella la giovane, uccidendola. Lontana dai casalinghi e apatici robot tutt'fare della fantascienza a stelle e strisce degli anni '50, ma anche dai replicanti innamorati di Blade Runner, la copia "sottovuoto" di Tiziano Scarpa introduce una differenza qualitativa fondamentale e inattesa: il corto circuito tra i fantasmi dell'inconscio e la più vieta quotidianità che consente alla crudeltà dell'esistenza e dell'amore di emergere in piena luce. Di tutti i personaggi del racconto, è proprio l'essere bio-artificiale quello più vero: terribilmente, mortalmente *sincero*.

Per una volta, è la Tecnica a salire in cattedra per spiegare a noi, umani troppo umani, che amore non fa rima con cuore ma con dolore.

Bibliografia

Alfonso Berardinelli, *Tra il libro e la vita. Situazioni della letteratura contemporanea*, Bollati Boringhieri, Torino 1990.

Giuseppe O. Longo, *Homo Technologicus*, Meltemi, Roma 2000.

Italo Calvino, *Una pietra sopra*, Mondadori 1995.

Valerio Evangelisti, *Alla periferia di Alphaville, L'ancora del mediterraneo*, Napoli 2000.

Mario Perniola, *Il sex appeal dell'inorganico*, Einaudi, Torino 1994.

Francesco Dragosei, *Letteratura e merci. Da Joyce a Cappuccetto splatter*,

Feltrinelli, Milano 1999.

Slavoj Žižek, *Il godimento come fattore politico*, Raffaello Cortina editore, Milano 2001.

Pier Vittorio Tondelli, *L'abbandono. Racconti dagli anni Ottanta (a cura di Fulvio Panzeri)*, Bompiani, Milano 1998.

Niccolò Ammaniti, *Fango*, Mondadori, Milano 1996.

AA. VV., *Tutti i denti del mostro sono perfetti (a cura di Valerio Evangelisti e Giuseppe Lippi)*, Mondadori, Milano 1997.

Tiziano Scarpa, *Amore®*, Einaudi, Torino 1998.