





OGGI, DOMANI, MAI

di Maria e Oscar Biffi

La linea orizzontale delle mura intorno a noi. Un confine.

La linea verticale delle sbarre tra di noi. Un confine.

La linea dritta della schiena che non piego. Un confine.

La linea spezzata dello sguardo che distogli. Un confine.

Confini da contare, da superare, da evadere.

Oggi, domani, mai.

Ruoli

Da 3 a 6 senza specifiche di genere.

Tempo

2 ore.

Rigiocabilità

Alta.

I ruoli sono definiti da combinazioni casuali di elementi narrativi. Lo scenario è ritualizzato in fasi, ma ogni esito resta possibile.

Leitmotiv

Carcere, pena, colpa, scorrere del tempo, complicità, legami, amicizia, desiderio di libertà.

Oggi, domani, mai è uno scenario di gioco di ruolo dal vivo, composto da fasi e rituali, proprio come la vita in carcere che aspira a rievocare.

A dividere i personaggi non ci sono solo barriere evidenti, materiali, ma anche confini sottili, impalpabili, eppure non meno difficili da scavalcare. L'unica cosa che non manca è il tempo per provarci.



Orchestrazioni

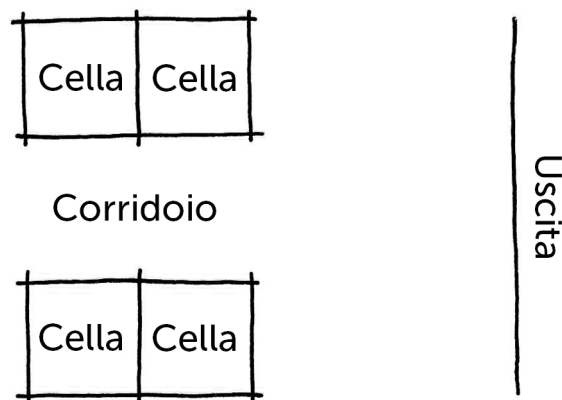
Preparazione

Prima di cominciare a giocare, dobbiamo costruire il carcere e i detenuti. Quindi stampiamo e pieghiamo i *Cartelli segnaletici*, l'*Isolamento*, gli *Effetti personali*, e i *Verbali*, tenendo presente che hanno un fronte pubblico e un retro riservato (incorniciato dal filo spinato) che dovrà essere letto solamente da chi ne entrerà in possesso. Gli *Effetti personali* citano sul fronte un oggetto al quale sarebbe utile associarli, mettendolo fisicamente in gioco: uno spazzolino da denti, un pacchetto di sigarette e un libro o giornale. Allo stesso modo l'*Isolamento* è associato ai tappi per le orecchie e a una mascherina per coprire gli occhi. Oltre a questi elementi, ci serviranno un rotolo di scotch di carta, un dado a sei facce, una penna, un gomitolino, un paio di forbici e un timer.

Ora che abbiamo il necessario, diamoci da fare con le mansioni preparatorie

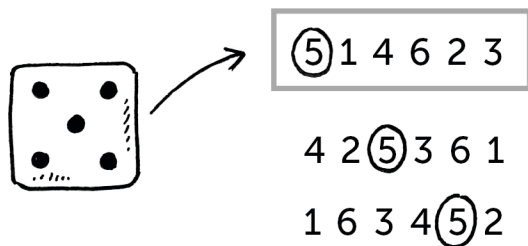
■ *Tracciare il perimetro, distribuire Isolamento ed Effetti personali:* Prendiamo lo scotch, la stampa dell'*Isolamento* e quelle degli *Effetti personali*. Il nastro adesivo serve per delineare sul pavimento lo spazio di gioco, composto da quattro *Celle*, il *Corridoio* e l'*Uscita*. Si inizia tracciando le prime due *Celle*, ovvero due quadrati adiacenti della misura di due passi per due, quindi si riparte da uno dei vertici e si fanno tre passi, definendo senza tracciarlo lo spazio vuoto del *Corridoio*, per poi delimitare le altre due *Celle*, identiche alle prime. Dopo averla tracciata, in ogni *Cella* va lasciato uno dei tre *Effetti personali* scelto a caso, mentre nel-

la quarta i tappi e la mascherina per l'*Isolamento*. Per ultima cosa si deve ripartire da uno dei vertici che affacciano sul *Corridoio* e non sono in comune tra due *Celle*, allontanandosi di cinque passi prima di tracciare la linea dell'*Uscita*. Chi mai la dovesse superare tornerà a essere un uomo libero.



■ *Assegnare i Cartelli segnaletici:* Restando fuori dal carcere, oltre la linea dell'*Uscita*, uno qualunque tra noi prende il dado, mentre gli altri si spartiscono i *Cartelli segnaletici* stampati. Il dado va tirato e il risultato dichiarato, mentre gli altri giocatori controllano il numero di matricola sul fronte di ogni *Cartello segnaletico* in loro possesso, confrontandosi per stabilire in quale matricola la cifra fornita dal tiro compare prima, leggendo da sinistra verso destra: quello è il *Cartello segnaletico* da assegnare a chi ha tirato il dado. Dopo averlo ricevuto, il giocatore si dispone sulla linea dell'*Uscita* e resta in attesa, reggendo il *Cartello segnaletico* con due mani davanti al petto, in modo da mettere in mostra il soprannome e il reato sul fronte, accanto al numero di matricola.

La procedura va ripetuta a turno, finché non saremo tutti disposti sulla linea con il nostro *Cartello segnaletico* tra le mani. Non sarebbe bastato distribuirli e tenerceli per averne uno a testa? Certo, ma questo è un carcere, benvenuti nella burocrazia da ufficio complicazioni affari semplici.



► *Distribuire uniformi, Verbali e Celle:* Superiamo la linea dell'*Uscita* e, se vogliamo impiegare un elemento di costume come uniforme, indossiamolo, che sia una tuta da lavoro o una canottiera bianca. Prendiamo anche il dado, la penna e i *Verbali* stampati, distribuendoli tra noi casualmente (il fronte è uguale per tutti). Ciascuno firmi il suo con le iniziali del nome reale, quello che non useremo più. Adesso numeriamo le *Celle* dalla prima alla terza, escludendo quella dell'*Isolamento*, quindi a turno tiriamo il dado: 1 o 4 significa stabilirsi nella prima *Cella*, 2 o 5 nella seconda, 3 o 6 nella terza. C'è un limite di due detenuti per *Cella*, perciò, se il dado ne indica una piena, chi l'ha tirato può scegliere tra quelle libere.

Lo scopo di queste ritualizzazioni è essere suggestive del carcere, quindi prendiamole sul serio: anche se non stiamo ancora interpretando, iniziamo a calarci nell'atmosfera, evitando discorsi che non hanno niente a che spartire con il gioco.

Quando infine ciascuno di noi sarà dietro alle sbarre, potremo leggere il retro del *Cartello segnaletico* e del *Verbale* che abbiamo ricevuto, oltre a quello dell'*Effetto personale* nella *Cella*. Se in una *Cella* ci sono due detenuti, entrambi hanno diritto a leggere il retro dell'*Effetto personale*. Se siamo in meno di sei, alcuni materiali stampati non saranno stati assegnati: rimuoviamoli dal gioco.

Meccanica di gioco

Per rievocare la ripetitività dei giorni in carcere, anche il tempo di gioco è suddiviso in fasi ricorrenti. Gli unici materiali di cui avremo bisogno, oltre a quelli già nelle *Celle*, sono il dado, il gomitolino e le forbici, da posizionare vicino all'*Uscita*.

► *Detenzione:* I personaggi sono chiusi in una *Cella* e devono rispettarne in tutto e per tutto i confini, come fossero mura. La comunicazione segue regole precise: per farsi sentire da qualcuno in una *Cella* non adiacente alla nostra, bisogna urlare; con chi si trova in una *Cella* adiacente si può parlare normalmente; con il nostro compagno di *Cella* possiamo anche sussurrare, ma è vietato ogni contatto fisico.

Chi finisce nella *Cella* dell'*Isolamento* deve leggerne il retro, quindi indossare tappi e maschera: può parlare o urlare da solo, ignorando gli altri. Se due detenuti condividono una *Cella*, devono decidere chi è in possesso dell'*Effetto personale* al suo interno, quindi chi detiene fisicamente l'oggetto e può impiegarlo. Nel caso non trovino un accordo, nessuno potrà usare l'*Effetto personale*. *La fase dura 10 minuti, scanditi dal timer.*

■ *Ora d'aria:* I personaggi escono dalle *Celle*, liberi di muoversi nel *Corridoio* e nello spiazzo a ridosso dell'*Uscita*. Anche chi è in *Isolamento* può uscire, quindi, se non si accorge del cambio di fase, qualcuno deve togliergli la mascherina. La comunicazione non è più regolamentata, ma il contatto fisico resta vietato, come un confine insuperabile. *La fase dura 10 minuti, scanditi dal timer.*

■ *Filato:* Questa fase rappresenta, in modo più astratto delle precedenti, il lavoro carcerario. Nella finzione narrativa i personaggi stanno lavorando in un filatoio, ripensando alla propria giornata per distrarsi da un compito ripetitivo. Di fatto ci sediamo tutti in cerchio a ridosso dell'*Uscita*, mettendo al centro forbici e gomito. Chiunque tra noi può prendere il gomito e passarlo a un altro detenuto, tenendo per sé il capo del filo, a patto di raccontare un gesto, un frammento di conversazione o un pensiero che l'abbia fatto sentire vicino a quel personaggio, superando almeno per un momento i confini che li separano. Chi ha ricevuto il gomito può quindi decidere se avvolgersi il filo intorno a un polso e poi passare il gomito a un altro detenuto, raccontando

a propria volta un aneddoto, oppure interrompere l'intreccio sciogliendolo e rimettendo il gomito al centro. Ogni volta che il gomito viene rimesso al centro, chiunque l'abbia ricevuto (non dato) deve tagliare uno *Scampolo* di filo e tenerlo stretto nel pugno, per poi metterlo in tasca una volta tornato in *Cella*. Ogni detenuto ha una sola occasione per scegliere se passare il filo oppure no e nessuno può raccontare più di un aneddoto. Alla fine ci ritroveremo in una situazione tra due estremi: un intreccio che ha coinvolto tutti o un gomito rimasto immobile al centro del cerchio. *La fase dura al massimo 5 minuti, scanditi dal timer.* Se allo scadere un intreccio è in corso e il gomito non è stato rimesso al centro, nessuno riceve uno *Scampolo* per quel giro di aneddoti.

Ripeteremo queste fasi per quattro volte, ma per l'ultima il *Filato* verrà sostituito da un *Epilogo*. Prima di rientrare nelle *Celle* dopo il *Filato* uno di noi dovrà sempre tirare il dado: il risultato stabilirà quanti anni sono passati tra una ripetizione e l'altra. Il tempo di gioco coprirà quindi dai tre ai diciotto anni di reclusione. Diamo un peso a questo dato nell'interpretazione.

Prima di definire ulteriormente il regolamento, va chiarito come gli *Scampoli* rappresentino la complicità, la fiducia e la confidenza tra i personaggi, la capacità di ciascuno di convincere un altro ad abbassare le proprie barriere, qui, dove i confini tracciati da colpa e pena sono tutto. Come vedremo nell'*Epilogo*, può venire naturale pensare che il vincitore sia chi conclude il gioco con più *Scampoli*, ma la competizione è utile per mettere zizzania, rendendo più difficile fidarsi.

Anche gli *Effetti personali* contribuiscono a creare una dimensione strategica.

► Possedere il giornale o il libro significa essere addetti alla distribuzione dell'*Eco delle mura*, il gazzettino carcerario. Permette di passare la *Detenzione*, intera o parziale, in una *Cella* diversa dalla nostra. Non può essere usato da un detenuto in *Isolamento*. Una volta finito, questo *Effetto personale* va lasciato nella *Cella* visitata.

► Possedere lo spazzolino da denti significa averlo affilato fino a farne un'*Arma da taglio*. Dopo il *Filato* si può accoltellare un detenuto, arrivandogli alle spalle mentre torna alla *Cella* e appoggiandogli lo spazzolino (o il taglio della mano) sulla schiena. L'aggressione non è solo l'unico contatto fisico possibile e un momento d'interpretazione drammatico, ma costringe la vittima a scartare gli *Scampoli* ottenuti nel *Filato* appena concluso (quelli stretti nel pugno, non quelli in tasca). Chi ha accoltellato trascorrerà la prossima *Detenzione* in *Isolamento*, chi è stato accoltellato riceve lo spazzolino. La violenza chiama altra violenza.

► Possedere il pacchetto di sigarette significa essere il signore del *Fumo*, la moneta corrente, fonte di ogni corruzione. Durante l'*Ora d'aria* è possibile scambiare il *Fumo* con uno degli altri due *Effetti personali* (non sono possibili altri scambi e nessuno può rifiutare il *Fumo*), oppure

lo si può conservare fino all'inizio della *Detenzione* successiva per scambiarsi permanentemente di *Cella* con qualcuno, cedendogli il pacchetto di sigarette (ogni scambio può essere ribaltato in seguito).

La combinazione *Cartello segnaletico* e *Verbale*, invece, ci fornirà un profilo di partenza e una serie di domande che ci accompagneranno nel corso del gioco, per dare spessore al nostro personaggio e sfuggire agli stereotipi. Confrontandoci con gli altri, potremo scoprire l'autentica condizione del nostro detenuto, la sua verità, il suo modo di accogliere o rifiutare la pena che gli è stata inflitta.

Si dice che in carcere non si parla mai dei reati commessi e che sono sempre tutti innocenti. Si dice anche che in carcere e in malattia si conosce la vera amicizia. Dovremo andare oltre le frasi fatte, se vogliamo mettere in gioco i nostri personaggi e ottenere *Scampoli* di fiducia altrui.

Epilogo

Una volta terminata l'*Ora d'aria* della quarta ripetizione, la fase del *Filato* viene sostituita dall'*Epilogo* del gioco. Ci sediamo comunque tutti in cerchio, ma, anziché intrecciare il gomito, ciascuno di noi si limita a prendere gli *Scampoli* che ha in tasca. Stringiamoli nel pugno e tendiamo le mani verso il centro, quindi apriamo tutti insieme le dita e conteggiamo chi ha più *Scampoli*.

In caso di parità, procediamo a una votazione istantanea, poggiando ciascuno una mano sulla spalla del contendente che preferisce: tutto avviene in silenzio, votano anche i detenuti in parità, nessuno può votare per se stesso o astenersi e il più rapido può cambiare il proprio voto dopo che tutti si sono espressi, solo ed esclusivamente se serve allo scopo di rompere un ulteriore pareggio. Il vincitore ha il diritto di esultare e gli altri di congratularsi: sta per andarsene da uomo libero.

Forse la complicità degli altri gli è servita a evadere, forse è una questione di buona condotta, o forse il karma esiste e il suo caso è stato riesaminato. Forse ha solo scontato la pena e la fiducia degli altri gli ha permesso di non impazzire. Possiamo creare la narrazione che preferiamo, fatto sta che il detenuto pronto a uscire deve salutare gli altri, uno per uno, finalmente con la possibilità di un contatto fisico, prima di andarsene varcando la linea dell'*Uscita*.

Se abbiamo deciso di prepararli oltre l'*Uscita* prima dell'inizio della partita, possiamo usare uno stereo o uno smartphone per riprodurre *Sull'aria* dalle Nozze di Figaro e la stampa di questa citazione adattata da *Rita Hayworth e la redenzione di Shawshank* di Stephen King.

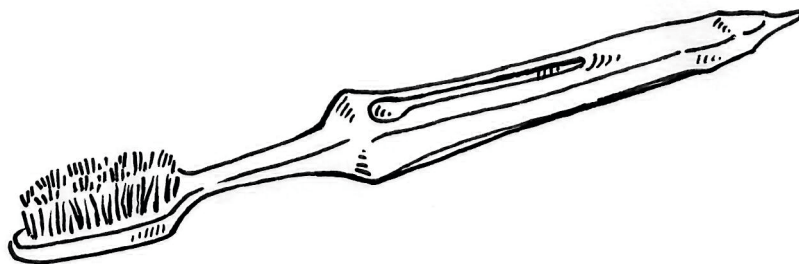
Mi accorgo di essere agitato, così agitato che riesco a stento a tenere questo foglio nelle mie mani tremanti. Credo sia l'eccitazione che solo un uomo libero può provare, un uomo libero che inizia un lungo viaggio dalla conclusione incerta. Spero di farcela a passare il confine. Spero di rivedervi e stringervi la mano. Spero che il mondo là fuori sia colorato come nei miei sogni. Spero. Oggi, domani, sempre.

Il detenuto ora libero può leggere la citazione e dare il via alla colonna sonora, per poi superare l'*Uscita*, mentre gli altri tornano alle proprie *Celle* in silenzio, interpretando solo sul piano fisico. Assaporiamo la musica per qualche minuto, poi chiunque può interromperla insieme al gioco.

Non ci resta altro che strappare i confini del nostro carcere immaginario da terra, lasciando che nella memoria rimangano soltanto i ricordi delle storie che vi abbiamo intrecciato.

FM	88	90	92	94	96	98	100	102	104	106	108
AM	540	600	700	800	1200	1400	1700				
											
OGGI DOMANI MA TODAY TOMORROW NEVER											

SPAZZOLINO DA DENTI



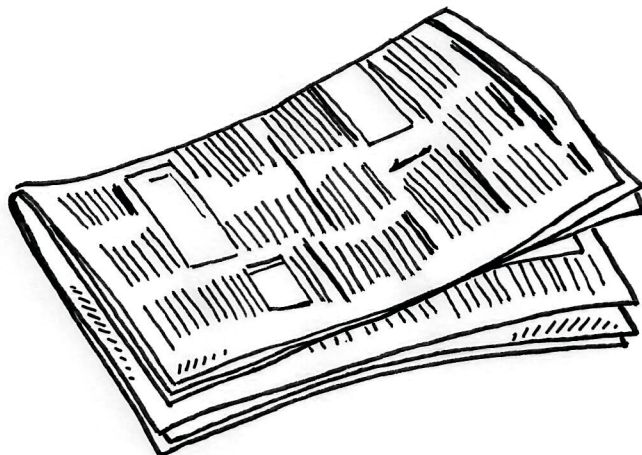
Arma da taglio

La pressione del tempo trasforma le cose, oltre che le persone. Sottoterra il carbone diventa diamante, dietro alle sbarre la frutta marcia di oggi è il liquore di domani. Basta avere pazienza. E tu l'hai avuta, affilando questo pezzo di plastica, giorno dopo giorno. Mentre ne facevi un coltello, forse sussurravi un nome da aggredire o forse pensavi solo a difenderti. Ora è pronto a lacerare.

Filato: Durante il ritorno alle *Celle*, chi possiede lo spazzolino da denti può appoggiarlo alla schiena di un altro detenuto per fargli perdere gli *Scampoli* appena ottenuti. La scena va interpretata, dopodiché lo spazzolino viene ceduto alla vittima e l'aggressore va in *Isolamento* per la prossima *Detenzione*.

Epilogo: Il detenuto che sta per uscire deve salutare tutti gli altri, uno a uno. Chi possiede lo spazzolino può approfittarne per accoltellarlo, uccidendolo. La scena va interpretata, quindi l'aggressore fa partire la traccia audio (niente citazione) e si ritira in *Isolamento*. Dove passerà il resto della propria condanna

ECO DELLE MURA



Gazzettino carcerario

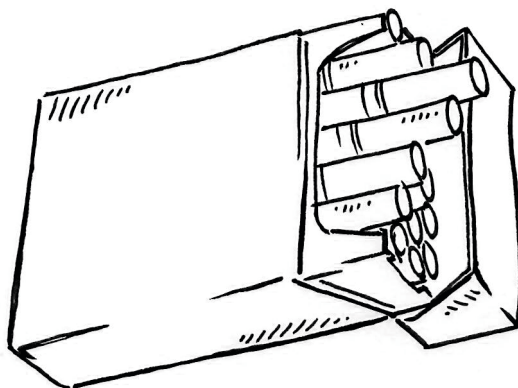
Forse puoi farne qualcosa di buono del tempo passato qui. Altri fanno decine di piegamenti al giorno, tu invece hai deciso di esercitare la testa. Sei un affezionato della biblioteca carceraria, tre libri a settimana sono il minimo che pretendi da te stesso. Hai anche iniziato a scrivere per L'Eco delle mura, brevi articoli, ma ti fanno girare con il carrello per distribuirlo insieme ai libri. Un'ottima scusa per fare due chiacchiere in privato con chi t'interessa davvero.

Detenzione: Chi possiede il giornale carcerario può trascorrere l'intera fase o parte di essa in una *Cella* diversa dalla propria. Ha quindi la possibilità di avere un colloquio privato, anche sussurrando, con chi preferisce. Questo *Effetto personale* non può essere utilizzato da un detenuto nella *Cella* dell'*Isolamento*. Dopo l'uso va lasciato nella *Cella* visitata.

OGGI DOMANI MAI TODAY TOMORROW NEVER

FM 88 90 92 94 96 98 100 102 104 106 108
AM 540 600 700 800 1200 1400 1700

PACCHETTO DI SIGARETTE



Il Fumo

Dentro o fuori non è poi molto diverso, chi ha quello che vogliono tutti conduce il gioco. Il fumo è anche più onesto dei soldi, ti fa sentire il suo bisogno nella carne e nella testa. Nessuno può farne a meno e tu sei stato così bravo o fortunato da metterne da parte un bel po'. Ti è costato fatica e favori, ma adesso sei pronto a incassare quello che ti spetta. Pendono tutti dalle tue labbra.

Detenzione: Chi possiede il pacchetto di sigarette può cederlo a un altro denu-
to per scambiarsi permanentemente di *Cella*. Lo scambio può essere ripetuto
e invertito, ma non è possibile usare questo *Effetto personale* nella stessa fase
di *Detenzione* durante la quale lo si è ricevuto. Bisogna aspettare la prossima.

Ora d'aria: Chi possiede il pacchetto di sigarette può scambiarlo con qualun-
que altro *Effetto personale*, compresi quelli eventualmente lasciati in una *Cella*.
È l'unico scambio possibile e nessuno può rifiutare il fumo.

ISOLAMENTO

Una stanza spaventosamente vuota, un buco nel cuore del carcere. Ti sei meritato la pena più dura: restare da solo con te stesso. Non illuderti, non finirà tanto presto. Qui dentro un giorno dura un mese, una settimana un anno, un mese una vita intera. Chi l'ha detto che l'inferno sono gli altri? Chi? Di sicuro uno che non è qui. Ci sei solo tu.

Detenzione: Indossa i tappi per le orecchie e la mascherina sugli occhi (oppure tappale con le mani e tienili chiusi). Ignora del tutto gli altri. Puoi parlare o urlare se vuoi. Cerca di capire quando la fase è finita o aspetta che qualcuno venga a liberarti.

OGGI DOMANI MAI TODAY TOMORROW NEVER

FM 88 90 92 94 96 98 100 102 104 106 108
AM 540 600 700 800 1200 1400 1700

RAVATTO

163 425

OMICIDIO

Hai ucciso. Forse non volevi o forse l'hai premeditato, forse non se lo meritava o forse ti ha dato gusto. Forse ce n'è stato più di uno. Non ha importanza qui, dopo il processo. Anzi, peggiore è la tua fama e più ti rispetteranno. Il cane che ha morso aspetta sempre di rifarlo. Ma tu non sei un cane e vorresti solo dimenticare. Non te lo lasceranno fare. Non te lo lascerai mai fare.

Ti capita di perdere il controllo e questo ti spaventa?
C'è qualcuno là fuori a cui non avresti mai fatto del male?
Qui dentro hai imparato a usare le mani per fare qualcosa di buono?

CASCA

316 542

FURTO AGGRAVATO

Hai rubato. C'era sempre qualcosa che volevi e non potevi avere. Ma qualcun altro sì. Qualcuno che non aveva fatto niente per meritarselo, né aveva l'immaginazione per goderselo. Così gliel'hai portato via. Ti hanno beccato e ancora ti rode, ma il tuo bottino non lo troveranno. Devi solo tenere duro e ci rimetterai le mani sopra.

Cosa farai una volta tornato in possesso del bottino?
Cosa ti aiuta a non pensarci in ogni dannato momento?
Qui dentro c'è qualcuno che si sente migliore di te?

OGGI DOMANI MAI TODAY TOMORROW NEVER

FM 88 90 92 94 96 98 100 102 104 106 108
AM 540 600 700 800 1200 1400 1700

ZANZA

251 634

TRUFFA REITERATA

Hai mentito. Nessuno ti ha mai battuto a chiacchiere e non ci è voluto molto perché mettesti a frutto il tuo talento. Il difficile è sempre smettere al momento giusto. Come potevi immaginare che quell'idiota si sarebbe suicidato? Sono solo soldi! In realtà lo sai come funziona: fregare qualcuno significa umiliarlo. E senza dignità un uomo resta nudo.

Quale umiliazione non potresti mai sopportare?
C'è qualcosa su cui sei sempre stato sincero là fuori?
Ce l'hai almeno uno che ti sta a sentire qui dentro?

NETTURBA

542 163

SPACCIO DI DROGA

Hai spacciato. Per come la vedi tu ognuno deve imparare a cavarsela da solo. Loro volevano qualcosa che tu potevi dargli e, se non sono stati capaci di moderarsi, è inutile dare a te la colpa. Tu ce l'avevi per le mani ogni santo giorno e non ti sei lasciato dominare dalla scimmia. Ti avranno anche sbattuto dentro, ma nessuno può farti la morale.

A cosa pensavi per sfuggire ai morsi dell'astinenza?
C'era qualcosa che sapevi fare bene, prima di mollare per lo spaccio?
Qualcuno qui dentro ti ha aiutato a non svenderti per una dose?

OGGI DOMANI MAI TODAY TOMORROW NEVER

FM 88 90 92 94 96 98 100 102 104 106 108
AM 540 600 700 800 1200 1400 1700

FIBBIA

425 316

INCENDIO DOLOSO

Hai distrutto. Volevi mandare un messaggio, perché le cose non vanno affatto bene e serve metterlo in chiaro con lettere di fuoco. Non importa se ti credono un fanatico o un approfittatore, l'importante è che una volta tanto non abbiano potuto chiudere gli occhi. Tu sarai pure rinchiuso qui dentro, ma gli incendi hanno il vizio di divampare.

Pensi mai alle vittime del tuo gesto?
Cosa ti faceva infuriare della vita là fuori?
Cosa riesce a calmarti della vita qui dentro?

PACCO

634 251

SEQUESTRO DI PERSONA

Hai imprigionato. L'hai fatto per vendetta e adesso sei tu a ricevere dente per dente dallo Stato. Un circolo vizioso destinato a non spezzarsi mai. In tribunale hai sentito tanto parlare di privazione della libertà personale, ma quando ti guardi alle spalle hai sempre la sensazione di non aver avuto altra scelta. Non ti sei sentito libero un solo giorno.

Riesci a credere che i familiari della vittima ti abbiano perdonato?
Qual è l'unico posto dove ti sentivi al sicuro là fuori?
Hai ancora la speranza di uscire da qui prima che sia troppo tardi?

OGGI DOMANI MAI TODAY TOMORROW NEVER



FM 88 90 92 94 96 98 100 102 104 106 108
AM 540 600 700 800 1200 1400 1700

[illegible]

INNOCENTE

Non l'hai fatto. Sei stato condannato ingiustamente e ora questo posto si sta mangiando la tua vita, giorno dopo giorno. Non ce n'è uno qui dentro che non dia la colpa agli sbirri violenti, agli avvocati corrotti o al destino cinico e baro. A parole sono tutti innocenti, ma tu lo sei nei fatti. E nessuno sembra volerti credere, la tua verità archiviata insieme alle scartoffie.

Non sei un criminale, in quale mestiere o passione ti riconoscevi?
C'è qualcuno là fuori che ti crede e porta avanti la tua battaglia?
Ti consideri migliore degli altri qui dentro?

ONLINE TO SYSTEM		COMPLAINT/ARREST AFFIDAVIT				POLICE CASE NO.	
OFFICIAL COMPARISON:		<input type="checkbox"/> PREVIOUS <input type="checkbox"/> PRIOR <input type="checkbox"/> CHARGE <input type="checkbox"/> CIVIL <input type="checkbox"/> MONITOR <input type="checkbox"/> CIVIL <input type="checkbox"/> FUGITIVE WARRANT <input type="checkbox"/> ON WALK <input type="checkbox"/> OUT OF STATE		JAIL NO.		COURT CASE NO.	
AGENCY CODE: 1011 JAIL NO.: 702995		MONITOR RECORDING AND IS NO. ALIAS AND / OR ARREST NAME		STUDENT IS NO. DATED ACTIVITY: <input type="checkbox"/> PREVIOUS <input type="checkbox"/> RELATED <input type="checkbox"/> ARREST		DATED ACTIVITY: <input type="checkbox"/> PREVIOUS <input type="checkbox"/> RELATED <input type="checkbox"/> ARREST	
DOB (MM/DD/YYYY): 1983/05/01 HEIGHT: 5'11" WEIGHT: 210 EYES: BROWN HAIR: BLACK HAIR STYLE: JELLY ROLL SKIN: BLACK BUILD: MEDIUM TATTOO: YES SCAR: YES ALCOHOL: YES DRUGS: YES WEAPONS: YES OTHER: YES RACE: BLACK ETHNICITY: HISPANIC SEX: MALE RELIGION: CATHOLIC OCCUPATION: STUDENT ADDRESS: 1011 CITY: MIAMI STATE: FL ZIP: 33126 COUNTRY: U.S.		DOB (MM/DD/YYYY): 1983/05/01 HEIGHT: 5'11" WEIGHT: 210 EYES: BROWN HAIR: BLACK HAIR STYLE: JELLY ROLL SKIN: BLACK BUILD: MEDIUM TATTOO: YES SCAR: YES ALCOHOL: YES DRUGS: YES WEAPONS: YES OTHER: YES RACE: BLACK ETHNICITY: HISPANIC SEX: MALE RELIGION: CATHOLIC OCCUPATION: STUDENT ADDRESS: 1011 CITY: MIAMI STATE: FL ZIP: 33126 COUNTRY: U.S.		DOB (MM/DD/YYYY): 1983/05/01 HEIGHT: 5'11" WEIGHT: 210 EYES: BROWN HAIR: BLACK HAIR STYLE: JELLY ROLL SKIN: BLACK BUILD: MEDIUM TATTOO: YES SCAR: YES ALCOHOL: YES DRUGS: YES WEAPONS: YES OTHER: YES RACE: BLACK ETHNICITY: HISPANIC SEX: MALE RELIGION: CATHOLIC OCCUPATION: STUDENT ADDRESS: 1011 CITY: MIAMI STATE: FL ZIP: 33126 COUNTRY: U.S.		DOB (MM/DD/YYYY): 1983/05/01 HEIGHT: 5'11" WEIGHT: 210 EYES: BROWN HAIR: BLACK HAIR STYLE: JELLY ROLL SKIN: BLACK BUILD: MEDIUM TATTOO: YES SCAR: YES ALCOHOL: YES DRUGS: YES WEAPONS: YES OTHER: YES RACE: BLACK ETHNICITY: HISPANIC SEX: MALE RELIGION: CATHOLIC OCCUPATION: STUDENT ADDRESS: 1011 CITY: MIAMI STATE: FL ZIP: 33126 COUNTRY: U.S.	

PENTITO

Hai collaborato. E continuerai a farlo, qualsiasi cosa pur di accorciare questo soggiorno all'inferno. Hai bisogno di uscire per rimettere insieme i pezzi della tua vita, prima che vadano irrimediabilmente persi. Al diavolo l'onore e tutte le altre cazzate che la gente si racconta per sentirsi migliore di quello che è. Non devi niente a nessuno, questa è la tua vita.

Hai sempre paura che qualcuno te la faccia pagare?

Cosa rischi di perdere là fuori se resti in carcere troppo a lungo?

C'è qualcuno qui dentro che non sei disposto a vendere?

CONVERTITO

Sei cambiato. Forse è stato il laboratorio d'arte, o forse l'incontro con quel sacerdote, ma dentro di te è scattato qualcosa: toccato il fondo, hai deciso di risalire. Non permetterai al posto dove sei di definirti, non ti lascerai convincere di essere solo e sconfitto. Ora sai che la libertà è il diritto dell'anima di respirare e nessuno può portartelo via.

Cosa farai quando uscirai di qui?

Pensi che a qualcuno non piacerà il tuo cambiamento?

C'è qualcuno qui dentro che ha bisogno di quello che hai trovato?

[illegible]

ALIENATO

Sei impazzito. Qualcosa dentro di te si è rotto sotto la pressione del tempo e della solitudine. Fai di tutto per tenerlo nascosto, a te stesso prima ancora che agli altri, ma non puoi farci niente. La tua mente sta evadendo, incapace di accettare un orizzonte troppo ristretto, fatto di sbarre e di mura. Vuole essere libera, a costo di lasciarsi alle spalle questo corpo idiota.

C'è qualcosa nella tua cella che vedi solo tu?

Vivi nel terrore di tornare in isolamento?

A quale pensiero felice riesci ancora ad aggrapparti?

PLACED ON FILE

Sospetti che un altro detenuto si sia venduto agli sbirri?