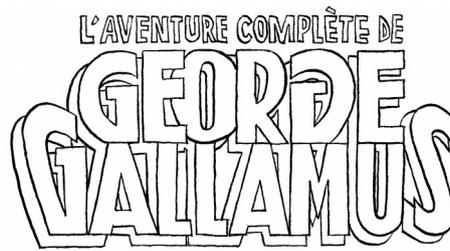


SEC



www.seclerock.com

DAS KOMPLETTE ABENTEUER VON GEORGE GALLAMUS

L'AVENTURE COMPLÈTE DE GEORGE GALLAMUS

Deutsche Version

übersetzt aus dem Französischen von Benoit Jacquemet

George ist nichts Besonderes. Als Kind war sie weder schön noch hässlich. Sie war kein Problem Teenager. In der Schule war sie nicht schlecht. Sie war auch nicht gut. Sie fand Arbeit. Sie stellt sich nicht viele Fragen. Sie lebt in einer kleinen Wohnung in einer großen Wohnsiedlung. Alleine.

I. GEORGE GALLAMUS UND DIE 1000 BOSHEITEN

Heute früh geht George nicht zur Arbeit. SIE STEHT AUF, FRÜHSTÜCKT AUSGIEBIG UND GEHT VORWÄRTS.

Sie verlässt die Stadt. Sie entdeckt die Schönheit der Natur. Die Früchte an den Bäumen, die Vögel, die Blumen, die Berge, die Wälder, die Insekten und den Sternenhimmel, unter dem sie schläft. Während eines Spaziergangs hört sie in der Ferne Gelächter und Lieder. Sie nähert sich. Es ist ein Freudenfest. Menschen mit verschiedenen Aufmachungen und unwahrscheinlichen Frisuren trinken, essen, tanzen und nehmen sie herzlich auf. Sie wird eingeladen zu trinken und zu essen, was sie will. Das lässt sie sich nicht zweimal sagen. Der Wein ist gut.

Irgendwann steht sie auf und merkt, dass sie völlig betrunken ist. Sie verbringt ihre Nacht lachend und tanzend. Sie kann sich nicht wirklich erinnern, wann sie eingeschlafen ist.

II. GEORGE GALLAMUS BADET IN DEN BERGEN

ES IST SCHÖN, ABER KALT, ABER SCHÖN, ABER KALT, ABER SCHÖN, ABER KALT,
ABER SCHÖN, ABER KALT, ABER SCHÖN, ABER KALT, ABER SCHÖN.

III. GEORGE GALLAMUS UND DER SCHIEFERGASDONNER

GEORGE GALLAMUS erwacht etwas neblig neben Claude. Sie hat die Namen der anderen, die noch schlafen, alle vergessen. EINE RIESIGE AMBOSSWOLKE ZIEHT AUF. Sie weckt ihre Freund*innen, zieht sich an und geht mit Claude auf die Suche nach einem Unterschlupf. Der Sturm wird immer bedrohlicher, sie rasen im Regen durch das Gebüsch und finden eine Höhle in der sie Zuflucht finden könnten. Durchnässt leeren sie ihre Taschen, um ihr dürftiges Essen zu teilen. Zwei Dosen Sardinen, ein Korke, eine halbvolle Flasche Schnaps, ein paar Brösel Tabak (ohne Blättchen), ein Klappmesser, 5 Streichhölzern aus eine Werbe-Streichholzschachtel einer niederländischen Lounge-Bar, eine kleine braune Kugel, eine angefangene Packung bretonische Kekse, eine 2-Cent-Münze und eine Taschenlampe ohne Batterien. Sie machen Feuer, um ihre Kleidung zu trocknen, teilen eine Dose Sardinen und unterhalten sich glücklich. Sie erzählen von ihren Leben und Wünsche, gut geschützt vor dem Gewitter draußen. Plötzlich trifft ein Blitz auf dem Berg und bricht den Schiefer. Ein riesiger Felsen versperrt den Eingang ihrer Zuflucht. Die einzige Hoffnung ist, einen Ausgang am Grund der Höhle zu finden. Sie machen eine Fackel mit einem Stock, einem Stück T-Shirt und etwas Sardinenöl, um etwas zu sehen. Sie müssen die Löcher im Boden vermeiden und dürfen nicht in Panik verfallen, wenn sie Fledermäusen, Steckinsekten, Gespenstschrecke und Riesenspinnen begegnen. Sie müssen sich durchschlängeln, springen, sich an den Händen halten und sich gegenseitig ermutigen, wenn Sie Angst haben, weil Sie nichts sehen können.

VORWÄRTS GEHEN. GERADE AUS INS DUNKLE LAUFEN. EIN*E
GLÜCKSFREUND*INNEN. UM DIE WÄNDE ZU ZERBRECHEN.

Nachdem sie lange gelaufen sind, sehen sie eine Tür am Boden der Höhle.

ABER WAS GIBT ES HINTER DIESER TÜR?

IV. GEORGE GALLAMUS UND DIE GEHEIME FABRIK VON ESTAGEL

George und Claude öffnen die Tür und betreten eine riesige unterirdische Lagerhalle. Riesige schmutzige Maschinen machen einen höllischen Lärm. Sie versuchen zu verstehen, wofür diese Maschinen bestimmt sind. Sie entdecken, dass ein Teil dieses monströsen Systems verwendet wird, um noch monströserer rosa Wildschweine zu schlachten, die scheinbar nie das Licht der Welt erblickt haben. Zombifizierte, grauäugige, grauhaarige Menschen humpeln herum und erledigen immer die gleiche Aufgabe wie zombifizierte Roboter-Menschen, humane Roboter-Zombies. Graurosa Würste kommen aus großen stinkenden Rohren. Alle menschlichen Roboterzombies tragen eine große Metallkette. Die Anwesenheit von Georges und Claude scheint sie überhaupt nicht zu stören. Verstört zieht George den Korken aus der Tasche und klemmt ihn in ein Räderwerk, in der Hoffnung, dass er diese Albtraummaschine stoppt. Die Maschine verlangsamt sich, Ventile stoßen dreckigen Rauch aus und die Maschine stoppt.

DIE ZEIT IST ANGEHALTEN. GEORGE UND CLAUDE HABEN DIE MASCHINE FÜR WURST GERINGER QUALITÄT ABGESTELLT. SIE LAUSCHEN DER STILLE ... DIE WELT IST NICHT SO ROSA.

Die Stille lässt Raum zum Atem. Die zRMhRZ scheinen endlich in der Lage zu sein, ihre Augen auf etwas zu richten. Den Albtraum, der sie umgibt und die Blicke der Anderen. Der Korken gibt unter dem Druck nach. Die Maschine überdreht, die Ventile explodieren. Die Maschine ist kaputt. Plötzlich hören wir, wie sich eine große Tür öffnet.

Ein Geruch von schlechtem Wein der Winzergenossenschaft und kalten Zigarillos dringt in den Raum. Ungefähr dreißig Männer jeden Alters und jeder Größe betreten lautlos den Hangar. Sie sind in große neonorangefarbene Jacken mit Tarnmuster gekleidet und tragen eine Kappe, die von einer Windrad gekrönt wird. Ein Haufen identischer und stimmloser Hunde begleitet sie. Sie bellen lautlos und sehen mit ihren auf dem Rücken aufgepfropften Aufbewahrungshaken seltsam aus. Einigen fehlt ein Auge oder eine Pfote. Alle diese Männer tragen ein großes, lächerliches Gewehr über der Schulter. Sie sehen sich um und stellen fest, dass die Maschine nicht mehr funktioniert, und dass bestimmte zRMhRZ bereits versuchen, ihre großen Metallringe loszuwerden. Sie gehen schweigend und mit qualvoller Langsamkeit auf einen großen Metallschrank zu. Der größte der Jäger nähert sich ihm, dreht das Ziffernblatt des großen verschlüsselten Vorhängeschloss und öffnet den Schrank. Es erscheint eine riesige Schalttafel mit großen Schaltern. Der kleinste der Jäger nähert sich und betätigt einen der Schalter. Sofort explodierte der Kopf eines der zRMhRZ in einem Schwall schwarzen Bluts. Noch ein Schalter, noch ein Kopf, dann noch einer

und noch einer ... George und Claude versteckten sich und beobachteten hilflos die Szene. Die zRMhRZ senken ihre Köpfe und harren ihres Schicksals. Claude, der eine Ausbildung zum Elektriker im Bauwesen absolviert hatte, entdeckte, wie man den Hauptstrom sperren kann. Er schlägt vor, dass George flüchtet und dabei die Jäger ablenkt, während er den Stromzähler sabotiert. Und zack,

GEORGE RENNT, RENNT!

V. GEORGE GALLAMUS EINE NACHT AUF DEM BERG TAUCH

George ist erschöpft. Ihr Atem und ihre Beine führten sie zum Berg Tauch. Niemand folgt ihr, das ist sicher. Sie weiß nicht, wie es Claude geht, sie hört auf zu rennen. Es geht ihr dreckig und sie ist nicht sehr stolz darauf, Claude verlassen zu haben. Sie sagt sich, dass sie ein ruhiges Plätzchen am Berg finden wird, um ein wenig zu schlafen und über alles, was sie gerade erlebt hat, nachzudenken, damit sie morgen klarer sehen kann. Sie sitzt unter einer Windkraftanlage und schläft ein, während sie die Geschichte von Anfang an durchgeht.

Ein Knurren weckt sie auf. Sie macht die Augen auf. Das Licht des Vollmonds erleuchtet eine Wildschweinegang. Sie nähern sich mit bedrohlicher Miene. George hat Angst, aber alles wird ihr langsam egal. Der Häuptling, der der König zu sein scheint, weil er eine Krone trägt, stürzt sich auf seine Beine. Ein Kampf bricht aus. Der König der Wildschweine ist im brasilianischen Jiu-Jitsu sehr begabt. George weicht den Verteidigungsschlägen aus und versucht mit Armgriffe zu antworten. Das ist bei einem wilden Tier ganz schön schwierig – ganz anders als beim Hochschulsport. Der König der Wildschweine lässt nicht von ihr ab. George weiß nicht, was er will und warum er es auf sie abgesehen hat. Sie versucht ihn zu fragen, was sein Problem ist, aber es ist schwer, ein Wildschwein zu fragen, es ist nicht wie ein schottischer Brieffreund. Der Kampf zieht sich in der Länge, George beginnt zu glauben, dass der König der Wildschweine sie einfach ohne Grund töten will. Sie versucht zu fliehen, aber der König der Wildschweine holt sie immer wieder ein. Es zieht sich ganz schön hin und es wird regelrecht langweilig und sehr, sehr anstrengend. Sogar die Handlanger des Wildscheinkönigs beginnen zu verschwinden, weil sie nicht verstehen, wohin das alles führen soll. George verliert ihre Kleidung im Kampf. Der Wildschweinkönig scheint unermüdlich und unbesiegbar. Er hört nie auf und scheint nur vom Hass getrieben zu sein. George kann es nicht mehr ertragen, sie hört auf zu kämpfen und zeigt den Wildschweinkönig, dass sie ihr Schicksal akzeptiert, auch wenn sie nicht versteht, was es ist. Der König der Wildschweine ist zufrieden, dreht sich um und zeigt seinen Schergen, wie toll er ist, aber sie sind alle weg. Das überrascht ihn und enttäuscht ihn gleichzeitig. Eine Sekunde Latenz.

Öffnung. ALS SIE SCHON GLAUBT, DASS ALLES VERLOREN IST, GIBT GEORGE DEM WILDSCHWEINKÖNIG, DER IHR IHRE GANZEN KLAMMOTTEN VOM LEIB GERISSEN HATTE, EINEN FATALEN FRONT KICK.

Georges Ferse kracht zwischen die verstörten Augen des Wildschweinkönigs, der seine Gefährten verloren hatte. Ihn haut es direkt um. George hat ein wenig Fußschmerzen. Ihr ist kalt, rollt sich aber zusammen und schläft ein.

VI. GEORGE GALLAMUS HAT KEINE BLÄTTCHEN MEHR

George hat schlecht geschlafen und ihr ist kalt. Sie ist richtig angepisst und würde gern eine schöne Fluppe rauchen, bevor sie in die Megalopolis Narbonne geht, um Kleider, einen Kebab und das beruhigende Umfeld der Stadt zu finden, und um zurück zu blicken auf das, was ihr gerade passiert ist. Sie durchsucht ihre Taschen, und nimmt, was noch von ihrer Tabakpackung übrig ist. Es gibt keine Blätter mehr. Sie sucht und sucht.

GEORGE ENTDECKT UNTEN IN IHRER TASCHE EIN ZERKNITTERTES BLÄTTCHEN.
SIE ENTFALTET ES, FAST KEIN KLEBER MEHR.
SIE SCHIEBT VORSICHTIG IHREN LETZTEN KRÜMEL TABAK HINEIN.
EINE STARKER WIND BLÄST IHN FORT.

Es fuckt sie ab.

VII. GEORGE GALLAMUS IST AUF EINE BIENE GETRETEN

GEORGES IST AUF EINE BIENE GETRETEN.

Es tut weh, aber zum Glück ist sie nicht allergisch.

AUTSCH.

Das passt ihr an dieser Stelle des Abenteuers gerade überhaupt nicht.

VIII. RACHE IN NARBONNE

George geht nackt auf Narbonne zu und humpelt auf ihrem Bienenstich. Am Eingang der Stadt lernt sie Achilles Babylon kennen, einen bettelnden dionysischen Bluesman. Er gibt ihr seine Klamotten ohne zu zögern, vorgeblich, weil sie sie mit Sicherheit mehr brauchen würde als er. Sie kommt mit zu großen Kleidern in die Stadt. Sie hofft, sich dort wohl zu fühlen und Trost zu finden. Aber all das Bewusstsein, das sie bei diesem Abenteuer angesammelt hat, ist bereits zu sehr verankert, sie sieht nur das Elend und die Ungerechtigkeit der Welt. Sie schafft es nicht einmal ihren Döner wirklich zu genießen und sie fand es komisch, dass der Besitzer ihn "Chef" nannte. Auf der Straße hört sie Lärm und nähert sich. Sie sieht eine Eliteeinheit der Stadtpolizei, die Achille Babylon gerade aufhält, unter dem Vorwand, er sei nackt. Sie nähert sich und versucht zu vermitteln.

PLÖTZLICH, SPITZT SICH DIE SITUATION MIT DEN GESEZTHÜTTER ZU.

Widerstand, Empörung, ACAB.

Zum Glück hat Achilles viele Freund*innen. Und es gibt auch viele Leute, die Achilles nicht wirklich kennen, aber dieselben Gefühle teilen. Der Aufruhr beginnt.

Alle sind glücklich.

IX. ALLES GEHÖRT UNS

Von Sigean aus sehen wir Narbonne in der Ferne rauchen. George und sein*e neue Freund*innen haben Narbonne entlassen, das nach dem Aufruhr viel schöner erscheint.

DIE HÄNDLER PLÜNDERN IHRE EIGENEN GESCHÄFTE.

KINDER VERBRENNEN IHRE SCHULTASCHEN.

HUNDE BEGINNEN AUF ZWEI BEINEN ZU GEHEN.

GEORGE (und sein*e Freund*innen) FEIERN UND SINGEN:

"IHR TÖTET UNS, WIR TÖTEN EUCH, WIR WERDEN EUCH NICHT MEHR SIEZEN.

IHR NEHMT UNS, WAS WIR HATTEN, WENN IHR UNS AUFHALTET, WERDET IHR
SCHON SEHEN. "

Der Hunger wächst, die Leute nehmen ihre Schalen heraus und bereiten ein Festmahl vor. George findet Claude, der schneller lief als die Jäger, und andere Freunde des Freudenfestes. Die Leute sind durstig und nehmen ihre Flaschen

heraus. Stolz trägt Achilles sein legendäres Klagelied auf einem Fass stehend vor.
Die Leute sagen, was ihnen am Herzen liegt, die Zeit ist wieder stehen geblieben.

DIE FESTSTELLUNG.

1 / ALLES IST UMSONST.

2 / ALLES IST WAHR.

3 / ALLES IST MÖGLICH.

4 / ALLES IST FALSCH.

BIM.

ALLES GEHÖRT UNS.