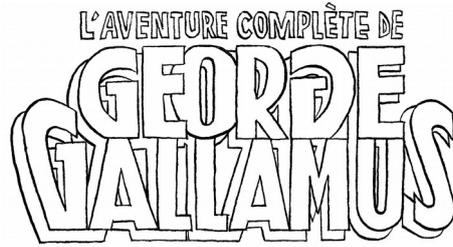


SEC



[www.seclerock.com](http://www.seclerock.com)

LA AVENTURA COMPLETA DE GEORGE GALLAMUS  
L'AVENTURE COMPLÈTE DE GEORGE GALLAMUS  
versión en castellano

Traducido del francés por Colin Lequeue

Relecturas y correcciones por Jean-Michel Sinou, Elsa Rolland, María Padilla

Con la complicidad de Delia Ossa y León Arellano

-----

George no tiene nada excepcional. De niña no era ni guapa ni fea. No fue una adolescente problemática. Durante sus estudios, no le iba mal. No le iba muy bien tampoco. Encontró trabajo sin vérsela negra. No se plantea muchas preguntas. Vive dentro de un piso pequeño de un edificio grande. Sola.

## I. GEORGE GALLAMUS Y LAS MIL MALICIAS

ESTA MAÑANA, GEORGE NO ACUDE AL TRABAJO. SE LEVANTA, TOMA UN DESAYUNO COPIOSO Y CAMINA HACIA DELANTE.

Deja la ciudad. Descubre la belleza de la naturaleza. Las frutas en los árboles, los pájaros, las flores, los montes, los bosques, los insectos, el cielo estrellado bajo el cual duerme. Paseándose, oye a lo lejos risas y cantos.

Se acerca. Es la fiesta de Magloire, gente con atavíos diversos e improbables peinados beben, comen, bailan, y la acogen calurosamente. Está invitada a beber y comer todo lo que desea. Lo hace con mucho gusto. Es bueno el vino.

Al levantarse, se da cuenta de que está totalmente borracha. Pasa la noche riendo y bailando. No se acuerda realmente del momento en el que se quedó dormida.

## II. GEORGE GALLAMUS SE BAÑA EN EL MONTE

ES BELLO PERO FRÍO PERO ES BELLO PERO FRÍO PERO ES BELLO PERO FRÍO  
PERO ES BELLO PERO FRÍO PERO ES BELLO PERO FRÍO PERO ES BELLO.

## III. GEORGE GALLAMUS Y EL TRUENO DE PIZARRA

GEORGE GALLAMUS se despierta abrumada al lado de Claude. No se acuerda del nombre de los demás que siguen durmiendo. ASTIBA UN ENORME CUMULONIMBO DANDO ZANCADAS. Despierta a sus compadres, se cambia y sale con Claude, buscando algún lugar donde refugiarse.

La tormenta se vuelve más y más amenazante, se lanzan corriendo por las malezas bajo la lluvia y encuentran una cueva donde refugiarse. Empapad@s, vacían sus bolsillos para compartir sus escasas provisiones. Dos latas de sardinas, un corcho, una petaca medio llena de aguardiente, un resto de tabaco seco (sin papel), una navaja, una caja de cerillas con publicidad de algún bar *lounge* holandés con 5 cerillas y una bolita de una materia de color marrón, un paquete de galletas bretonas ya empezado, una moneda de 2 céntimos y una linterna sin pilas.

Encienden un fuego para secar su ropa y comparten una lata de sardinas charlando alegremente, contándose sus vidas y sus deseos.

Al abrigo de la tormenta que brama fuera.

De repente, un rayo alcanza la montaña y rompe la pizarra. Una roca enorme bloquea la entrada de su refugio. La única esperanza es encontrar una salida al fondo de la cueva. Fabrican una antorcha con un palo, un trozo de camiseta y el aceite de las sardinas para ver algo.

Hay que evitar los agujeros y no dejarse dominar por el pánico frente a los murciélagos, los insectos palo y las arañas gigantes. Hay que colarse, saltar, darse la mano, y animarse cuando uno tiene miedo porque no se puede ver nada.

CAMINAR HACIA DELANTE, CORRER TODO RECTO EN LA OSCURIDAD. AMIG@S  
IMPROVISAD@S. PARA ROMPER LAS PAREDES.

De tanto caminar, divisan una puerta al fondo de la cueva.

¿PERO QUE HAY PUES, DETRÁS DE ESA PUERTA?

#### IV. GEORGE GALLAMUS Y LA FÁBRICA SECRETA DE ESTAGEL

George y Claude abren la puerta y penetran en un inmenso hangar subterráneo. Desde enormes máquinas mugrientas, sale un jaleo de mil demonios. Se acercan para tratar de entender para qué sirven esas máquinas. Descubren que una parte de este sistema infernal se usa para matar a enormes jabalíes rosas que parecen nunca haber visto la luz del día. Humanos de color gris, con la mirada perdida, zombificados, se afanan débilmente haciendo siempre la misma tarea, como robots zombis humanos zombis robots. Salchichas grises-rosas salen de grandes tubos fétidos. Los humanos robots zombis humanos zombis robots llevan tod@s un pesado collar metálico. No parecen nada trastornad@s por la presencia de George y Claude, pasmad@s.

George saca el corcho del fondo de su bolsillo y lo calza en el engranaje, esperando que pueda parar esa máquina de pesadilla. La máquina aminora, las válvulas aullan un humo mugroso, la máquina se para en seco.

EL TIEMPO SE HA SUSPENDIDO.

GEORGE Y CLAUDE HAN PARADO LA MÁQUINA DE FABRICAR SALCHICHAS DE  
BAJA CALIDAD.

ESCUCHAN EL SILENCIO...

EL MUNDO NO ES TAN ROSA

El silencio deja lugar al soplo de cada un@. L@s HRZHZR parecen por fin poder fijar la mirada sobre alguna cosa. La pesadilla que les rodea y la mirada de los demás.

El corcho cede ante la presión. La máquina forzó demasiado, las válvulas explotan. La máquina está rota.

De repente, se oye una pesada puerta abrirse. Un olor de vino malo de cooperativa y de cigarrillo frío entra. Una treintena de hombres de toda<sub>s</sub> las edades y todos los tamaños entran en silencio en el cobertizo. Van vestidos de chaquetas gruesas de color naranja fluorescente con motivos camuflaje y llevan una gorra coronada por un aerogenerador. Una jauría de perros idénticos y afónicos les acompañan. Ladran en silencio y son extraños con sus ganzúas de ordenar injertados en la espalda. A algunos le falta un ojo o una pierna.

Todos estos hombres llevan un gran fusil ridículo de bandolera. Observan y notan que la máquina ya no funciona y que algunos de l@s HRZHZR intentan desabrocharse sus collares metálicos. Se dirigen en un silencio y una lentitud angustiantes hacia un gran armario metálico.

El más gordo de los cazadores se acerca, gira la rueda dentada de un candado cifrado y abre el armario. Aparece un gigantesco cuadro eléctrico con grandes interruptores.

El más pequeño de los cazadores se acerca y activa uno de los interruptores. Inmediatamente la cabeza de uno de los HRZHZR explota en un estrépito de sangre negra. Otro interruptor, otra cabeza, luego otra, y otra más... George y Claude se han escondido y observan la escena, impotentes. Los HRZHZR bajan la cabeza y esperan su destino.

Claude, que tiene una formación de electricista en construcción y obras públicas, ha localizado cómo cortar la corriente principal. Propone a George huir desviando la atención mientras sabotea el contador eléctrico. Sin pensarlo dos veces, George acepta.

¡ CORRE GEORGE, CORRE !

## **V. GEORGE GALLAMUS, UNA NOCHE EN EL MONTE TAUCH**

George está agotada. Su aliento y sus piernas la han llevado hasta el monte Tauch. Nadie la está siguiendo, seguro. No sabe cómo anda Claude, deja de correr. No está en su mejor momento, y nada orgullosa de haber dejado a Claude. Está pensando en encontrar algún lugar tranquilo en la montaña para dormir un poco y recapitular todo lo que acaba de vivir, que lo verá más claro mañana. Se sienta al pie de un aerogenerador y se duerme intentando contarse la historia desde el principio.

Un gruñido la despierta. Abre los ojos. La luz de la luna llena ilumina una banda de jabalíes. Se acercan con aire amenazante. George tiene miedo pero ya no le importa mucho. El jefe, que parece ser el Rey porque lleva una corona, arremete contra sus piernas.

Entonces empieza un combate. El Rey de los jabalíes es definitivamente muy fuerte en Jiu-Jitsu brasileño. George esquiva los golpes de defensa e intenta responder con llaves. Difícil hacérselas a un animal salvaje, no es como las clases de judo del cole. El Rey de los jabalíes no abandona. George no sabe lo que quiere ni porque está resentido con ella. Intenta preguntarle cuál es su problema pero es difícil pedirle eso a un jabalí, no es como el correspondiente escocés.

Dura mucho, George empieza a pensar que el Rey de los jabalíes solo quiere matarla sin razón. Intenta escaparse pero el Rey de los jabalíes la vuelve a atrapar inexorablemente.

Dura mucho y se está volviendo directamente aburrido y muy muy cansado. Los esbirros del Rey de los jabalíes empiezan a irse porque no entienden a dónde se va a llevar todo esto. George pierde su ropa en el combate. El Rey de los jabalíes parece incansable e invencible. No se para y parece estar impulsado únicamente por el odio. George no puede más, deja de combatir, indicando al Rey de los jabalíes que acepta su destino aunque no entienda de qué se trata. El Rey de los jabalíes, está satisfecho, se da la vuelta para enseñar a sus esbirros lo cachas que es, pero se han ido todos, le sorprende y le decepciona a la vez.

Un segundo de latencia.

Apertura.

PENSANDO QUE YA NO HAY NADA QUE HACER, GEORGE PROPORCIONA UNA PATADA MORTAL AL REY DE LOS JABALÍES QUE LE HABÍA ARRANCADO TODA SU ROPA

El talón de George se derrumbó entre la mirada extraviada del Rey de los jabalíes que había perdido todos sus colegas. Cae fulminado. A George le duele un poco el pie. Tiene frío, pero forma un ovillo y se duerme.

## **VI. A GEORGE GALLAMUS NO LE QUEDA PAPEL**

George durmió mal y tiene frío. Está mosqueadísima y se fumaría de buena gana un buen pitillo antes de irse a la megalópolis de Narbona para encontrar ropa, un kebab y el ambiente reconfortante de la ciudad, para asimilar todo lo que acaba de ocurrirle. Agarra lo que queda de sus pantalones y saca lo que queda de su paquete de tabaco. Ya no hay papel. Busca y busca de nuevo.

GEORGE DESCUBRE UN PAPEL ARRUGADO AL FONDO DE SU BOLSILLO. LO DESDOBLA, CASI YA NO TIENE ADHESIVO. CON DELICADEZA DESLIZA LAS ÚLTIMAS MIGAJAS DE SU TABACO. UN GOLPE DE VIENTO SE LO LLEVA.

Está hasta el gorro.

## VII. GEORGE GALLAMUS HA PISADO UNA ABEJA

GEORGE HA PISADO UNA ABEJA.

Le duele pero por suerte no es alérgica.

¡ AY !

Y le viene muy mal en este momento de la aventura

## VIII. VENGANZA EN NARBONA

George anda desnuda hacia Narbona cojeando sobre su picadura de abeja. Al entrar en la ciudad, encuentra a Achille Babylone, un indigente mendigo *blues-man* dionisiaco. Le da su ropa sin pestañear presuponiendo que los necesitará ella más que él.

George llega a la ciudad con vestimenta demasiado grande. Espera sentirse bien y encontrar consuelo aquí. Pero toda la conciencia que acumuló con la aventura, está demasiado arraigada, ya solamente ve la miseria y la injusticia del mundo. Ni siquiera aprecia su kebab realmente, y le parece raro que el encargado la llamara "Jefa". Oye bronca en la calle, se acerca.

George ve una escuadra de élite de la Policía Municipal buscando las cosquillas a Achille Babylone bajo el pretexto de que anda en pelotas. Se acerca e intenta hacer oficio de mediadora. CUANDO DE REPENTE, LAS COSAS SE ENCONARON CON LOS TRICORNIOS. Resistencia, desacato, ACAB. Afortunadamente, Achille tiene muchos amigos. También hay un montón de gente que no lo conocen realmente pero que están hartos.

Los disturbios empiezan. Todo el mundo está contento.

## IX. TODO ES NUESTRO

Desde Sigean, se vé Narbona humeando a lo lejos. George y sus nuev@s amig@s saquearon bien la ciudad y parece mucho más bonita así.

LOS COMERCIANTES SAQUEAN SUS PROPIAS TIENDAS.

LOS NIÑOS QUEMAN SUS CARTERAS.

LOS PERROS EMPIEZAN A CAMINAR CON DOS PATAS.

GEORGE (Y SUS AMIG@s) ESTALLA EN JÚBILO Y CANTA A VOZ EN GRITO :

« NOS MATAN, LOS MATAREMOS,  
YA NO VAMOS A TRATAROS DE USTED  
VOSOTROS ROBÁIS, NOSOTROS TENÍAMOS,  
IMPEDÍRNOSLO, ESTRELLARÁS».

Les entra hambre. sacan sus fiambreras y preparan un festín. George vuelve a ver a Claude, quien corrió más rápido que los cazadores, y otr@s amig@s de la fiesta de Magloire. Les entra sed, la gente saca sus botellas. Achille interpreta orgullosamente su legendaria elegía encima de un barril. La gente se saca todo lo que tiene dentro, el tiempo se ha suspendido de nuevo.

LA CONCLUSIÓN :  
1/ TODO ES GRATIS.  
2/ TODO ES CIERTO.  
3 / TODO ES POSIBLE.  
4/ TODO ES FALSO

BUM.

TODO ES NUESTRO.