

SEC



www.seclerock.com

L'AVVENTURA COMPLETA DI GEORGE GALLAMUS
L'AVENTURE COMPLÈTE DE GEORGE GALLAMUS
versione italiana
tradotto dal francese da Joseph Geoffriau e Stefania Dubla

George non ha niente di eccezionale. Da bambina non era né bella né brutta. Non è stata un'adolescente con dei problemi. A scuola non era una schiappa. Però non era neanche una secchiona. Ha trovato lavoro senza troppe difficoltà. Non si fa tante domande. Vive in un piccolo appartamento in un grande complesso residenziale. Da sola.

I. GEORGE GALLAMUS E LE 1000 MALIZIE

Questa mattina, George non va al lavoro. Si alza, fa una colazione abbondante e cammina dritto.

Lascia la città. Scopre la bellezza della natura. La frutta sugli alberi, gli uccelli, i fiori, le montagne, i boschi, gli insetti, il cielo stellato sotto il quale dorme. Durante una passeggiata, sente lontano risate e canti.

Si avvicina.

È la festa di Magloire, gente con abiti diversi e capelli improbabili bevono, mangiano, ballano e la accolgono calorosamente. È invitata a bere e a mangiare tutto ciò che desidera. Infatti, lo fa con molto piacere.

Il vino è buono.

Ad un certo punto, si alza e si rende conto di essere completamente ubriaca. Passa la notte a ridere e a ballare. Non si ricorda proprio il momento in cui si addormenta.

II. GEORGE GALLAMUS FA IL BAGNO IN MONTAGNA

È bello ma è freddo ma
È bello

III. GEORGE GALLAMUS E IL TUONO DI SCISTO

George Gallamus si sveglia un po' nebbiosa affianco a Claude. Non si ricorda più i nomi degli altri che dormono ancora. Vede un enorme cumulonembo che si avvicina a grandi passi. Sveglia i suoi compari, si veste e parte con Claude alla ricerca di un luogo dove ripararsi.

Il temporale minaccia sempre di più, loro scivolano lungo le boscaglie sotto la pioggia e trovano una grotta dove rifugiarsi. Sono bagnatissimi, svuotano le loro tasche per condividere vivande piccole. Due scatole di sardine, un tappo di sughero, una fiaschetta a metà di grappa, briciole di tabacco (senza cartine), un opinel, una scatola promozionale di fiammiferi di un lounge bar olandese con dentro 5 fiammiferi e una piccola pallina marrone, un pacchetto di biscotti bretoni già aperto, una moneta di 2 centesimi e una torcia senza pile.

Accendono un fuoco per far asciugare i loro vestiti e condividono una scatola di sardine mentre conversano allegramente, raccontandosi le loro vite e i loro desideri.

Sono al riparo dal temporale che si scatena fuori.

All'improvviso, un fulmine colpisce la montagna e spezza lo scisto. Una roccia enorme cade sull'ingresso del loro rifugio. L'unica speranza è di trovare una via di fuga in fondo alla grotta. Arrabattano una torcia con un bastone, un pezzo di maglietta e l'olio delle sardine per poter vedere qualcosa. Bisogna evitare i buchi e non andare in panico davanti ai pipistrelli, fasmidi e ragni giganti. Bisogna intrufolarsi, saltare, darsi la mano e incoraggiarsi quando viene la paura del buio.

CAMMINARE DRITTO DAVANTI. CORRERE DRITTO NEL BUIO.
UN.'AMICO.A DI FORTUNA PER ROMPERE I MURI.

Dopo aver camminato tantissimo, vedono una porta in fondo alla grotta.

MA COSA SI TROVA DIETRO QUESTA PORTA ?

IV. GEORGE GALLAMUS E LA FABBRICA SEGRETA DI ESTAGEL

George e Claude aprono la porta e penetrano in un immenso capannone interrato. Enormi macchine sporche fanno un chiasso d'inferno. Avanzano per capire a cosa servono queste macchine. Scoprono che una parte di questo sistema infernale serve ad abbattere cinghiali mostruosi e interamente fucsia che sembrano non aver mai visto la luce del sole. Degli uomini interamente grigi, con lo sguardo perso nel nulla, zombificati, si attivano debolmente a fare sempre lo stesso compito, sono come robot zombie uomini zombie robot. Delle salsicce grigie-fucsia escono da grandi tubi puzzolenti. Gli uomini robot zombie uomini zombie robot hanno tutti attorno al collo una grande collana metallica. Non sembrano per niente perturbati dalla presenza di George e Claude, che sono loro stupefatti. George tira fuori dal fondo della sua tasca il tappo di sughero e lo fissa dentro ad un ingranaggio sperando che fermi questa macchina da incubo. La macchina rallenta, le valvole urlano un fumo sporco, la macchina si ferma.

IL TEMPO È SOSPESO. GEORGE E CLAUDE HANNO FERMATO LA MACCHINA CHE
FABBRICA DELLE SALSICCE DI BASSA QUALITÀ. ASCOLTANO IL SILENZIO... IL MONDO
NON È COSÌ ROSA.

Il respiro di ciascuno si sostituisce al silenzio. Sembra che gli URZUZR possano finalmente appoggiare gli occhi su qualcosa. L'incubo che li circonda e lo sguardo degli altri. Il tappo di sughero si spezza per via della pressione. Le valvole esplodono. La macchina è rotta.

All'improvviso, si sente il rumore di una grossa porta che si apre. Gli odori di un cattivo vino da taverna e di sigaretto freddo invadono lo spazio. Una trentina di uomini di tutte le età e di tutte le corporature entrano in silenzio nel capannone. Sono vestiti di tute mimetiche arancione fluo e indossano cappelli da baseball con un'elica in cima. Un branco di cani tutti uguali e afoni li accompagna. Abbaiano in silenzio e sono strani con il loro gancio di stivaggio innestato sulla schiena. Ad alcuni manca un occhio o una zampa.

Tutti questi uomini portano un grosso fucile ridicolo a tracolla. Stanno osservando. Constatano che la macchina non funziona più e che alcuni URZUZR provano già a togliersi le grosse collane metalliche. In silenzio e con un'angosciante lentezza si dirigono verso un grosso armadio in lamiera.

Il più grosso dei cacciatori si avvicina, fa girare la rotellina di un grosso catenaccio e apre l'armadio. Appare un quadro elettrico gigantesco con grossi interruttori. Il più basso dei cacciatori si avvicina e attiva uno degli interruttori. Immediatamente, in un fragore di sangue nero esplode la testa di uno degli URZUZR. Altro interruttore, altra testa, poi un'altra, e ancora un'altra... George e Claude si sono nascosti e osservano la scena, impotenti. Gli URZUZR abbassano la testa, e aspettano il loro destino.

Claude, che ha una formazione da elettricista nell'edilizia ha capito come tagliare l'alimentazione generale. Propone a George di creare un diversivo mentre va a sabotare il contatore. Detto fatto, George accetta. CORRI GEORGE, CORRI !

George è troppo spaventata per girarsi. Corre quanto può sperando che Claude se la cavi.

V. GEORGE GALLAMUS, UNA NOTTE SUL MONTE TAUCH

George è stanchissima. Il suo respiro e le sue gambe l'hanno portata fino al monte Tauch. Di sicuro nessuno la sta seguendo. Non sa come Claude stia, si ferma. Non si sente bene e non è contenta di aver abbandonato Claude. Pensa che deve trovarsi un posto tranquillo sulla montagna dove dormire un po' e fare il punto su tutto ciò che ha vissuto, che domani ci vedrà più chiaro.

Si siede ai piedi di una pala eolica e si addormenta provando a raccontarsi una storia dall'inizio.

Un grugnito la sveglia. Apre gli occhi. La luce della luna piena illumina una gang di cinghiali. Si avvicinano con aria minacciosa. George è impaurita ma se ne frega allegramente. Il capo, che sembra essere il Re perché indossa una corona, le sfonda nelle gambe.

Inizia una battaglia. Il Re dei cinghiali è decisamente molto bravo nel Ju-Jitsu brasiliano. George schiva i colpi di difesa e prova a rispondere con delle leve al braccio. Difficile affrontare un'animale selvaggio, non è come nei corsi della scuola di Judo. Il Re dei cinghiali non si arrende. George non sa cosa vuole, e perché ce l'ha con lei. Prova a chiedergli qual è il suo problema, però è difficile chiedere qualcosa ad un cinghiale, non è come il corrispondente scozzese.

Dura tanto, George inizia a pensare che il Re dei cinghiali vuole solo ucciderla senza motivo. Prova a scappare però il Re dei cinghiali la raggiunge inesorabilmente.

Dura tanto e diventa proprio noioso ed è molto molto stancante. Gli sbirri del Re dei cinghiali cominciano pure ad andare via perché non capiscono dove va a finire tutto questo. George perde i suoi vestiti nella battaglia. Il Re dei cinghiali pare instancabile e invincibile. Non si ferma mai e sembra che l'odio sia il suo unico motore. George non ce la fa più, smette di combattere, mostrando al Re dei cinghiali che accetta il suo destino, anche se non lo capisce. Il Re dei cinghiali è soddisfatto, si gira verso i suoi sbirri per far vedere quanto è potente, ma sono andati via tutti, la cosa lo sorprende e lo delude nello stesso tempo.

Un secondo di latenza.

Apertura.

QUANDO PENSA CHE STA ARRIVANDO LA SUA FINE, GEORGE LANCIA UN FATALE FRONT-KICK AL RE DEI CINGHIALI CHE LE AVEVA STRAPPATO TUTTI I SUOI VESTITI.

Il tallone di George si è abbattuto tra gli occhi sparuti del Re dei cinghiali che aveva perso i suoi amici. Cade stecchito. Il piede di George è un po' dolorante. Ha freddo ma si accuccia e si addormenta.

VI. GEORGE GALLAMUS NON HA PIÙ CARTINE

George ha dormito male e ha pure freddo. È stizzita e vorrebbe fumarsi una bella paglia prima di andare alla megalopoli di Narbonne per trovare degli stracci da mettersi addosso, un kebab e il riconfortante contesto della città per fare il punto su tutto ciò che le è appena successo.

Prende quello che è rimasto dei suoi pantaloni e prende quello che è rimasto della sua borsa da tabacco. Non ci sono più cartine. Cerca e ricerca.

GEORGE SCOPRE IN FONDO ALLA SUA TASCA UNA CARTINA SPIEGAZZATA, LA SPIEGA,
NON C'È QUASI PIÙ LA COLLA.
CI DEPOSITA DELICATAMENTE LE ULTIME BRICIOLE DEL SUO TABACCO.
UNA BURRASCA PORTA VIA TUTTO.

Si è proprio scocciata.

VII. GEORGE GALLAMUS HA CALPESTATO UN'APE

GEORGE HA CALPESTATO UN'APE.

Fa male ma fortunatamente non è allergica.

AHIA

E a questo punto dell'avventura è una vera sfiga.

VIII. GEORGE GALLAMUS, VENDETTA A NARBONNE

George avanza nuda verso Narbonne zoppicando per colpa della puntura dell'ape. All'ingresso della città, incontra Achille Babylone, un barbone pezzente blues-man dionisiaco. Le dà i suoi vestiti senza farsi troppi problemi capendo che ne avrà sicuramente più bisogno di lui.

George arriva in città con dei vestiti troppo larghi. Spera che qui si senta bene e trovi conforto. Però tutta la coscienza accumulata durante quest'avventura è già troppo ancorata, non vede altro che la miseria e l'ingiustizia del mondo. Non apprezza neanche molto il suo kebab e le ha fatto strano sentirsi chiamare Capo dal proprietario. Per strada, sente del caos, si avvicina.

George vede una squadra di élite della Polizia Locale che sta dando fastidio ad Achille Babylone col pretesto che è nudo. Si avvicina e prova a mediare.

QUANDO ALL'IMPROVISO, LE COSE SI METTONO MALE CON LE FORZE DELL'ORDINE.
Resistenza, oltraggio, ACAB.

Fortunatamente Achille a tanti.e amici.e. E ci sono anche tante persone che non conoscono proprio Achille ma che tengono dentro un grande peso.
Inizia la sommossa.

Tutti sono felici.

IX. È TUTTO NOSTRO

Da Sigean, si vede bruciare Narbonne.

George è i/le su.oi.e amici.e hanno proprio saccheggiato Narbonne, che sembra assai più bella così.

I COMMERCianti SACCHEGGIANO I PROPRI NEGOZI.

I BAMBINI BRUCIANO I LORO ZAINETTI.

I CANI COMINCIANO A CAMMINARE SU DUE ZAMPE.

GEORGE e i/le su.oi.e amici.e GONGOLANO E CANTANO A SQUARCIAGOLA :

“VOI CI UCCIDETE, NOI VI UCCIDEREMO,
NOI NON VI DAREMO PIÙ DEL VOI.
VOI NE RUBATE, NOI NE AVEVAMO
IMPEDIRCI SPERONERAI”

Si comincia ad avere fame, la gente tira fuori le ciotole e prepara il festino.

George ritrova Claude che ha corso più veloce dei cacciatori, e altri amici della festa di Magloire. Si comincia ad avere sete, la gente tira fuori le bottiglie. In piedi su un barile, Achille interpreta fieramente il suo leggendario lamento. La gente dice ciò che ha nel cuore, si è di nuovo sospeso il tempo.

LA CONSTATAZIONE.

1. È TUTTO GRATIS
2. È TUTTO VERO
3. È TUTTO POSSIBILE
4. È TUTTO FALSO

BOOM

È TUTTO NOSTRO.

CREDITI

SEC. Composizione, basso, batteria, voci, registrazione audio, mix, produzione

NICOLAS GARDRAT. Una notte sul monte Tauch. Composizione e strumenti

LOUISE MICHEL & il coro del Racing Club. La danse des bombes

MAËL LAFAY. RegISTRAZIONI basso e batteria

ARTHUR OWER. RegISTRAZIONI voci

JEANNE RIBIS. Consulenza voci e arrangiamenti

ANTOINE RICHARD. Creazione sonora e mix

PoasKay. Mastering

JOHANN LEVASSEUR. Mastering Aventures apocryphes

LE NEGRAL. Grange-auditorium, accoglienza calorosa, registrazioni dal 15 al 20 maggio

2019

EMILIE ROUTE, LEO DESASTRE, SOIA, VINCENT FORTEMPS, LEONARD THOYER, ANTO,

CYRIL VAN WEENSBERGE, A4 PUTEVIE, LAURE CATALA, MARJORIE CALLE, SUZANNE

CARDINAL. Illustrazioni e grafiche

LA CRAVATE DANS LE VOMI & ERIC LECLERC. Competenza e volantini

EGG TOWN RATS. Serigrafia

traduzione. Joseph Geoffriau

revisione. Stefania Dubla

(non esaustivo)