



ALICE OSEMAN

# SOLITAIRE

ROMAN



dtv  
DIGITAL

klebt dort ein rosa Post-it. Darauf ist ein nach links zeigender Pfeil gemalt, der mich vermutlich auffordern soll, nach links zu schauen. Ich drehe genervt den Kopf. Ein paar Schließfächer weiter klebt ein weiteres Post-it. Und an der Wand am Ende des Flurs noch eins. Alle laufen einfach daran vorbei, ohne es zu bemerken. Was soll ich sagen? Niemand achtet auf die kleinen Dinge. Oder stellt etwas infrage. Die meisten denken nicht darüber nach, wenn sie ein Déjà-vu haben, obwohl es doch ein Beweis für einen kleinen Defekt in der Matrix sein könnte. Auf der Straße gehen sie an Obdachlosen vorbei, ohne auch nur einen flüchtigen Blick auf ihr unglückliches Schicksal zu werfen. Sie überlegen nicht, wie es wohl um das Seelenheil von Splatterfilm-Regisseuren

bestellt ist, dabei sind das wahrscheinlich alles Psychopathen.

Ich ziehe den rosa Zettel von meiner Spindtür ab und gehe zum nächsten Post-it.

Es gibt Tage, an denen ich mich gern mit Dingen beschäftige, die anderen Leuten egal sind. Das gibt mir das Gefühl, etwas Bedeutsames zu tun, vor allem deswegen, weil es sonst niemand tut.

Heute ist einer dieser Tage.

Plötzlich entdecke ich überall Post-its. Aber wie schon gesagt – niemand beachtet sie; stattdessen gehen alle ungerührt ihren Beschäftigungen nach, reden über Jungs und Klamotten und sinnloses Zeug. Die Neunt- und Zehntklässlerinnen stolzieren in ihren am Bund hochgekrempelten Röcken und ihren

Overknees herum. Neunt- und Zehntklässlerinnen wirken so, als wären sie immer glücklich. Dafür hasse ich sie ein bisschen. Andererseits gibt es eine Menge Dinge, die ich hasse.

Der Pfeil auf dem vorletzten Post-it zeigt nach oben – ich nehme an, das soll »vorwärts« heißen – und klebt an der Tür des Computerraums C16 im ersten Stock. Das Fenster in der Tür ist mit schwarzem Stoff verhängt. Der Raum wurde letztes Jahr nicht benutzt, weil er renoviert werden sollte, allerdings sieht es nicht so aus, als ob schon jemand damit angefangen hätte. Der Gedanke macht mich irgendwie fertig, aber ich öffne die Tür trotzdem.

Der Raum hat eine lange Fensterfront und die Computer, die darin stehen, sind

vorsintflutliche Quader. Anscheinend bin ich in die 1990er-Jahre zurückgereist.

Das letzte Post-it klebt auf der hinteren Wand. Es steht eine Web-Adresse drauf:

## **SOLITAIRE.CO.UK**

Für all diejenigen, die hinterm Mond leben oder zu Hause unterrichtet werden oder einfach keine Ahnung haben: Solitaire ist ein Computer-Kartenspiel, das man mit sich selbst spielt. Früher habe ich mir in Informatik damit die Zeit vertrieben, was für die Entwicklung meiner Intelligenz wahrscheinlich förderlicher war, als wenn ich mir angehört hätte, was unser Lehrer vorne von sich gab.

Plötzlich geht die Tür auf.

»Du meine Güte. Die Computer hier drin sind so alt, dass die Schulleitung dafür strafrechtlich verfolgt werden sollte.«

Ich drehe mich langsam um.

Da steht ein Typ im Computerraum.

»Ich kann förmlich das schrille Kreischen und Piepsen hören, mit dem sich das Modem quälend langsam ins Internet einwählt«, sagt er zu sich selbst. Er schaut sich um und merkt erst mit einiger Verzögerung, dass er nicht allein im Raum ist.

Er sieht ganz normal aus, nicht hässlich, aber auch nicht umwerfend. Das Auffälligste an ihm ist seine Brille mit dem dicken Kunststoffgestell, die an 3-D-Kino-Brillen erinnert. Es gibt Zwölfjährige, die aus solchen Brillen die Gläser rausdrücken und sich dann einbilden, damit »voll krass«