



2013/29 Homestory

<https://jungle.world/artikel/2013/29/home-story>

Home Story

<none>

Ach, diese Ruhe, diese himmlische Ruhe! Vorige Woche litten die Redakteurinnen und Redakteure Ihrer Lieblingszeitung noch unfassbar. Der Hof hatte eine kleine Renovierung nötig, Baumaschinen aller Art tauchten auf und rissen den Beton auf. Stellen Sie sich vor: Erbarmungslos brennt die Sonne, 40 Grad im Schatten, die Zimmer heizen sich auf, und Sie haben den Eindruck, in Ihrem PC, keinen halben Meter von Ihren Gehörgängen entfernt, steckt ein – ach, was! – stecken zwei, drei, viele Pressluftschlämmer. Unermüdlich sind die Kolleginnen und Kollegen Bauarbeiterinnen und Bauarbeiter am Werk, von morgens bis abends, sie könnten einem schon fast Leid tun, wäre da nicht das alles überschattende Selbstmitleid, das sich nach und nach zunächst in stumme Wut, dann in rasenden Zorn verwandelt. Der Wutbürger – jene Erfindung opportunistischer Mediengeschöpfe, die jede Revolte schon präventiv im Keim ersticken wollen – ist nichts gegen den Zornredakteur und die Zornredakteurin, wie sie vorige Woche in unseren heiligen Hallen das Licht der Welt erblickten.

Kühlen Kopf bewahren – während die Temperatur in der Redaktion wegen der geschlossenen Fenster unaufhaltsam in Richtung der 60-Grad-Celsius-Marke klettert? Ein Ding der Unmöglichkeit. Kritische Selbstreflexion – während es in den Ohren mit 150 Dezibel hämmert und hämmert und hämmert und hämmert? Totalausfall. Ein kleiner Amoklauf scheint das einzige, das ein wenig Linderung verspricht. Maschinensturm, diesmal gegen Pressluftschlämmer – ja, auch in der Geschichte der Arbeiterbewegung finden sich hier und da Beispiele, die viel zu schnell in Vergessenheit geraten sind und einer Neuauflage harren – hier und jetzt, in diesem unserem Kreuzberger Hinterhof etwa. Erschöpft von der nicht enden wollenden Quälerei krochen wir ins Wochenende, das erfüllt war von Hass bei dem Gedanken, am Montag erneut der Tortur ausgesetzt zu werden. Doch dann... ach, diese Ruhe, diese himmlische Ruhe!