

Karl Olsberg

~~BĂIATUL~~
~~DIN~~
~~CAMERA~~
~~ALBĂ~~

Traducere: Andreea-Ileana Pop



București, 2019

Title of the original German edition: *Boy in a White Room*
© 2017 Loewe Verlag GmbH, Bindlach

© Didactica Publishing House, 2019

Toate drepturile rezervate pentru limba română.

Nicio parte a acestei lucrări nu poate fi reprodusă sau stocată fără acordul editurii.

ISBN 978-606-048-033-4

Editor coordonator: Florentina Ion
Traducător: Andreea-Ileana Pop
Redactor: Elena Leu
Corector: Lorina Chițan
DTP: Cristina Dumitrescu

Didactica Publishing House
Bdul Splaiul Unirii nr. 16, Clădirea Muntenia Business Center,
etaj 5, 506, sector 4, București
Comenzi și informații: telefon/fax: +40 21 410.88.14; +40 21 410.88.10
e-mail: office@edituradph.ro;
www.edituradph.ro

Descrierea CIP a Bibliotecii Naționale a României
OLSBERG, KARL

Băiatul din camera albă / Karl Olsberg ; trad.: Andreea-Ileana Pop. -
București : Didactica Publishing House, 2019
ISBN 978-606-048-033-4

I. Pop, Andreea-Ileana

821.112.2

CUPRINS

CAPITOLUL 1 /	13
CAPITOLUL 2 /	28
CAPITOLUL 3 /	35
CAPITOLUL 4 /	44
CAPITOLUL 5 /	55
CAPITOLUL 6 /	63
CAPITOLUL 7 /	72
CAPITOLUL 8 /	81
CAPITOLUL 9 /	87
CAPITOLUL 10 /	97
CAPITOLUL 11 /	104
CAPITOLUL 12 /	110
CAPITOLUL 13 /	122
CAPITOLUL 14 /	131
CAPITOLUL 15 /	140
CAPITOLUL 16 /	152

CAPITOLUL 17 / 162

CAPITOLUL 18 / 169

CAPITOLUL 19 / 177

CAPITOLUL 20 / 185

CAPITOLUL 21 / 194

CAPITOLUL 22 / 201

CAPITOLUL 23 / 212

CAPITOLUL 24 / 217

CAPITOLUL 25 / 223

CAPITOLUL 26 / 228

CAPITOLUL 27 / 240

CAPITOLUL 28 / 243

CAPITOLUL 29 / 260

CAPITOLUL 30 / 269

CAPITOLUL 31 / 276

Pentru Nik

CAPITOLUL 1

Unde mă aflu?

O cameră albă în formă de cub. Nicio sursă de lumină. Pereții par să strălucească de la sine, astfel încât marginile lor pot fi recunoscute doar după liniile fine, întunecate din colțuri. Fără ferestre sau uși, fără mobilier, fără tablouri pe pereți. Nimic nu dezvăluie ce este în afara acestei camere sau cum am ajuns aici. Nu se aude nici cel mai mic sunet.

Cine sunt?

Nu există niciun nume în memoria mea, nici vreo imagine de sine, numai concepte: știu ce sunt un cub, un copac, un câine, un computer. Dar și că aceste lucruri nu au nimic de-a face cu mine. Nu asociez experiențe cu ele. Nici măcar nu știu cum a apărut multitudinea conceptelor din capul meu. Nu-mi amintesc *nimic*.

Uimit, îmi privesc mâinile. Arată ca și cum aş purta mănuși subțiri de plastic care acoperă liniile fine ale degetelor. Corpul meu este într-o salopetă netedă din material alb. Când îl ating, nu simt nimic – nici în degete, nici în corpul atins. Nici măcar loviturile dure nu produc niciun fel de durere. Îmi lipsește complet simțul tactil. Nici să miros nu pot.

Încet, merg la unul dintre pereți, întind mâna, ating suprafața netedă, dar nu simt nimic. Suprafața acestuia nu îmi inspiră nicio senzație. Pipăi pereții, caut un

comutator ascuns, o fisură, orice ar indica o deschidere. Dar nu găsesc nicio cale de ieșire.

Mă cuprinde treptat panica. Ce se întâmplă? Cine m-a blocat aici? Și de ce? Am făcut ceva greșit? Nu pot să-mi amintesc. Inima ar trebui să îmi bată mai tare, dar nu simt nimic. Oare ce este în neregulă cu mine?

Tot încercând, lovesc încontinuu peretele, însă nu simt și nu aud nimic. E ca și cum nu aș exista.

Poate doar visez? Dar, dacă acesta este într-adevăr un vis, pare teribil de real. Liniștea mă deprimă. Este ca și cum nu ar exista nimic în afara acestei încăperi. Ce gând înfricoșător!

— Hei! Lăsați-mă să plec de aici! răcnesc. Sau, mai degrabă, vreau să răcnesc, dar din gura mea vine doar o voce ciudată, fără nicio tonalitate, ca și când cuvintele ar fi rostite de un computer.

— Nu înțeleg instrucțiunea.

Este vocea unei femei. Tonul ei este la fel de nefiresc ca și al meu. Pare să vină de pretutindeni, în același timp. Cu toate acestea, mă întorc, pe jumătate sperând, pe jumătate temându-mă că cineva a apărut ca prin magie în această cameră, că există acces și astfel o ieșire. Dar totuși sunt singur.

— Ce? întreb eu.

— Nu înțeleg întrebarea.

— Cine... cine ești tu?

— Mă numesc Alice, răspunde vocea. Vine de la „Advanced Language Interpretation Counseling Extension”.

— Unde mă aflu?

— Nu sunt autorizată să furnizez informații despre locul în care te afli sau situația ta.

— Cine sunt?

— Ești pacientul.

Cuvântul trezește reprezentări sumbre.

— Sunt într-un spital?

— Nu sunt autorizată să furnizez informații despre locul în care te afli sau situația ta.

— Ce ești autorizată să faci, atunci? Despre ce este vorba? De ce sunt aici?

— Sunt aici pentru a te ajuta să-ți cunoști noul tău mediu.

— Nu înțeleg! E o glumă proastă? Un experiment științific? Sau o nouă formă de terapie? Poate că nu sunt într-un spital obișnuit, ci într-un spital de boli nervoase. Poate că mi-au injectat droguri care îmi blochează amintirile, amortesc simțul tactil și îmi iau tonalitatea vocii. Indiferent care ar putea fi motivul, vreau să ies de aici. Trebuie să plec de aici!

— Te rog, dă-mi drumul de aici!

— Nu înțeleg instrucțiunile. Spune „ajutor” pentru o explicație a funcțiilor mele de bază.

— Ajutor.

— Bine ai venit. Numele meu este Alice, care este un acronim pentru „Advanced Language Interpretation Counseling Extension”, ceea ce înseamnă „extensie de consiliere avansată pentru interpretarea limbajului”. Sunt aici pentru a te ajuta să te orientezi în noul tău mediu. Poți să-mi dai instrucțiuni simple sau să-mi

adresezi întrebări. Comenzile pe care le înțeleg sunt: „arată-mi”, „ce este”, „unde este”, „deschide” și „închide”.

— Deschide ușa.

— Nu înțeleg instrucțiunile.

— Ce este în afara acestei camere?

— Nu înțeleg întrebarea.

— La naiba! Spune-mi ce mi s-a întâmplat!

— Nu înțeleg instrucțiunile. Spune „ajutor” pentru o explicație a funcțiilor mele de bază.

De frustrare lovesc tare cu pumnul în perete. Faptul că nu simt nimic nu face decât să înrăutățească lucrurile.

— Ajutor! strig cu disperare, dar din gura mea vine doar un cuvânt neutru, fără nicio tonalitate, care determină vocea computerului să-și recite textul standard de ajutor.

O vreme, mă plimb neliniștit în închisoarea mea, ca un animal sălbatic într-o cușcă. Mă simt de parcă totul se micșorează pe măsură ce timpul se scurge, ca și cum pereții de un alb strălucitor se mișcă mai aproape unul de celălalt. Măsoar camera în lung și în lat, de mai multe ori, cu pași egali – sunt tot cinci pași dintr-o parte în alta – și, chiar dacă distanța nu se schimbă, impresia că am tot mai puțin și mai puțin spațiu rămâne. Oxigenul pare să se termine.

Nu am voie să înnebunesc! Trebuie să mă adun, să mă concentrez, să continui în mod sistematic, dacă vreau să aflu ce s-a întâmplat. Respiră adânc! Dar, când vreau să mă concentrez asupra respirației mele, nu-mi simt plămâni. Nu pot respira! Mă simt amețit și, pentru

o clipă, mi-e teamă să nu leșin. Dar nu se întâmplă nimic.

Stai calm! Oriunde m-aș afla, nu mi se pare totuși că ar exista un pericol iminent. Trebuie să existe un motiv pentru toate. Gândul acesta îmi dă curaj.

— Cum am ajuns aici? întreb vocea computerului.

— Nu înțeleg întrebarea.

— Ce reprezintă această cameră?

— Această cameră este o simulare pe calculator, o așa-numită realitate virtuală.

Desigur. De ce nu m-am gândit imediat la asta? Știu despre lumile virtuale. Îmi vin în minte nume de jocuri pe calculator: *Minecraft*, *World of Warcraft*, *League of Legends*, *Team Defense*, *Assassin's Creed*. Probabil am petrecut mult timp cu ele, deși nu-mi amintesc detalii.

Poate cineva mi-a pus o pereche de ochelari 3D și mi-a dat droguri, astfel că am uitat cine și unde sunt. Dar cine ar face asta? Și de ce?

Îmi ating fața, dar mâinile mele sunt lipsite de orice senzație tactilă. Când îmi întorc capul, văd o altă parte a camerei. Pot merge înainte și înapoi, chiar sări pe loc, fără nicio distorsiune sau decalaj sesizabile. Nu recunosc însă niciun pixel.

Dacă aceasta este într-adevăr o pereche de ochelari, atunci trebuie să fie foarte performantă.

— Este acesta un joc pe calculator?

— Un joc pe calculator este un program pe calculator care permite unuia sau mai multor utilizatori să joace interactiv un joc bazat pe regulile deja implementate. Vrei să știi mai multe despre asta?

Mă întreb cine a venit cu ideea de a numi „avansat” acest program stupid.

— Eu mă aflu acum într-un joc pe calculator?

— Nu sunt autorizată să furnizez informații despre locul în care te afli sau situația ta.

Dacă acesta este într-adevăr un joc, atunci treaba mea este probabil să părăsesc această cameră. Dar cum? Deoarece nu pare să existe niciun mecanism de deschidere, singura opțiune este să vorbesc cu Alice. Poate trebuie să descopăr vreun cuvânt de cod care deschide o ușă sau ceva de genul ăsta.

Încerc calea directă:

— Numește-mi cuvântul de cod.

— Nu înțeleg instrucțiunile.

Cu întrebări se pare că nu pot merge mai departe. Care mai erau instrucțiunile pe care Alice le-a menționat? „Arată-mi”, „deschide”, „închide”.

Spun la plesneală:

— Arată-mi elefanți! În mod surprinzător, Alice înțelege această instrucțiune. Pe perete apar videoclipuri ale unor elefanți, aranjați într-o grilă de trei coloane pe patru rânduri. Cele mai multe dintre filmări sunt în mod evident de la camerele web din incintele cu elefanți ale unor grădini zoologice. În mod clar, structura pixelilor și dungile tipice scot în evidență faptul că este vorba despre transmisii video de pe internet cu o bandă de lățime redusă.

Ating una dintre imagini cu degetul arătător, ceea ce o face mai mare și aproape umple întregul perete, în

timp ce celelalte imagini sunt micșorate și trimise în partea de jos.

În partea de sus a imaginii video se află o locație — incinta cu elefanți prezentată este situată într-o grădină zoologică din Olanda — precum și data și ora: 27 aprilie 2017, 10:15 a.m. De asemenea, și unele dintre celelalte camere de filmat prezintă informații despre locație și timp, din care se poate concluziona că materialele video sunt transmise în direct. Încă nu știu unde sunt, dar măcar cunosc data. Ca și cum asta m-ar ajuta prea mult.

La urma urmei, măcar am conexiune la internet. În acest context, celelalte două indicații menționate de Alice au un nou sens.

— Deschide Google!

Imaginile elefanților dispar și pereții devin din nou albi. Numai peretele din fața mea prezintă acum un browser web cu pagina motorului de căutare. Ating câmpul de introducere și un cursor clipește. E evident că pereții sunt niște ecrane tactile uriașe. Însă nu pare să existe o tastatură virtuală.

— Elefant, spun cu voce tare. Cuvântul apare instantaneu în câmpul de introducere Google. Când ating butonul pe care scrie „Căutare Google”, după cum era de așteptat, apar o listă cu rezultatele căutării și câteva imagini și informații despre specie.

Sunt într-o cameră simulată cu ecrane tactile virtuale care îmi dau acces la internet. Ce sens are asta? De ce știu cum funcționează Google, dar nu-mi amintesc să fi folosit vreodată motorul de căutare?

— Deschide Google Earth.

Peretele prezintă acum o imagine prin satelit. De la stânga sus la dreapta jos, dunga întunecată a unui râu trece printr-o zonă verde-gri. În mijlocul imaginii, râul se împarte în două brațe care înconjoară o insulă în formă de ceapă și se reunesc în spatele ei. În vecinătatea râului, imaginea este pixelată în gri, ca și cum cineva ar fi împrăștiat cenușă acolo. Chiar și fără caracterul alb din mijlocul imaginii, aș fi recunoscut locul care este reprezentat aici – deși nu știu de ce. Google determină locația corespunzătoare fiecăruia pe baza IP-ului și ajustează în consecință imaginea hărții. Și această informație este pur și simplu în capul meu, fără să am vreo idee despre cum a ajuns acolo. Dar este foarte utilă, pentru că așa îmi pot delimita locația.

— Mă aflu în Hamburg? vreau eu să știu.

— Nu sunt autorizată să furnizez informații despre locul în care te afli sau situația ta, răspunde Alice, complet neperturbată.

— Arată-mi orașul Hamburg, îi solicit lui Alice.

Harta și fereastra de căutare dispar și văd din nou zeci de camere web. Toate arată scene din oraș: lacul Binnenalster cu fântâna, digurile, districtul HafenCity, Filarmonica, gara principală, aeroportul, câteva străzi pe care nu le recunosc la prima vedere. Prin imagine trec mașini, oameni care se deplasează de colo-colo cu un scop precis. Aș vrea să fiu în locul lor, în câmpul vizual al camerelor, în loc să văd aici, în acest spațiu virtual, doar imaginea unei realități de neatins.

Cine sunt? Unde mă aflu? De ce sunt aici? Aceste întrebări devin din ce în ce mai dureroase cu fiecare minut.

Sper că una dintre imaginile camerelor de filmat poate declanșa o amintire. Dar, cu toate că recunosc multe dintre clădirile și locurile marcante, este ca și cum aș privi doar un film despre Hamburg și nu aș fi fost niciodată acolo.

Unul dintre materialele video îmi atrage atenția. Ceea ce se vede acolo – un traseu de biciclete asfaltat, pe o stradă rezidențială, la marginea unui parc – nu este neapărat spectaculos, totuși unghiul camerei este neobișnuit pentru o cameră web: aproximativ la nivelul ochilor se deplasează de-a lungul traseului, se întoarce cu mișcări oscilante, uneori la stânga, alteori la dreapta, de parcă ar fi manevrată de un cameraman beat, în timp ce trece pe lângă copaci, pietoni și mașini parcate. În partea dreaptă sus a imaginii video se află logoul unui serviciu de internet: Eyestream.

Imaginea se mișcă dintr-odată și recunosc vârful unui skateboard care coboară pe traseul de biciclete. Camera trebuie să se afle pe capul skateboarderului.

— Alice, deschide Eyestream!

Imaginile camerei web dispar și se deschide un site web simplu conceput. Acesta arată câteva videoclipuri care sunt similare ca perspectivă cu cel al skateboarderului, dar se mișcă mult mai încet – se pare că aceste camere sunt purtate de pietoni. Se pot vedea numele purtătorului camerei și locația videoclipului: Carol în

Amsterdam, Jorgen în Trondheim, Ralf în Pisa, Maria în Regensburg.

Un text scurt explică faptul că Eyestream „permite lumii să participe la viața ta, transmițând ceea ce tu vezi, în direct”. Desigur, numai dacă se dorește, și cu o atenție deosebită la protecția datelor. Aplicația are deja peste 300 000 de membri, dar numai puțin peste o mie de camere sunt active în acest moment. Tocmai l-am văzut pe unul dintre ei.

Introduc „Hamburg” în câmpul de căutare și primesc încă patru hituri. Când fac clic pe partea de sus, site-ul îmi solicită să mă înregistrez. Bine. Nume utilizator? N-am nicio idee care este numele meu. Introduc „Boy in a White Room”. Adresa mea de e-mail? Nu-mi amintesc. Deci deschid Google și creez una nouă: boyinawhiteroom@gmail.com. Când finalizez în cele din urmă procesul de înregistrare, streamul pe care l-am selectat umple peretele. El aparține lui Mike, un student de 21 de ani care se plimbă de-a lungul străzii Mönckeberg, în direcția Pieței Sfatului. Prin microfonul camerei sale pot auzi sunetele traficului: zumzet de voci, un muzician de stradă.

Imediat ce vreau să trec la următorul stream, disting voci puternice, agresive. Mike își întoarce capul și văd un bărbat în vârstă, cu haine ponosite, stând în dreptul unei intrări într-o casă, cu un cățeluș slăbit și el de bătrânețe. În fața lui sunt doi tineri în haine de piele. Nu pot să înțeleg ce spun, dar este evident că sunt nepoliticoși și îl hărțuiesc pe om.

Bătrânul își ridică mâinile în mod protectiv peste cap. Abia acum îmi dau seama că imaginea camerei nu se mai mișcă. Mike s-a oprit să privească scena. La marginea imaginii apar oameni. Se pare că se formează un grup de spectatori, dar nimeni nu intervine pentru a-l ajuta pe omul afectat.

— Fă ceva! exclam.

— Nu înțeleg instrucțiunea, comentează Alice.

— Alice, cheamă poliția!

— Nu înțeleg instrucțiunea.

În acest moment, unul dintre cei doi agresori îl lovește cu o sticlă de bere pe cel fără adăpost. Câinele slăbănog se ridică și apucă brațul atacatorului, care răcnește de durere și se întoarce. Animalul l-a mușcat de geaca de piele și nu se lasă. Cel de-al doilea scoate un briceag și îl înjunghie pe animal în partea laterală. Sângele țâșnește.

Nimeni nu ajută. Oamenii stau acolo și privesc. Trebuie să fac ceva, orice!

Se pot trimite mesaje utilizatorilor Eyestream prin intermediul unei funcții de chat. Dar deja este prea târziu: bătrânul se apleacă peste câinele său mort, în timp ce atacatorii fug și mulțimea de gură-cască se împrăștie. Mike se întoarce și pleacă. Îi aud vocea:

— Omule, asta a fost grozav. Ai văzut asta? Un tip a bătut un vagabond și i-a ucis câinele. Pun pariu că acum sunt un candidat fierbinte pentru streamul lunii. Deci, degetul sus și votul pentru mine, bine?

Îmi vine să vomit. „Sună la poliție, ticălosule!” scriu în fereastra de chat.