

УДК 821.112.2  
ББК 84(4Гем)  
О-53

Karl Olsberg  
BOY IN A WHITE ROOM

Перевел с немецкого  
*Святослав Поляков*

Дизайнер обложки  
*Александр Андрейчук*

**Ольсберг К.**

О-53 Мальчик в белой комнате : [роман] / Карл Ольсберг; [пер. с нем. С. Полякова]. — СПб. : Аркадия, 2020. — 320 с. — (Серия «Футура»).

ISBN 978-5-907143-37-1

Он приходит в себя в маленькой белой комнате — ничего не помнит, ничего не чувствует и не узнает собственный голос. Кто он? Как сюда попал? Что с ним? На помощь приходит компьютерная программа Алиса. У него появляются имя — Мануэль, информация о состоянии здоровья (вернее, о тяжелой болезни), видеопроекция отца и возможность взглянуть с помощью Интернета на реальный мир.

Правда, кое-что в этой реальности кажется Мануэлю подозрительным, и он пытается установить истину. Но это оказывается невероятно сложно...

**УДК 821.112.2**  
**ББК 84(4Гем)**

ISBN 978-5-907143-37-1

© Loewe Verlag GmbH, Bindlach, 2017  
© Издание на русском языке,  
перевод на русский язык, оформление.  
ООО «Издательство Аркадия», 2020  
© Shutterstock

*Никү*

Итак, предположим, что не всеблагой Бог, от которого исходит всякая истина, но некий дух, столь же зловредный, сколь могущественный и хитрый, прикладывает все силы, чтобы ввести меня в заблуждение. И небо, воздух, земля, цвета, формы, звуки и всё, что находится вне нас, я буду считать обманчивыми сновидениями, силками, которые он расставил для моей доверчивости. И пусть у меня не будет рук, глаз, плоти, крови, и саму мысль, что я могу обладать всем этим, я буду полагать ложной. И я укреплюсь в этом мнении, и даже если после этого мне не удастся познать нечто истинное, то, по крайней мере, сила моего ума возрастет, и я смогу уберечь себя от заблуждения, так что сей обманщик, сколь бы могущественным и хитрым он ни был, не будет иметь надо мной власти.

*Рене Декарт.*

*«Размышления о первой философии» (1641)*

## ГЛАВА 1

Где я? Белая комната. Пространство в форме куба. Никаких видимых источников света. Кажется, что стены светятся сами по себе. Где они начинаются и где заканчиваются, можно понять лишь по тонким темным линиям в углах. Нет ни дверей, ни окон, ни мебели, ни картин на стенах. Ничто не указывает на то, что находится за пределами этой комнаты, или на то, как я сюда попал. Не слышно ни единого звука.

Кто я?

Память не сохранила ни моего имени, ни того, как я выгляжу, только термины. Я знаю, что значит куб, что такое дерево, собака, компьютер. Но эти понятия не имеют ко мне никакого отношения. Я с удивлением пристально рассматриваю свои руки. Они выглядят так, будто на них надеты тонкие перчатки, которые скрывают все завитки и бороздки на подушечках пальцев. Туловище затянато в гладкий комбинезон из белого материала. Когда я его трогаю, то не чувствую ничего — ни пальцев, ни того участка на теле, к которому прикасаюсь. Даже

сильные удары не причиняют боли. У меня нет тактильных ощущений, и обоняния тоже нет.

Медленно я брожу от стены к стене, протягиваю руки вперед, ощупываю гладкую поверхность, но не могу ее осязать. Я ничего не ощущаю. Поверхность не поддается. Тогда я обшариваю стены в поисках спрятанного выключателя, трещины, малейшего намека на то, что отсюда есть выход. Но выхода нет.

На меня накатывает паника. Что все это значит? Кто запер меня здесь? И почему? Может, я сделал что-то не так? Я не могу вспомнить. Должно быть, мое сердце сейчас отчаянно колотится, но этого я тоже не ощущаю. Я осторожно стучу по стене, но снова ничего не чувствую и не слышу. Как будто я на самом деле не существую.

Может, я просто сплю? Но если это действительно сон, то это настоящий кошмар. Молчание угнетает меня. Как будто за пределами этой комнаты ничего нет. Ужасная мысль.

— Эй! Выпустите меня отсюда! — кричу я. Вернее, я хочу закричать, но изо рта раздастся только странный механический звук, как будто слова за меня произносит компьютер.

«Команда не распознана», — слышу я женский голос, такой же неестественный, как и мой. Кажется, он звучит сразу со всех сторон. Тем не менее я оборачиваюсь, отчасти надеясь, отчасти боясь, что кто-то вол-

шебным образом появился в этой комнате, что есть вход и, следовательно, есть выход. Но я один.

— Чего? — переспрашиваю я.

— Вопрос не понят.

— Кто... Кто ты?

— Меня зовут *ALICE*, — отвечает голос. — Это означает *Advanced Language Interpretation Counseling Extension*. Можешь называть меня Алисой.

— Где я нахожусь?

— Я не уполномочена предоставлять информацию о твоём местонахождении или состоянии.

— Кто я?

— Ты — пациент.

Слово «пациент» навевает мрачные мысли.

— Я в больнице?

— Я не уполномочена предоставлять информацию о твоём местонахождении или состоянии.

— Тогда для чего ты нужна? Зачем все это? Почему я здесь?

— Я здесь, чтобы помочь тебе узнать о том, что тебя окружает.

Не понимаю! Это какой-то неудачный розыгрыш? Научный эксперимент? Или новая форма терапии? Может быть, я не в обычной больнице, а в психиатрической? Судя по всему, кто-то ввел мне наркотики, которые блокируют воспоминания, отключают

осязательные рецепторы и делают голос глухим. Но какой бы ни была причина, я хочу выбраться отсюда. Я должен выбраться отсюда!

— Пожалуйста, дай мне уйти.

— Команда не распознана, скажи «Помощь», чтобы получить справку о моих базовых функциях.

— Помощь.

— Добро пожаловать, меня зовут *ALICE*, это сокращение от *Advanced Language Interpretation Counseling Extension*. Это значит — Продвинутый консультант на основе интерпретации естественного языка. Можешь звать меня Алисой. Я здесь, чтобы помочь тебе сориентироваться в новой обстановке. Ты можешь давать мне простые указания или задавать вопросы. Вот некоторые команды, которые я понимаю: «Покажи мне», «Что», «Где», «Открой» и «Закрой».

— Открой дверь.

— Команда не распознана.

— Что за пределами этой комнаты?

— Вопрос не понят.

— Черт побери! Скажи наконец, что со мной произошло!

— Команда не распознана, скажи «Помощь», чтобы получить справку о моих базовых функциях.

В бессильной ярости я бью кулаком в стену. То, что я при этом ничего не ощущаю, только усиливает отчаяние.

— Помощь! — кричу я, но изо рта вырывается лишь глухой, лишенный всякой интонации голос. И компьютерная программа снова зачитывает мне стандартный пояснительный текст.

Какое-то время я беспомощно мечусь по своей темнице, как дикий зверь в клетке. Мне кажется, что она становится все меньше и меньше, словно светящиеся стены постепенно смыкаются. Я несколько раз измеряю помещение шагами. Сколько ни меряй, получается ровно пять шагов от одной стены до другой. И хотя расстояние не меняется, меня не покидает чувство, что пространство вокруг сжимается и кислорода в нем остается ничтожно мало.

Только не падать духом! Я должен взять себя в руки, собраться, действовать разумно, если хочу выяснить, что происходит. Так, глубокий вдох! Я пытаюсь набрать в грудь воздуха, но понимаю, что легких тоже не чувствую. Я не могу дышать! У меня кружится голова. Кажется, вот-вот я грохнусь в обморок. Но ничего не происходит.

Сохранять спокойствие! Где бы я ни находился, судя по всему, прямо сейчас мне ничто не угрожает. И что бы тут ни происходило, всему можно найти объяснение. Эта мысль придает мне храбрости.

— Как я сюда попал? — спрашиваю я компьютерный голос.

— Вопрос не понят.

— Что это за комната?

— Эта комната — компьютерная симуляция, так называемая виртуальная реальность.

Ну конечно. Как же я сразу об этом не подумал!.. О виртуальной реальности я имел представление. В голове возникают названия компьютерных игр — *Minecraft*, *World of Warcraft*, *League of Legends*, *Team Defense*, *Assassin's Creed*... Возможно, я провел за ними много бессонных дней и ночей, но каких-то подробностей в памяти не сохранилось. Вероятно, кто-то надел мне новые 3D-очки, а затем дал выпить какие-то таблетки, так что я забыл, кто я и где. Но кто это сделал? И зачем? Я ощупываю лицо, но руки ничего не чувствуют. Когда я поворачиваю голову, я вижу другую часть помещения. Я могу ходить туда-сюда, могу даже прыгать на месте, но ничего в поле зрения не замедляется и не искажается. Пикселей я тоже не наблюдаю. Если это действительно очки для виртуальной реальности, то они очень мощные.

— Это компьютерная игра?

— Компьютерная игра — это программа, которая позволяет одному или нескольким пользователям играть в интерактивную игру в соответствии с прописанными правилами. Хочешь узнать об этом больше?

Хотел бы я знать, кому пришло в голову назвать эту туповатую программу продвинутой.

— Я нахожусь в компьютерной игре?

— Я не уполномочена предоставлять информацию о твоём местонахождении или состоянии.

Будь это действительно игра, то моим заданием было бы выйти из этого помещения. Но как? Здесь нет ничего, что хотя бы отдаленно напоминает дверную ручку или рычаг. Мне не остается ничего другого, как говорить с Алисой. Вероятно, я должен вывести кодовое слово, открывающее дверь или что-то в этом роде.

Я пробую идти напролом:

— Назови мне кодовое слово.

— Команда не распознана.

С вопросами ничего не получилось. Какие еще команды можно отдавать Алисе? «Покажи», «Открой», «Закрой».

Тут словно что-то щелкнуло у меня в голове.

— Покажи слонов.

И о чудо! Программа распознала эту команду. Стены превратились в мониторы, поделенные тремя вертикальными линиями на четыре окошка. И в каждом из них запустились видео со слонами. Большинство этих видеозаписей — с камер, установленных в слоновьих вольерах зоопарков. Невооруженным взглядом видно пиксельную структуру и типичные полосы, какие бывают при передаче видео в Интернете с низкой пропускной способностью.

Я наугад касаюсь пальцем одного из изображений, отчего оно увеличивается и заполняет собой всю стену, в то время как другие окошки сворачиваются и выстраиваются в узкую линию по нижнему краю стены-монитора.

В верхнем левом углу открытого окошка можно прочесть название страны, в которой находится зоопарк со слоновьим вольером, — Нидерланды, а также дату и время — 27 апреля 2017 года, 10:00. Так как те же цифры есть и на некоторых других видео, я понимаю, что это прямые трансляции. Теперь мне известна сегодняшняя дата. И так, я по-прежнему не знаю, кто я такой, но я хотя бы знаю, какой сейчас месяц и год. Само по себе мне это вряд ли поможет.

Но зато теперь у меня есть выход в интернет. Как только я это осознал, две другие команды, о которых упомянула Алиса, представили передо мной в новом свете.

— Открой *Google*!

Изображения слонов исчезают, и стены снова становятся белыми. Лишь одна — та, что прямо передо мной — показывает веб-браузер со страницей поиска. Я касаюсь поля ввода, и курсор начинает мигать. Видимо, стены здесь — это огромные сенсорные экраны. Однако виртуальной клавиатуры нет.

— Слон, — громко говорю я, и тут же это слово появляется в поисковой строке *Google*. Я нажимаю кнопку поиска, и *Google*

выкатывает мне список найденных ссылок, несколько изображений и краткую справку, кто такие слоны.

Похоже, я в симуляции реальности с виртуальными тачскринами, через которые могу выходить в Интернет. Какой в этом смысл? Почему я знаю, как работает *Google*, но не могу вспомнить, что когда-нибудь пользовался поисковиком?

— Открой *Google Earth*.

Стена показывает картинку со спутника. От левого верхнего угла к правому нижнему тянется, рассекая серо-зеленую плоскость, темная лента реки. В центре картинки река распадается на два рукава, которые огибают остров в форме луковицы и снова соединяются. По обоим берегам реки картинка густо утыкана серыми точками, словно кто-то рассыпал здесь пепел. Мне не нужно читать белые буквы посередине экрана, я и так знаю, что это за место, хотя и не понимаю откуда. *Google* определяет ваше местоположение по *IP*-адресу и подстраивает под него карту. Эта информация просто есть в моей голове, но бог знает, как она туда попала. Но это уже что-то, теперь я хотя бы примерно представляю, где нахожусь.

— Я в Гамбурге? — интересуюсь я.

— Я не уполномочена предоставлять информацию о твоём местонахождении или состоянии, — совершенно безучастным голосом повторяет Алиса.

— Покажи мне Гамбург, — приказываю я.

Карта и поисковое окно исчезают. Зато снова появляются изображения с десятка веб-камер. Они показывают различные сцены из городской жизни: Бинненальстер<sup>1</sup> с фонтанами, пристани, Хафенсити<sup>2</sup>, Эльбская филармония<sup>3</sup>, Центральный вокзал, аэропорт, какие-то улицы, какие — на первый взгляд непонятно. Мимо несутся машины, люди бегут по своим делам. Как бы мне хотелось оказаться на их месте, в поле зрения камер, а не торчать здесь, в виртуальной реальности, довольствуясь лишь картинкой настоящего мира, которого я не могу коснуться рукой!.. Кто я? Где я? Почему я здесь? От этих вопросов с каждой минутой становится все больше.

Может, одна из камер покажет то, что поможет мне вспомнить. Я узнаю многие известные здания и площади, словно только что посмотрел фильм о Гамбурге, но сам никогда там не был.

Мое внимание привлекает одна из видеотрансляций. Я вижу велосипедную дорожку, которая идет вдоль улицы, примыкающей к парку. Вроде бы ничего особенного, но транслируется все это в непривычной для веб-камер манере. Камера ползет вдоль до-

---

<sup>1</sup> Бинненальстер — озеро Бинненальстер, или Внутреннее озеро Альстер — искусственное озеро в Гамбурге.

<sup>2</sup> Хафенсити — квартал в Гамбурге.

<sup>3</sup> Эльбская филармония — концертный зал Гамбурга, расположенный на острове Грасброок на реке Эльбе.

рожки, примерно на уровне глаз, дергаясь то вправо, то влево, словно в руках у пьяного оператора. В поле зрения медленно появляются и исчезают деревья, пешеходы, припаркованные машины. В правом верхнем углу можно разглядеть логотип интернет-сервиса — *Eyestream*.

Картинка неожиданно съезжает вниз, и я могу разглядеть край скейтборда, катящегося по велосипедной дорожке. Наверное, камера закреплена на голове у скейтбордиста.

— Алиса, открой *Eyestream*!

Изображения с веб-камеры исчезают, и открывается сверстанный на скорую руку сайт. На нем показывают видео, которые сняты в той же манере, что и стрим скейтбордиста, но изображение движется гораздо медленнее. Видимо, это снимают пешеходы. Ниже можно прочесть их имена и города, откуда ведется съемка: Кэрол в Амстердаме, Йорген в Тронхейме, Ральф в Пизе, Мария в Регенсбурге...

Короткий текст сообщает, что благодаря *Eyestream* «вы можете поделиться своей жизнью со всем миром, транслируя то, что вы видите прямо сейчас, конечно, если вы сами этого хотите и со строжайшим соблюдением конфиденциальности». Сервис уже насчитывает более трехсот тысяч участников, но в настоящее время активны не более тысячи камер. Трансляцию с одной из них я только что видел.