

ხელოვნებისა და მედიის კვლევების საერთაშორისო ჟიურნალი/- #6 (16) 2026
<https://doi.org/10.52340/ijaamr.2026.6.16.17>

სარკის მიღმა - მართლა შავბნელია მომავალი?

იოსიფ ასტრუკოვი

საკვანძო სიტყვები: შავი სარკე, სერიალი, პლატფორმები, საზოგადოება, ციფრული რეალობა.

სულ რამდენიმე თვის წინ შედგა სერიალ „შავი სარკის“ მორიგი - მეშვიდე სეზონის პრემიერა. „შავი სარკე“ (2011-) რადიკალურად განსხვავდება დღეს ონლაინ არსებული სერიალების უმრავლესობისგან. ძირითადი განსხვავებები ეხება როგორც ფორმატს, ისე შინაარსს. სერიალების დიდი ნაწილისგან განსხვავებით, „შავი სარკის“ თითოეული სერია დამოუკიდებელ ფილმს წარმოადგენს: ცალკე ისტორია, მსახიობები, თემა. სერიალები ერთმანეთთან დაკავშირებული არ არის და მიზნად არ ისახავს უფრო დიდი ამბის მოყოლას მთლიანად სერიალის ფარგლებში. დრამატურგიული თვალსაზრისით, სერიალი სამეცნიერო ფანტასტიკის ჟანრს მიეკუთვნება, თუმცა მასში ასახულ თემებს შეიძლება ვუწოდოთ „რეალობა სტრიქონებს შორის“, რაც წარმოადგენს მის კიდევ ერთ რადიკალურად განსხვავებულ და სახასიათო ატრიბუტს. აქ შექმნილია ჩვენი დღევანდელი მსგავსი რეალობა, ოღონდ ოდნავ უფრო პროგრესული, რომელშიც გამოყენებულია კონკრეტული ტექნოლოგია, მაგალითად, ნერვული ინტერფეისი (ჩიპი) ჩვენს ტვინში, ანუ უკვე მიმდინარე ექსპერიმენტები, რომლებითაც შესაძლებელია ჩვენი აღქმების (ვიზუალური და ხმოვანი) შენახვა და გადაცემა. ეს, ერთი შეხედვით, პატარა და უმნიშვნელო ტექნოლოგია შემდგომ სერიებში გადამწყვეტ მნიშვნელობას იძენს ჩვენს ურთიერთობებში, საზოგადოებასა და მსოფლიოში. ბევრი სერია საერთო თემის გარშემო აგებული: მცირე ზომის ტექნოლოგია, რომელსაც შეუძლია სამყაროს თავდაყირა დაყენება. ავტორების მიერ შექმნილი ეს „რეალობა სტრიქონებს შორის“ ახლაც და მომავალშიც ბევრ კითხვას გააჩენს: სად ვართ? რა მომავალი გველის, როგორც საზოგადოებას? არსებობს თუ არა ტექნოლოგიური საზღვრები? რანი ვართ, როგორც ადამიანები? რა რეაქცია უნდა გვქონდეს ყოველივე ამაზე? და ბევრი სხვა. სათაური „შავი სარკე“ არის გამორთული ციფრული ეკრანის, ჩაბნელებული „სარკის“ მეტაფორა, რომელშიც ირეკლება ჩვენი სახეები. ვიყურებით რა ამ სარკეში, მთავარი კითხვა მდგომარეობს იმაში, თუ რას ვხედავთ.

ბოლო წლებში წარმოდგენილად გაიზარდა ტექნოლოგიების და საზოგადოებრივი დინამიკის მასშტაბები. მკვლევართა დიდი ნაწილი ყურადღებას ამახვილებს ტექნოლოგიებსა და მათ უნარზე, გავლენა იქონიონ ადამიანის ცხოვრებაზე: აღქმებზე, კომუნიკაციასა და, ზოგადად, ურთიერთობებზე. თავდაპირველად, დიგიტალიზაციის პროცესი აღქმული იყო, როგორც ტექნოლოგიური ერთიანობის უზრუნველყოფის ფაქტორი. დღეს კი ვხედავთ, რომ ტექნოლოგიები პარადოქსულად ორივე მიმართულებით მუშაობს. ის, რაც გვაერთიანებს, ასევე გვაცალკევებს ერ-

თმანეთისგან. სერიალებს უპრეცედენტოდ ბევრი ადამიანი უყურებს, მაგრამ ეს ხდება განმარტებით, ცალკე, მოწყობილობის ეკრანზე. მაყურებლების მასები ყოველ ღამეს იკრიბებიან ეკრანების წინ და ცალ-ცალკე ეცნობიან ერთი და იმავე შინაარსის მატარებელ პროდუქციას. ამ ფენომენის ფესვები ტელევიზიის ეპოქაში უნდა ვეძებოთ, თუმცა მაშინ ოჯახები ერთად უყურებდნენ გადაცემებს. დღეს სულ უფრო მეტი ადამიანი იყენებს პერსონალურ მოწყობილობებს, რა პროცესშიც ისინი ხშირად ერთსა და იმავე ოთახში სხედან, მაგრამ იზოლაციას აქ ყურსასმენები უზრუნველ-

ყოფენ: ასე ისინი ერთმანეთს არ აწუხებენ და ყველა საკუთარ ვირტუალურ განზომილებაში რჩება, ანუ ფიზიკურად ერთ ადგილას მყოფი ადამიანები ვირტუალურად არიან დაკავშირებული იმასთან, რაც ძალიან შორს მდებარეობს. არის თუ არა ტექნოლოგიები ამ გაუცხოების მთავარი მიზეზი? შევქმენით თუ არა უკვე ჩვენ, საზოგადოებამ ის ტექნოლოგიები, რომლებიც გვჭირდება? ეს კითხვები იმ გველს მოგვაგონებს, საკუთარ კუდს რომ კბენს, ანუ მიმართულება ერთია, მაგრამ არ ჩანს, სად იწყება პრობლემა და სად მთავრდება.

თანამედროვე საზოგადოებაში ამ ტენდენციების ფესვები ციფრულ ერამდე ბევრად ადრე შეიმჩნევა, კერძოდ კი, ისეთი ფსიქოლოგებისა და სოციოლოგების ნაშრომებში, როგორიცაა ერის ფრომი, ზიგმუნტ ბაუმანი და ბევრი სხვა. მათი აზრით, საზოგადოების კონკრეტული წევრების ინდივიდუალიზაცია და გაუცხოება, მცდარ აღქმებზე დამყარებული ინტიმური და მეგობრული ურთიერთობები ყალიბდება, როგორც ბაზარზე ორიენტირებული გუნდური მუშაობა, რომლის ერთადერთი მიზანია ეგოცენტრული ცხოვრების წესი, მუდმივად ღია ახალი, პოტენციაში უკეთესი პარტნიორების მოლოდინში.

„როცა კულტურაში დომინირებს მარკეტინგი, ხოლო მატერიალური წარმატება წარმოადგენს უზენაეს ღირებულებას, არაა გასაკვირი, რომ რომანტიკული ურთიერთობები გაცვლა-გამოცვლის იმავე წესს ექვემდებარება, რომლითაც იმართება სამომხმარებლო და შრომის ბაზარი“.¹

დღეს ვხედავთ ზემოთქმულის გამძაფრებულ შედეგს, რის მიზეზიცაა ადამიანის საქმიანობის ყველა სფეროს გადასვლა ციფრულზე, დაწყებული ყოველდღიური რეალიებით და კომუნიკაციით და დამთავრებული რომანტიკული და პოტენციურად შესაძლო ურთიერთობებით, სამსახურებრივი და საზოგადოებრივი სტრუქტურით და ჯანდაცვითაც კი.

სერიალი „შავი სარკე“ (2011-) სწორედ ამ კითხვებზე და ჩვენი საზოგადოების მიერ გაკეთებულ არჩევანზეა აგებული. მასში შესულია მაღალტექნოლოგიური მომავლის უამრავი შესაძლო ვარიანტის სიმულაცია, თანაც ყოველივე ეს ისეა გადმოცემული, თითქოს ეს შეიძლება ნებისმიერ მომენტში მოხდეს. სამეცნიერო ფანტასტიკის ჟანრში გადაწყვეტილი ეს სერიალი ქმნის რეალობას, რო-

მელსაც ვუწოდებთ „რეალობას სტრიქონებს შორის“.

„შავი სარკე“ რადიკალურად განსხვავდება დღეს სხვადასხვა მიმართულებით ონლაინ შეთავაზებული სერიალებისგან. მკვლევრები, როგორც წესი, განსაკუთრებულ ყურადღებას უთმობენ ერთ კონკრეტულ სერიას: 2018 წლის „ბანდერსნეის“. მიზეზი კი მისი ინტერაქტიული ხასიათია. ამ მკაცრად ტექნოლოგიურ ასპექტს თუ არ ჩავთვლით, ამ სერიას აკლია „შავი სარკის“ ჩვეული სიძლიერე და პროვოკაციული ხასიათი. თავად სათაური „შავი სარკე“ უკავშირდება გამორთულ მონიტორს/ეკრანს, რომელშიც, როგორც შავ სარკეში, ირეკლება მაყურებელი.² სწორედ ამაშია სერიალის აზრი: ანახოს აუდიტორიას, სად მიექანება თანამედროვე ციფრული საზოგადოება და, ზოგადად, მსოფლიო. სერიალი სრულიად განსხვავებულია. ეს პირველ რიგში ეხება ფორმატს: სერიების მცირე რაოდენობა და ის ფაქტი, რომ არცერთი სიუჟეტი თუ პერსონაჟი არ მეორდება სხვა სერიასა თუ სეზონში. თითოეული სერია წარმოადგენს დამოუკიდებელ ფილმს თავისი ფაბულით, მოქმედების დროითა და ადგილით, განსხვავებული მსახიობებითა და რეჟისორებით, ასევე დაახლოებით ერთსაათიანი ხანგრძლივობით. პირველი და მეორე სეზონები მხოლოდ 3 და 4 სერიისგან შედგება. მაგრამ მას შემდეგ, რაც „ნეტფლიქსმა“ სერიალის პროდიუსერობა ჩაიბარა, სერიების რაოდენობა თითო სეზონში 6-მდე გაიზარდა, თუმცა მეხუთე სეზონი ისევ 3 სერიით იყო წარმოდგენილი. მეექვსე სეზონში შევიდა 5 სერია. სხვა სიტყვებით რომ ვთქვათ, სერიალს არ აქვს ერთიანი ფორმატი სერიების რაოდენობის მხრივაც კი. არც სტანდარტული ინტერვალები სეზონებს შორის არის დაცული.

მეშვიდე სეზონის გამოშვების მომენტისთვის სერიალი უკვე 10 წელზე მეტს ითვლიდა (2011–2025). მაყურებელს არ აქვს შესაძლებლობა, თვალყური ადევნოს და ელოდოს მომდევნო სეზონსა თუ სერიას. მას არც რომელიმე პერსონაჟის „ამოჩენება“ შეუძლია, რაც ხშირად ხდება სტანდარტული ფორმატის სერიალების შემთხვევაში. მკაცრად თუ ვიმსჯელებთ, „შავი სარკე“ უფრო ფილმია სერიალის ფორმატში, ვიდრე სერიალი, როგორც ასეთი. დრამატურგიული საფუძველი, რომელზეც აგებულია თითოეული სერია, ასევე გამოარჩევს „შავ სარკეს“ მასობრივი საშუალებე-

1 FROMM, *The Art*, 1956, p. 4.

2 “Black Mirror”, 2025.

ბის სხვა ნაწარმისგან. ჟანრობრივად ეს ცალსახად სამეცნიერო ფანტასტიკაა, თუმცა მოქმედება ხდება კონკრეტულ რეალობაში, რომელიც არაა ტიპური სამეცნიერო ფანტასტიკისთვის და რომელსაც შეიძლება ვუწოდოთ „რეალობა სტრიქონებს შორის“, როცა აუდიტორიას აქვს შეგრძნება, თითქოს ჩვენს ყოველდღიურ რეალობას ადევნებს თვალყურს, ოღონდ ერთი ნაბიჯით წინ.

„დიზნი პლასის“ პროდუქციისგან განსხვავებით (მაგალითად, „მანდალორელი“, 2019 -), რომელიც აგებულია „ვარსკვლავური ომების“ სამყაროდ აღებულ ფანტასტიკურ სიუჟეტებზე, „შავი სარკე“ მოიცავს სრულიად განსხვავებულ განზომილებებს (პლანეტები, უცხოპლანეტელები და ა.შ.) და არანაირი კავშირი არ აქვს დღევანდელობასთან. „შავი სარკე“ ეყრდნობა ჩვენთვის ნაცნობი ყოველდღიური ცხოვრების რეალობას, რასაც ემატება სპეციფიკური ელემენტები თუ უკიდურესად გაზვიადებული ტექნოლოგიური პოტენციალის გამოვლინებები. ასე იქმნება თითქმის დოკუმენტალური რეალობის აღქმა და ძალიან სპეციფიკური „რეალობა სტრიქონებს შორის“ აქ და დღეს და, იმავე დროს, შესაძლო მომავალში. თითოეული სერია თითქოს ეუბნება მაყურებელს: „შეხედე, აი, როგორი იქნება მსოფლიო რამდენიმე წელიწადში“. სწორედ ეს არის ავტორის „ორლესული ხმლის“ მსგავსი გზავნილის მთავარი სამიზნე: ახლო მომავალი ან, თუნდაც, აწმყო, საზოგადოება, მსოფლიო, ურთიერთობები, ტექნოლოგიები.

ციფრული პლატფორმები იძლევა მაყურებელთან ინტერაქტიული ურთიერთობებისა და გამოხმაურების მიღების შესაძლებლობას, რაც ბუნებრივად ასაზრდოებს ისეთ ექსპერიმენტებს, როგორიცაა ხსენებული სერია „ბანდერსნეჩი“ (2018). სათაური ნასესხებია ფანტასტიკური არსებიდან, რომელიც აღწერილია ლუის კეროლის 1872 წლის წიგნში „ელისი სარკის მიღმეთში“.³ ამ სერიის მსოფლიო პრემიერა „ნეტფლიქსზე“ შედგა 2018 წლის 28 დეკემბერს, საშობაო სეზონის ფარგლებში. მართალია, „ბანდერსნეჩი“ სერიალის განუყოფელი ნაწილია, მაგრამ იგი ასევე შეიძლება მივიჩნიოთ დამოუკიდებელ ფილმად. ინტერაქტივი მიღწეულია ეკრანის ქვედა ნაწილში შავი ფონის პერიოდულად გამოჩენის მეშვეობით, რომელზეც გამოსახულია მაყურებლისთვის ასარჩევად შეთავაზებული ორი ვარიანტი. ფილმი გრძელდება,

ასარჩევი ვარიანტები რამდენიმე წამი რჩება ეკრანზე და, თუკი არჩევანი საბოლოოდ არ გაკეთდა, სიუჟეტი გრძელდება მარცხნივ მითითებული ვარიანტის შესაბამისად. მაყურებელს ასევე შეუძლია, ნებისმიერ მომენტში დაუბრუნდეს ასარჩევ ვარიანტებს და მიიღოს სასურველი გადაწყვეტილება.

შეთავაზებული ვარიანტები საკმაოდ მრავალფეროვანია. არის, ერთი შეხედვით, ისეთი უმნიშვნელო დეტალები, როგორიცაა მთავარი გმირის საუბრის მენიუ თუ მუსიკა, რომელსაც იგი უსმენს, ასევე უფრო მნიშვნელოვანი გადაწყვეტილებები: სად მუშაობს პერსონაჟი, ოფისში თუ სახლიდან, ვიზიტი თერაპევტთან, ნარკოტიკის, „ელესდი“ შეძენა და ვინ უნდა გადახტეს აივნიდან (მოიკლას თავი). თითოეული არჩევანი იწვევს განსხვავებულ მოვლენათა ჯაჭვს. ასევე მნიშვნელოვანია იმის გათვალისწინება, თუ რომელ პლატფორმაზე ვუყურებთ მოცემულ სერიას: ოფიციალური „ნეტფლიქსის“ არხით, სადაც ხსენებული ინტერაქტივია შესაძლებელი თუ არაოფიციალურ, არალეგალურ ვებგვერდზე, სადაც ინტერაქტივი გამოორიცხულია და ხდება სერიის „გადმოტვირთვა“ ერთიანი ისტორიის ან რამდენიმე ნაწილის სახით, რა დროსაც ყველა შესაძლო ვარიანტი თანმიმდევრობით არის ჩამოთვლილი. შედეგად, მაყურებელი, თუკი წინასწარ არ იცის მოცემული სერიის ფორმატი, იბნევა და ვერ ხვდება, კონკრეტულად რას უყურებს. ქვევით მოტანილია სიუჟეტის მონახაზი, რომელიც შეიმუშავებს სერიალის ფანატებმა და განათავსებს ინტერნეტ ფორუმზე reddit.com.⁴ ერთი შეხედვით, სიუჟეტური ხაზები საკმაოდ ჩახლართული და მრავალმიმართულებიანი მოგეჩვენებათ, მაგრამ სინამდვილეში ისინი თითქმის პარალელურად ვითარდება და ბევრი მათგანი ერთსა და იმავე საწყის წერტილს უბრუნდება. შესაბამისად, დამოკიდებულია მაყურებლის არჩევანზე და მის გადაწყვეტილებაზე, სცადოს სხვა ვარიანტები, სერიის ხანგრძლივობა განსხვავებულია. ზოგი მაყურებელი რამდენჯერმე უბრუნდება საწყის წერტილს, რათა სცადოს ყველა ვარიანტი. მაგრამ მათი რაოდენობაც შეზღუდულია: არსებობს 8 შესაძლო ვარიანტი. სერიის მთავარი იდეა გადაჯაჭვულია ფორმატის ინტერაქტიულ ხასიათთან, რასაც შედეგად მოაქვს ცხოვრებისეული არჩევანის მარადიული თემის, დროის, როგორც ფარდობითი

3 AHMED, „Bandersnatch“, 2025.

4 „Full Bandersnatch“, 2025.

და არაწრფივი კონსტრუქციის, ასევე პარალელური დროის განზომილებების, კაცობრიობაზე კონტროლის შესახებ შეთქმულების თეორიებისა და რეალობის, როგორც ექსპერიმენტის, უცნაური კომბინაცია. ყველაფერი დამოკიდებულია მაყურებლის მიერ არჩეულ სიუჟეტურ ხაზზე და იმაზე, თუ რამდენჯერ უბრუნდება იგი საწყის წერტილს. დრამატურგიის თვალსაზრისით, მიმდინარეობს ერთგვარი თამაში პლატფორმასთან: მთავარი პერსონაჟი სტეფანი 1984 წელს წარუმატებლად ცდილობს „ბანდერსნეჩის“ ვიდეოთამაშის შექმნას იმავე სახელწოდების წიგნის საფუძველზე. თამაში ინტერაქტიულია: მონიტორზე ჩანს, თუ როგორ აკონტროლებენ სტეფანს „ნეტფლიქსის“ მეშვეობით. მან არ იცის, თუ რა არის ინტერაქტიული პლატფორმა ან როგორ აკონტროლებენ მას. და, რა თქმა უნდა, იგი მიდის თავის ფსიქონალიტიკოსთან. ერთ-ერთ სიუჟეტურ ხაზში ვხედავთ გადასაღებ მოედანს და მსახიობს, რომელსაც არ შეუძლია „როლიდან გამოსვლა“. პერსონაჟის სულიერი არასტაბილურობა საფუძვლად უდევს შიზოფრენიულ „თამაშს“, რომლის ფარგლებშიც მაყურებელს „აბითურებენ“ ვარიანტების არჩევისას, სხვადასხვა თანმდევი სიუჟეტური ხაზის მეშვეობით.

ისტორიულად ასეთი ინტერაქტიული ექსპერიმენტები არ არის სიახლე. მათ ჯერ კიდევ 1960-იან წლებში ატარებდნენ.⁵ რა თქმა უნდა, ყველა ეპოქას თავისი ტექნოლოგიური შესაძლებლობები აქვს და დღეს მიღწეული ინტერაქტივიც კი საკმაოდ პირობითია. კინემატოგრაფში აბსოლუტური ინტერაქტივი პრაქტიკულად შეუძლებელია. მთავარი პრობლემა მდგომარეობს თითოეული შესაძლო მიმართულებისა და დასასრულის გადაღებასა და მონტაჟში, რაც ზღუდავს ვარიანტების რაოდენობას მიუხედავად იმისა, თუ სად ვუყურებთ მოცემულ სერიას, ციფრულ პლატფორმაზე თუ კინოთეატრში. ხელოვნური ინტელექტის გარშემო ატეხილ ისტერიას მოჰყვება საფუძვლიანი ვარაუდი, რომ კომპიუტერულ თამაშებში არსებული ინტერაქტივი უკვე შესაძლებელია ან მალე იქნება შესაძლებელი რეალობაში. აღსანიშნავია, რომ კომპიუტერული თამაშების ინტერაქტივი არაა აბსოლუტური, არამედ შეზღუდულია პროგრამისტების მიერ შექმნილი გარემოთი, პერსონაჟები-

თა და მოქმედების ვარიანტებით, თუმცა, რა თქმა უნდა, ის ბევრად უფრო რეალურია, ვიდრე რამდენიმე სიუჟეტური ხაზი ფილმში. ამ სპეკულაციების ან, უფრო სწორად, ხელოვნურ ინტელექტთან დაკავშირებული ფუჭი მოლოდინების თანახმად, შესაძლებელი იქნება რეალურ დროში ფილმების შექმნა.

აქ კი ვხედავთ რამდენიმე პრობლემას. პირველ რიგში, ესაა ტექნოლოგიური პრობლემა: გამოთვლითი სიძლიერე. რაოდენ უსაზღვროდ არ უნდა მოგვეჩვენოს კომპიუტერული ტექნოლოგიების შესაძლებლობები, ისინი მაინც საკმაოდ შეზღუდულია, სულ მცირე, როცა ხსენებული ტიპის ექსპერიმენტებზეა ლაპარაკი. მეორე ტექნოლოგიური პრობლემა მდგომარეობს სიმულაციაში: ხელოვნური ინტელექტის მიერ შექმნილი, იგი არსებითად წარმოადგენს ახალი თაობის ანიმაციას, რისთვისაც გამოიყენება ვიზუალური არქივები და სხვ., ანუ ფირზე აღბეჭდილი რეალური სურათისგან ძალიან განსხვავებული მასალა. მაყურებლის თვალის მოტყუება ძალიან რთულია, განსაკუთრებით დიდ ეკრანზე. ხელოვნური ინტელექტის სიმულაციებს შეცდომაში შეჰყავს აუდიტორია პატარა ზომის მობილურ და შედარებით დიდ კომპიუტერულ ეკრანებზე. რადგან მასები პატარა ეკრანებს ამჯობინებენ, განსაკუთრებით ახალგაზრდები, ახლო მომავალში ასეთი სიმულაციები ბევრ პრობლემას შექმნის პროპაგანდისა და მანიპულაციის მხრივ. როცა საქმე ეხება პროფესიულ კინემატოგრაფს, პლატფორმებისა და სერიალების ჩათვლით, აქ ნაკლებად სავარაუდოა, რომ ახლო მომავალში ან საერთოდ ოდესმე ვიხილოთ ამ ტიპის პროდუქცია. დღეს ტექნოლოგიების წინაშე დგას ენერგიასთან დაკავშირებული პრობლემები: გამოთვლითი შესაძლებლობების გაზრდის მიზნით დიდი კორპორაციები გადავიდნენ ბირთვულ ენერგიაზე.⁶ აქ არ განვიხილავთ პრობლემებს, რომლებიც დაკავშირებული არაა ტექნოლოგიებთან და კიდევ უფრო ამძაფრებს გაურკვევლობას: მაგალითად, მაყურებლის სიზარმაცე, რადგან ის მომხმარებელია, განსაკუთრებით თანამედროვენი. ეკრანის წინ მოკალათებულ მომხმარებელს სურს არა აქტიურობა, ძალისხმევის გამოჩენა, არამედ მხოლოდ მზა პროდუქტის მიღება, რომელიც არანაირ დისკომფორტს არ იწვევს. აუდიტორიის დიდი ნაწილი

5 KINO-AUTOMAT (1967), directed by Alfred Radok; ასევე: ASTRUKOV, Stage and Screen, 2018; FORMAN, Turnaround, 1993.

6 “AI Goes”, 2024.

დღეს იყენებს პლატფორმებს და ეკრანებს ვირტუალური გაქცევისთვის, დასვენებისთვის, ყველაფრისგან მოწყვეტისთვის და არა საკუთარ თავზე, ცხოვრებაზე, პრობლემებზე და გარე სამყაროზე „ზედმეტი ფიქრისთვის“. მართალია, გარკვეულ მომენტში ტექნოლოგიები მასების პროფილირების წყალობით იძლევა რეალურ დროში გარკვეული ინტერაქტიული ნამუშევრების შექმნის შესაძლებლობას, მაგრამ ძალიან საეჭვოა, რომ ამ ტიპის წინსვლა ვიხილოთ კინოში თუ სატელევიზიო სერიალებში.

სწორედ ამ თემაზეა აგებული „შავი სარკის“ მეექვსე სეზონის პირველი სერია, „საშინელი ჯოანი“.⁷ სიუჟეტის დასაწყისში ასახულია ჯოანი და მისი მდარე ყოველდღიური ცხოვრება. იგი დილით დგება, პარტნიორთან ერთად მიირთმევს საუზმეს, მანქანით მიდის სამსახურში, დაკავებულია ჩვეულებრივ სამუშაო საქმიანობით IT კორპორაციაში, შემდეგ ვხედავთ მის ყოფილ საყვარელს, ვიზიტს თერაპევტთან, ყოფილ საყვარელთან ერთად გატარებულ დროს ბარში და შინ დაბრუნებას. მაგრამ შინ, ახლანდელ პარტნიორთან ერთად სატელევიზიო გადაცემის ყურებისას ისინი აწყდებიან „უახლეს პროდუქციას“ ჯოანის ცხოვრებას. მისი დღე ახლა გამოსახულია ეკრანზე და გაცოცხლებულია მსახიობების მიერ: სალმა ჰაიეკი ასრულებს თავად ჯოანის როლს.

კომუნიკაციების ერაში ტორები სწრაფად ვრცელდება. ჯოანის კოლეგები და მეგობრები პრემიერას მობილური ტელეფონის ეკრანზე უყურებენ ყველგან, სადაც არ უნდა იყვნენ, და კომენტარებს აკეთებენ ჯოანის ქცევასა თუ სიტყვებზე. აშკარაა, რომ ჯოანი ჯოჯოხეთურ მორევში მოხვდა, რომლისგან თავის დაღწევა შეუძლებელია. ყოველ საღამოს სუპერკომპიუტერი ქმნის მისი დღის ამსახველ მორიგ სერიას, მათ შორის საზოგადოებისთვის სხვაგვარად უცნობ დეტალებს მისი პირადი ცხოვრებიდან: კომენტარებს, ფიქრებს, მხოლოდ ახლო მეგობრებისა თუ თერაპევტისთვის გაზიარებულ საიდუმლოებებს – ეგრეთწოდებული რეალითი შოუს მსგავსად, ოღონდ სრულიად ავთენტურსა და რეალურ დროში შექმნილს. გადაცემა სწრაფად ხდება პოპულარული. თავდაპირველ შოკს (საერთოდ როგორ შეიძლება ასეთი რამ?!) მოჰყვება უკონტროლო მოვლენათა რიგი და ჯოანის ცხოვრების ნგრევის დასაწყისი. ნელ-ნელა იგი აცნობიერებს, რომ ის, რაც ხდება, სრუ-

ლიად შესაძლებელია როგორც ტექნოლოგიური, ისე იურიდიული თვალსაზრისით: ახალი დებულებები და ხელშეკრულებები, რომლებსაც მან გაუცნობიერებლად ხელი მოაწერა, უკრძალავენ მას საჩივრის შეტანას ამ სიგიჟის დასასრულებლად. მართლაც, ვინ კითხულობს კონტრაქტებს, თუნდაც მობილური კავშირის თუ ინტერნეტის პროვაიდერთან? ვერავინ ვერ იარსებებს სამოგადოებაში, თუკი მისი პირადი და შინაგანი ცხოვრება ყველას თვალწინაა გადაშლილი. გარდა ამისა, ჯოანი განზრახ არის წარმოჩენილი ბევრად უფრო არასახარბიელო ტრილში, ვიდრე ეს სინამდვილეშია. სერიის ბოლოს ვხედავთ, რომ კარგი, მშვიდობიანი ადამიანი არაა საინტერესო აუდიტორიისთვის, რაც ჩვენთვის დიდი ხანია ცნობილია კარგად დადგმული რეალითი ფორმატის პროგრამებიდან, რომელთა მიზანია აუდიტორიის „ჩათრევა“. სერიალში არ არის დეტალურად ახსნილი, თუ რა ტიპის ტექნოლოგიით ხდება შერჩეული ადამიანის პირადი ცხოვრების თვალყურის დევნა და დაფიქსირება. ჯოანის შემთხვევაში ნახსენებია მხოლოდ ის, რომ ჩვენ გვითვალთვალებენ სხვადასხვაგვარი ხელსაწყოების, განსაკუთრებით ტკვიანი ტელეფონების მეშვეობით. მობილური ხელსაწყოების დახმარებით თვალყურის დევნა დიდი ხნის წინ დადასტურებული ფაქტია, თუმცა სერიალში ნაჩვენებ უკიდურესობამდე საქმე ჯერ არ მისულა. სწორედ ეს განასხვავებს „შავი სარკის“ ამ სერიას, რომელშიც შექმნილია როგორც დღევანდლობის, ისე მომავლის სამეცნიერო-ფანტასტიკური „რეალობა სტრიქონებს შორის“, უკიდურესობამდე მიყვანილი ტექნოლოგიური რეალობა, რომელშიც საკუთარ თავს ვხედავთ.

სერიის ბოლოსკენ ვხედავთ ჯოანის მდგომარეობის მკვეთრ გაუარესებას, რომელიც კულმინაციას აღწევს სალმა ჰაიეკის პერსონაჟის პროვოცირებაში. მას ჯერ კიდევ აქვს ამ სიგიჟის დასრულების იმედი, თუმცა ხსენებული კონტრაქტები, რომლებსაც ხელი მოაწერა შოუს მწარმოებელ კომპანიასთან, არ აძლევს მას ამის საშუალებას. გარდა ამისა, ჯოანი ჩართულია რეალითის ფორმატში. ასე რომ, ყველა, ვისთანაც მას აქვს კონტაქტი, ეკრანზე ჩნდება. სერია კულმინაციას აღწევს, როცა სალმა ჰაიეკის პერსონაჟი ჯოანთან ერთად, შურს იძიებს შოუს მწარმოებელ კომპანიასთან (შესაძლო ალუზია „ნეტფლიქსზე“). წყვილი იპარება კორპორაციის შენობაში და დიდი დავიდა-

7 “Joan Is Awful.” Black Mirror. Season 6, Episode 1. Netflix, 2023.

რაბისა და შეხლა-შემოხლის შემდეგ აღმოჩნდება შოუს „ავტორის“ პირისპირ. ეს არის სუპერკომპიუტერი და ოპერატორი, რომელიც უმხელს მათ, რომ მათი შეხვედრაც კი არის არა რეალობა, არამედ სიმულაციის ერთ-ერთი შრე. ფინალური სცენა რამდენიმე დონეზე ვითარდება. პირველ რიგში, სუპერკომპიუტერის განადგურება და რეალური ადამიანებისა და მსახიობების რეალური სახეების გაცხადება, რომელთა ცხოვრებაც გამოყენებული იყო რეალითი შოუში. ტიტრების გამოჩენისთანავე იწყება ფინალური სცენის შემდგომი შრეები: რეალური პიროვნების ახალი ცხოვრება, რომელსაც ფეხზე მიმაგრებული აქვს თვალყურის დევნის მოწყობილობა. კიდევ ერთი დასკვნითი დეტალია მსახიობი, რომელიც საღმა ჰაიეკის ნიღბით მონაწილეობდა შოუში და ახლა ასევე ფეხზე აქვს მიმაგრებული თვალყურის დევნის მოწყობილობა. ასეთია სერიის ღია ფინალი, რომელიც უბიძგებს აუდიტორიას, დაუსვას საკუთარ თავს კითხვა: ეს რეალობაა თუ რეალითი „თამაშის“ გაგრძელება?

სხვადასხვა დონეზე სერიების ამ სახის დრამატურგიული სტრუქტურა ტიპურია „შავი სარკისთვის“. ყოველი სერიის დასრულებისას აუდიტორიას უჩნდება ბევრი კითხვა, რომლებიც სინამდვილეში სწორედ მათზეა მიმართული. ეს „რეალობა სტრიქონებს შორის“ ასრულებს გამადიდებელი შუშის როლს, რომლის მეშვეობითაც აკვირდებით თქვენს ჩვენებს, ყოველდღიურ რუტინას, ქცევასა და ფიქრებს: საიტკენ მიემართება მსოფლიო? იმის გათვალისწინებით, რომ ციფრულმა ერამ უკვე შეზღუდა პირადი თავისუფლება და არჩევანი, გაამძაფრა მართობა და შეასუსტა სინამდვილის შეგრძნება, რა არის ზოგადად რეალობა? ბეწოლა პიროვნებაზე და ტექნოლოგიების ზღვარი, თავდაპირველად პროგრესის, ხოლო შემდეგ კონტროლის თვალსაზრისით, არსებითად მნიშვნელოვანია სერიალისთვის და ხაზგასმულია კიდევ ბევრ სერიაში. მოთხრობილ ამბებში ხშირია კრიმინალური კომპონენტი, რაც, აუდიტორიის დაინტერესების გარდა, სვამს კითხვას: რამდენის ატანა შეუძლია ადამიანს? სად გადის ზღვარი, რომლის შემდეგ იწყება ძალადობა და სიგიჟე? რამდენად შეუძლია ადამიანს ადამიანურობის შენარჩუნება? დღევანდელი ტექნოლოგიების გამოყენების უკიდურესობამდე მიყვანით განსხვავებულ პარადიგმაში აღმოვჩნდით, სრულიად ახალი წესებისა და ურთიერთობების სამყაროში. სამ სერიაში

(პირველი სეზონის მე-3 სერია „შენი მთლიანი ისტორია“, მეორე სეზონის მე-4 სერია „თეთრი შობა“ და მეოთხე სეზონის მე-2 სერია „არკანგელი“) გამოკვლეულია ჩვენი შეგრძნებების (მხედველობა და სმენა) ჩაწერის იდეა, რომელიც ფოტოგრაფიითა და სახვითი ხელოვნებით დაკავებულ ყველა ადამიანს, დიდი ალბათობით, ოდესმე წარმოუდგენია: ფიზიკური თვალეებით გამოსახულების აღბეჭდვა და შენახვა. მაგრამ სად შეიძლება ამ, ერთი შეხედვით, უწყინარმა იდეამ მიგვიყვანოს? სერიაში „შენი მთლიანი ისტორია“ ეს იდეა წარმოდგენილია ერთგვარი მოწყობილობის, ადამიანის ტვინში ჩანერგილი ჩიპის სახით. ბოლო წლებში ასეთი სამეცნიერო ფანტასტიკური შეთქმულების თეორია ძალიან პოპულარული გახდა, ხოლო ილონ მასკის კომპანიის, „ნიურალინკის“ ექსპერიმენტების შედეგად საკმაოდ რეალურიც კი.⁸

ხსენებულ სერიაში ყველას შეუძლია თავისი ცხოვრების ნებისმიერი მომენტის გადახვევა და ყურება, რისთვისაც გამოიყენება მომცრო დისტანციური პულტი. ასევე შესაძლებელია, ჩანაწერების გაშვება დიდ სატელევიზიო ეკრანზე და სხვებისთვის მისი ჩვენება. ვიზუალიზაცია ხდება თვალეებში ერთგვარი ჰიპნოზური ეფექტის წყალობით, როცა პერსონაჟი უბრუნდება და უყურებს წარსულში მომხდარს. მაგრამ რა მოხდება, თუ ეჭვიანი კაცი მოინდომებს მეგობარი გოგონას წარსულში ჩახედვას? მოუნდება თუ არა ადამიანს პირადი ცხოვრების გაზიარება, თუნდაც უახლოეს ოჯახის წევრებისა თუ მეგობრებისთვის? ნიშნავს თუ არა უარი, რომ მოცემული პირი ტყუის? ამ ტიპის ტექნოლოგიები თითქმის სრულად ზღუდავს პირად სივრცეს: რამის ჩვენებაზე უარის თქმა ავტომატურად ნიშნავს, რომ დამნაშავე ხარ. აუცილებელი ხდება ნდობის, როგორც ნებისმიერი ურთიერთობის საფუძვლის, მუდმივად განმტკიცება. და რა მოხდება, თუკი დავინახავთ იმას, რისიც გვეშინია ან გავურბივართ? შევძლებთ კი ამის ატანას? ყველას აქვს ღრმად დამალული საიდუმლო, რომლის გამხელაც ქმნის ცხოვრების სრულიად წარმოუდგენელ პარადიგმას და სამყაროს, რომლის რაციონალიზაცია ჩვენს ცნობიერებას ამ ეტაპზე არ ძალუძს. ხდება საზოგადოების დეზინტეგრაცია. ამ სერიაში ეჭვიანობა მანიაკალურ დონემდეა აყვანილი და ანგრევს ურთიერთობებს. ლალატის ფაქტი დასტურდება. მაგრამ როგორ აიტანს ეს წყვილი დიდ ეკრანზე გაშვებულ ამ სცენებს წარსულიდან?

8 „Пред БНТ“, 2025.

ფინალურ სცენაში პერსონაჟი სამართლებლის მეშვეობით მამოხისტურად იძრობს ჩიპს თავიდან. სიგიჟე ხშირი მოვლენაა „შავი სარკის“ სერიების ფინალურ სცენებში, რომლებიც შესაძლო ტექნოლოგიური მომავლის შესახებ მოგვითხრობენ. მათში ასევე გამოკვლეულია ტექნოლოგიების მიერ პიროვნების გაუცხოების თემა. ერთ-ერთ სცენაში წყვილი სექსის პროცესში უყურებს ბევრად უფრო სასიამოვნო გამოცდილების ამსახველ კადრებს საკუთარი წარსულიდან.

სერიაში „თეთრი შობა“ პიროვნების აღქმების კონტროლის იდეა, როცა ადამიანებს რეალურ ცხოვრებაში შეუძლიათ ერთმანეთის „დაბლოკვა“, კიდევ უფრო ღრმად შესწავლილი. სოციალური ქსელების მსგავსად, როცა ადამიანი „იბლოკება“, თქვენ მისგან თუ მის შესახებ არავითარი ვიზუალური თუ ხმოვანი შეტყობინება არ მოგდით – იგი იქცევა ოდენ ბუნდოვან სილუეტად, რომლის ლაპარაკი თქვენთვის გაუგებარია. ამისთვის გამოიყენება პატარა დისტანციური პულტი, ხოლო ტვინში ჩანერგილი ჩიპი ინახავს მოცემული პიროვნების მთელ ცნობიერებას. ქირურგიულად ამოღებული და მომცრო მოწყობილობაში შენახული ასეთი ჩიპი რეალობაში ახდენს მის ვირტუალურ კლონირებას. განხილულ სერიაში ეს იდეა გამოყენებულია საკუთარი თავის კლონების შესაქმნელად და მონების სახით მათ გამოსაყენებლად. „თეთრი შობა“ არის ერთ-ერთი ყველაზე სიმბოლური სერიალში. მასში ერთმანეთთანაა შერწყმული რამდენიმე ამბავი, ხოლო მაყურებელს ბოლოს უჩნდება სიმწრის განცდა და უამრავი კითხვა. სიუჟეტი მოიცავს ორ კრიმინალურ ამბავს. ისინი ერთმანეთთანაა შერწყმული და ტრიალებენ მთავარი გმირების ვირტუალური კლონების გარშემო. რეალურ ცხოვრებაში ვინმეს დაბლოკვის იდეა, რომელიც თავისთავად საკმაოდ რთული მისაღებია, არსებითად ცვლის ჩვენს ურთიერთობებს. ადამიანებს შორის დაძაბულობის განხილვისა და დაძლევის შეუძლებლობა, თუნდაც კონფლიქტის ხარჯზე, ერთ-ერთ პერსონაჟში იწვევს მანიაკალურ ქცევასა და სიგიჟეს. იგი თვლის, რომ ჰყავს ბავშვი ყოფილ მეგობარ გოგონასთან, რომელიც მას „ბლოკავს“ და წყვეტს ურთიერთობას. მას არც ბავშვის ნახვის უფლება აქვს. ქალის გარდაცვალების შემდეგ, ბლოკი იხსნება და ცხადი ხდება, რომ მას ბავშვი სხვისგან შეეძინა. ეს სიმართლე კაცს აგიჟებს და აიძულებს, უნებლიეთ ჩაიდინოს დანაშაულები. ამასობაში მეორე პერსონაჟი, რომელიც წვრთნის კლონებს და მფლობელთა მო-

ნებად აქცევს, აღწევს საპროცესო გარიგებას თავისი დანაშაულისთვის. მას სასჯელს უმსუბუქებენ. ციხეში წასვლის ნაცვლად ხდება მისი ტოტალური „დაბლოკვა“: მას არ შეუძლია, იქონიოს ურთიერთობა ვინმესთან. მისთვის მსოფლიო იქცევა ბუნდოვანი სილუეტების ნაკრებად, რომლებთანაც არანაირი ურთიერთობის უფლება არ აქვს, ხოლო მათთვის ეს პერსონაჟი იქცევა საშიშ წითელ სილუეტად. ეს „ციფრული დაღდასმა“, ანუ, სლენგს თუ მოვიშველიებთ, „გაუქმების კულტურა“ დიდი ხანია, რაც რეალობად იქცა სოციალურ მედიაში. ბევრისთვის ვირტუალური ონლაინ ცხოვრება ისევე მნიშვნელოვანია, როგორც რეალური ყოფა. ეს განსაკუთრებით ეხება ახალგაზრდებს, რომლებიც კიდევ უფრო დიდ მნიშვნელობას ანიჭებენ ინტერნეტში მომხდარ ამბებს. დაბლოკვა მათთვის წარმოადგენს უაღრესად ემოციურ აქტს, რომელსაც ისინი ძალიან სერიოზულად აღიქვამენ, მაგრამ რეალურ ცხოვრებაში ამ პრობლემის გადაჭრის შეუძლებლობა სრულიად სხვა სახის სიტუაციას წარმოადგენს და მისი შედეგების წარმოდგენაც კი რთულია. რეალურ სამყაროში ადამიანები ერთმანეთს ხვდებიან და ურთიერთობენ ონლაინ დაბლოკვის შემდეგაც კი. საზოგადოებაში დამკვიდრებულია ქცევის წესები, რომლებიც დაცულია კონფლიქტის შემთხვევაშიც კი. ხსენებული სიტუაცია და ტექნოლოგიები, რომლებითაც ხდება პიროვნების სრული გარიყვა, გამოიწვევს საზოგადოებრივი ქცევისა და ურთიერთობების სრულიად ახლებურ განზომილებებს... და, დიდი ალბათობით, სიგიჟესაც.

სერიაში „არკანგელი“ გამოკვლეულია ბავშვის ტვინში ჩიპის იმპლანტაციის სავარაუდო შედეგები. ეს მოწყობილობა მშობლებს აძლევს შესაძლებლობას, უწყვეტ რეჟიმში გააკონტროლონ ყველაფერი, რასაც ბავშვი ხედავს, ესმის და განიცდის. ზრდასთან ერთად, სულ უფრო მეტ პირად სივრცეს ვითხოვთ. განა აიტანს ვინმე საკუთარი სიტყვებისა თუ ქმედებების გადაღებას და თვალთვალს? გაუძლებენ კი მშობლები ყველაფრის ყურებას, რაც მათ შვილებს ემართებათ? შეიცვლება თუ არა მათ გარშემო მყოფთა ქცევა, თუკი ისინი გააცნობიერებენ, რომ „ცოცხალი კამერის“ წინ იმყოფებიან?

ვირტუალური ცხოვრების იდეა, როგორც სიცოცხლე სიკვდილის შემდეგ ან პარალელური რეალობა, ხშირად წარმოადგენს სერიალის მთავარ თემას. „სან-ჯუნიპეროში“ (მესამე სეზონის მე-4 სერია) ახალგაზრდა გოგონა გადაწყვეტს, სამუ-

დამოდ „გადასახლდეს“ ვირტუალურ სიმულაცი-
აში, სადაც იგი, თითქოს თამაშში, ყოველ სალა-
მოს ხვდება კონკრეტულ ქალს და უყვარდება ის.
სინამდვილეში კი იგი მოხუცთა თავშესაფარში
მცხოვრები ხანშიშესული ქალია. ასე რომ, წყვი-
ლი გადაწყვეტს, ამ სიმულაციურ-ვირტუალურ სა-
მოთხეში გაატაროს დარჩენილი დღეები. მაგრამ
რამდენად რეალურია ეს რეალობა? ეს კითხვა,
რომელიც ცენტრალურია სამეცნიერო ფანტას-
ტიკის ჟანრში, ისმის ბევრ სერიაში: არსებობს კი
ობიექტური რეალობა და საკმარისია კი ჩვენთვის
ის, რაც ჩვენს ტვინში ხდება? ამ სერიალში ეს ყო-
ველთვის ციფრული რეალობაა. კომპიუტერული
ჩიპის მიერ დომინირებული ბოლო ათწლეულე-
ბის თანამედროვეობა გვთავაზობს საზღვრის წაშ-
ლას ვირტუალურსა და რეალურს შორის, ხოლო
ხელოვნური ინტელექტის დღესდღეობით ძალი-
ან აქტუალური პრობლემა, რომელსაც ხშირად
ასახელებენ კაცობრიობის წინაშე მდგარ მთა-
ვარ საფრთხედ, სერიალში ხშირადაა შერწყმული
ფიზიკურ რეალობასთან. სერიაში „მალე დავბ-
რუნდები“ (მეორე სეზონი, პირველი სერია) ქალი
კარგავს მეგობარ ბიჭს ავტოკატასტროფაში. მომ-
სახურების კომპანია ნუგეშის სახით სთავაზობს
მას გარდაცვლილთან „დაკავშირებას“, ჩატ ბოტის
მსგავსად მამაკაცის პიროვნების სიმულაციის, მი-
სი ვირტუალური კლონის შექმნის გზით, რომლის
„სწავლება და წვრთნა“ სოციალურ ქსელებში რე-
ალური პროტოტიპის აქტიურობას ეფუძნება. მცი-
რე ყოყმანის შემდეგ ქალი თანხმდება. სიმულაცია
გასაუბრებიდან „რეალურ“ სატელეფონო კავშირ-
ში გადადის. კაცის ხმა იმდენად რეალურია, რომ
ქალს ახლა გარდაცვლილის იდენტური, რეალუ-
რი ზომის რობოტს სთავაზობენ. ქალი თანხმდება.
მაგრამ „ცოცხალი“, თუნდაც გასაოცარი და, ერთი
შეხედვით, ძალიან რეალური, ურთიერთობა მა-
ლევე იწვევს იმედგაცრუებას. რობოტს არ შეუძ-
ლია საყვარელი ადამიანის წასვლით გამოწვეული
სიცარიელის შევსება. სიმულაცია მისი პიროვნე-
ბის მხოლოდ ფერმკრთალი იმიტაციაა. რობოტს
არ აქვს ხასიათი თუ პირადი მოსაზრება, არ შე-
უძლია დამოუკიდებლად აზროვნება თუ მოქცევა.
მას მხოლოდ სავარაუდო ქმედებების სიმულაცია
და იმიტაცია შეუძლია, რაც ეფუძნება გარდაც-
ვლილის შესახებ მოპოვებულ ინფორმაციას. შე-
დეგად, ქალის მწუხარება და ბრაზი სულ უფრო
მძაფრდება და უბიძგებს მას, უბრძანოს რობოტს
საკუთარი თავის განადგურება. მაგრამ, რა თქმა
უნდა, ეს ბრძანება არაა გაწერილი ალგორითმში.

სცენა კულმინაციას აღწევს, როცა ქალი ხვდება,
რომ ორსულადაა საყვარელ კაცთან, ამ უკანასკ-
ნელის გარდაცვალების წინა ღამეს, სექსუალური
კონტაქტის შედეგად. სერიის ფინალში ვხედავთ
გამრდილ ბავშვს, რომელიც თავის დაბადების
დღეზე გადაწყვეტს სხვენში აძრომას. იქ კი მას
„გადასახლებული“ რობოტი დახვდება, რომელიც
ბავშვის თვალელებში ისევ მამის ერთგვარ განსხეუ-
ლებას წარმოადგენს. და კვლავ ღია რჩება კითხ-
ვა, თუ რამდენად უფლებამოსილი ვართ, მოვახ-
დინოთ ადამიანების სიმულაცია და რა შედეგები
შეიძლება მოჰყვეს ამას.

სერიალ „შავ სარკეში“ გამოკვლეულია თემე-
ბისა და იდეების ძალიან დიდი რაოდენობა. ჰერ-
ჯერობით მეშვიდე სეზონში დადგმულია მომა-
ვალში პოტენციურად შესაძლო რეალობის ბევრი
სიმულაცია, რომელთა უმრავლესობა წარმოად-
გენს „სტრიქონებს შორის რეალობას“, ანუ მომავ-
ლისა და აწმყოს ნაზავს, რომლის ფარგლებშიც
ვხედავთ ჩვენი ეპოქის „მძინარე ურჩხულებს“. ერთადერთი სერიალი, რომელიც ფორმატისა და
თემების მხრივ ახლოსაა „შავ სარკესთან“, არის
ანიმაციური სერიალი „სიყვარული, სიკვდილი და
რობოტები“ (2019 -). მასში დახატულია მომავლის
წარმოსახვითი სამყაროები, რაც სრულიად გან-
სხვავებულ ეფექტს იწვევს. „შავ სარკეში“ მომა-
ვალი მთლიანადაა აგებული ციფრულ მოდელებზე,
რაც სულაც არ არის აუცილებელი, რომ მართლაც
მოხდეს. მომავალ თაობებში ვხედავთ ტენდენ-
ციებს, რომლებიც ორ უკიდურესობას მოიცავენ:
საყოველთაო დიგიტალიზაციის ან მისი სრულად
უარყოფის მოდელი. საით გადაიხრება სასწორი?
იპოვის თუ არა კაცობრიობა რაიმე შუალედურს
ბალანსის მისაღწევად? ამას მომავალი გვიჩვენ-
ებს. ახალგაზრდები, რომლებიც ემიჯნებიან თანა-
მედროვე სამყაროს და საცხოვრებლად გადადი-
ან იზოლირებულ ადგილებში, რითაც უარყოფენ
არა მხოლოდ ტექნოლოგიებს, არამედ მათთვის
ჩვეულ ცხოვრების წესს, ცდილობენ, გაეცნენ
„სისტემას“. ისინი გაურბიან საზოგადოებრივ კონ-
ტროლს და ზეწოლას, ცხოვრების გიჟურ რიტმს,
როცა ადამიანი გალიაში გამოიმწყვდეულ და ბორ-
ბალში უთავბოლოდ მორბენალ ზაზუნას ემსგავ-
სება, როცა ერთადერთ გამოსავლად სიკვდილი
გვევლინება. ეს ალევგორია პირდაპირაა ნაჩვენე-
ბი „შავ სარკეში“, კერძოდ პირველი სეზონის მე-
ორე სერიაში დახატულ დისტოპიურ რეალობაში.
სერიაში, „15 მილიონი დამსახურება“ ადამიანებს
მთელი დღე უწევთ ბორბლის ტრიალი ენერგი-

ის გამოსამუშავებლად, რისთვისაც აჯილდოებენ შესაბამისი სახსრებით. ადამიანების პირდაპირი დამოკიდებულება ტექნოლოგიებზე და სრულიად არაადამიანური ურთიერთობები ზენიტს აღწევს ისეთ ეპიზოდებში, როგორიცაა, მაგალითად, მეშვიდე სეზონის პირველი სერია სახელწოდებით, „უბრალო ხალხი“, რომელშიც ისინი განიხილავენ შედეგებს, რომლებიც შეიძლება მოჰყვეს ჯანდაცვის სისტემაში იმჟამად პოპულარული სააბონენტო გადახდის მოდელის დანერგვას.

მასების მიერთება ყოველთვის გადასახადებზე არის ერთ-ერთი ყველაზე ძლიერი დამოკიდებულება დღევანდელ საზოგადოებაში. ზოგი მას „თანამედროვე მონობასაც“ კი უწოდებს. მაგრამ დამოკიდებულება ორი მიმართულებით მუშაობს: კომპანიები იწვევენ დამოკიდებულებას, „შეჩვევას“ მომხმარებლებში, რომლებიც, თავის მხრივ, შეუფერხებელ მომსახურებას ითხოვენ. მაგრამ რა მოხდება, თუკი ასეთ ციფრულ მომსახურებაზე ადამიანის სიცოცხლე დამოკიდებულია? რა მოხდება, თუ მას არ აქვს მომსახურების საფასურის გადახდის უნარი, ან კომპანია გადაწყვეტს, შეცვალოს გადახდის პირობები: მაგალითად, გაზრდის ტარიფს ან დაამატებს რეკლამას ხელშეკრულების პირობებში? შეიძლება თუ არა პიროვნება იქცეს „მოსიარულე რეკლამად“ და მოექცეს კომპანიის სრული კონტროლის ქვეშ, რომელსაც ნებისმიერ მომენტში შეუძლია მომსახურების

შეწყვეტა ან შეცვლა, რითაც ადამიანს ნახევრად არსებობის პირობებში ჩააგდებს? მაგალითად, შანტაჟის გზით მოითხოვს მეტის გადახდას... ანუ, მიმართავს თანამედროვე მედიცინაში კარგად ცნობილ კორპორატიულ მეთოდს, რომლითაც ხდება შემოსავლებისა და მოგების გაზრდა. სად გადის ზღვარი? და ვის შეუძლია ტექნოლოგიებზე კონტროლის გარანტირება? ნუთუ, ჯანმრთელობა და სიცოცხლე მართლაც იქცევა მომსახურების და პროდუქციის კიდეც ერთ სახედ, მხოლოდ შეძლებულთათვის ხელმისაწვდომ პრივილეგიად?

განხილულ სერიას არ აქვს ბედნიერი დასასრული: აქ ადამიანის არჩევანი დაყვანილია ცხოვრებაზე ხელის აღების დონეზე, როგორც ყველაფრის დასრულების ერთადერთ გზაზე. ამ სერიალში ფინალების უმრავლესობა ტრაგიკულია ან, სულ მცირე, ნეგატიური, და იგი მომავალს არც თუ ისე ხალისიან ფერებში ხატავს. დიდი ალბათობით, სწორედ ამით აიხსნება ის ფაქტი, რომ აუდიტორიის დიდი ნაწილი უარყოფითადაა განწყობილი სერიალის მიმართ. როგორც უკვე აღვნიშნეთ, ადამიანებს, როგორც წესი, უნდათ გაქცევა რეალობისგან, რა მიზნითაც ისინი უყურებენ გადაცემებს სხვადასხვა პლატფორმაზე ნაცვლად იმისა, რომ თვალი გაუსწორონ თავიანთ გამოსახულებებს და პასუხი გასცენ რთულ შეკითხვებს მომავალთან დაკავშირებით.

REFERENCES

- AHMED, Shaheen. “Bandersnatch: The Meta-Narrative of Our Contemporary Times.” Medium. Accessed April 1, 2025. <https://medium.com/@shaheenahmed/bandersnatch-the-meta-narrative-of-our-contemporary-times-6364a73eb60f>.
- ASTRUKOV, Iosif. Stage and Screen: New Multimedia Performances. Sofia, 2018.
- FORMAN, Miloš. Turnaround: A Memoir. New York, 1993.
- FROMM, Erich. The Art of Loving. New York: Harper & Row, 1956.
- Interview of Erich Fromm from the 1950s. YouTube video. Accessed September 25, 2025. <https://youtu.be/9VINS8McvMI>.
- “AI Goes Nuclear.” Bulletin of the Atomic Scientists. Accessed March 22, 2025. <https://thebulletin.org/2024/12/ai-goes-nuclear/>.
- “Black Mirror Title Meaning.” Highsnobiety. Accessed March 24, 2025. <https://www.highsnobiety.com/p/black-mirror-title-meaning/>.
- “Cancel Culture.” Encyclopaedia Britannica. Accessed April 16, 2025. <https://www.britannica.com/procon/cancel-culture-debate>.

ფილმოგრაფია:

- Black Mirror. Created by Charlie Brooker. Channel 4 / Netflix, 2011–.
- “Arkangel.” Black Mirror. Season 4, Episode 2. Netflix, 2017.
- “Joan Is Awful.” Black Mirror. Season 6, Episode 1. Netflix, 2023.
- “San Junipero.” Black Mirror. Season 3, Episode 4. Netflix, 2016.
- “The Entire History of You.” Black Mirror. Season 1, Episode 3. Channel 4, 2011.
- “White Christmas.” Black Mirror. Special Episode. Channel 4, 2014.
- Love, Death & Robots. Netflix, 2019–.
- The Mandalorian. Disney+, 2019–.

BEYOND THE MIRROR—IS THE FUTURE BLACK?

Iosif Astrukov

Keywords: black mirror, series, platforms, society, digital reality

A few months ago another season of the “Black Mirror” serial premiered—season seven. “Black Mirror” (2011–) is radically different from most series streamed online today. Its main differences are both in format and content. Unlike most other series, every “Black Mirror” episode is by itself—it is an independent movie—different story, actors, theme. The unconnected episodes do not aim to create a bigger story across the series. Dramaturgically the genre is sci-fi, but the themes they reveal are rather more something I could call reality in-between, another radically different and characterizing distinctiveness of the production. They create a reality that looks mostly as ours today, slightly more advanced and often take a certain technology, like neural interface (chip) inside our brain, experiments already happening, that could for example save and stream our own perceptions (sight and sound). This seemingly small and not very impressive technology later in the episode turns out to be a ‘game changer’ in our relationships, social interactions and world as we know it. Many episodes are plotted in similar model: some small technology that can turn our world upside down. That reality in-between the authors create, both now and one step ahead, has the ability to post many questions: where we are now, where we are heading as society, what are the technology boundaries, what we as human beings are and should react, and many more. The title “Black Mirror” is a metaphor for a digital screen turned out and a dark mirror created in this way, reflecting our own faces, while staring at it. And the biggest question is what we see already?

In the last decade, technology and social dynamics are enormous. Most researchers tend to put accent on the technologies and their ability to influence human life: perceptions, communications and interrelations in general. The process of digitalization seemed at first as a technology of bringing togetherness. Today we see it works both ways, one of its paradoxes. We are united in our separation. Never were so many people watching series, but most are watching alone, on their own screens. Crowds of lonely spectators have virtual meetings every night in front of their screens, watching the same content individually. This phenomenon has its roots in the TV era, but then families were watching together one screen. Now more and more people are looking at their own devices, sometimes in the same room. With earplugs in the ears, in order to isolate and to not disturb the others. That way everyone is left alone, in his own virtual dimensions, physically

on the same spot with other individuals, but virtually connected to unknown from far away. Is the technology the main reason for this alienation? Or we as a society develop the technology we already need? These questions are like snake bitten its tail – both seem to work in the same direction, unclear which one is the origin.

The roots of these trends in the contemporary society could be found long before the digital era in the works of different psychologists and sociologists like Erich Fromm, Zygmunt Bauman and many others. They all point out the individualization and alienation of the single member of the society, the misleading relationships, both intimate and friendly, developing as a market orientated team work, where the only goal of the ego centric lifestyle, always kept open for next, possibly better partners.

“In a culture in which the marketing orientation prevails, and in which material success is the out-

standing value there is little reason to be surprised that human love relations follow the same pattern of exchange which governs the commodity and the labor market.¹

What we see today is the intensified result, caused by the digitalization in all human activities, from everyday life and communication, to love and relationship perspective, work and society structure, even healthcare. One of the series streamed today—“Black Mirror” (2011–) is playing with all these questions and choices we face now as a society. The episodes simulate all kind of hi-tech possible futures, presented in a way like they could happen any moment now. It is a sci-fi genre, which creates certain reality that I call in-between.

“Black Mirror” is radically different from most of the series streamed online today in several directions. Researchers most often focus on one of its episodes—“Bandersnatch” from 2018—because of its interactivity. However, beyond this purely technological aspect, the episode lacks the power and provocativeness characteristic of many of the other episodes, which is what actually sets the series apart. The title “Black Mirror” itself comes from the effect of a blank monitor/screen, which reflects the viewer sitting in front of it like a dark mirror.² This is the main focus of the series, to show the audience what the contemporary digital society and the world are becoming. The production itself is fundamentally different, first in format: the episodes are fewer, and there is no single storyline or characters that develop throughout all episodes and seasons. Each episode is a completed film of its own, with its story, setting, different actors and directors, and a duration of about an hour. The first two seasons have only three and four episodes, respectively, but after Netflix became the producer, the number increased to six in the following seasons, with the fifth season returning again to three. In the sixth season, there are five episodes—they do not even follow the same format in terms of the number of episodes. The time intervals between seasons are also irregular. Up to the moment seven seasons have been released over a period of more than ten years (2011–2025). Spectators cannot follow and anticipate each subsequent

season and episode, nor can they identify with certain characters, which is typical of the series format. If this production is to be defined absolutely correctly, it will probably fall more into the category of a film in serial format than a series. Another major difference that distinguishes “Black Mirror” from other mass productions is the dramaturgic basis on which each episode is developed. Its genre surely is science fiction, but the series is very carefully situated in a particular reality, not quite typical for the sci-fi plots, which I would call in-between: the public has the feeling that they are watching our reality today, as it surrounds us, but one step ahead. Unlike Disney+ sci-fi productions, such as “The Mandalorian” (2019–), which develop fantastic plots from the world of Star Wars, in entirely different dimensions (planets, alien life forms, etc.), that are completely unrelated to the present day, “Black Mirror” is based on the reality we know in our everyday lives, adding specific elements or exaggerating a given technological potential to the extreme. This creates a sense of almost documentary realism in the spectators and a very specific in-between reality, simultaneously here and now and the potential tomorrow. Each episode seems to say to the viewer: “Look, this is what the world would be in a few years.” And the author’s big message is directed precisely there—to the immediate future or even the present, to societies, the world, relationships, technology, like a double-edged blade.

Digital platforms provide opportunities for interactivity and feedback from the spectators, which naturally provokes experiments such as the mentioned “Bandersnatch” (2018). The title is borrowed from a fantastical creature described by Lewis Carroll in his 1872 book “Through the Looking-Glass”.³ Released globally on Netflix for the Christmas season on December 28, 2018, the episode, although part of the series, is actually a separate film. Interactivity is achieved by periodically displaying a black bar at the bottom of the screen with two choices for the watcher. The film does not stop, the choices remain on the screen for a few seconds, and if nothing is selected, it automatically continues with the choice on the left. Viewers have the opportunity to return

1 FROMM, *The Art*, 1956, p. 4.

2 “Black Mirror”, 2025.

3 AHMED, “Bandersnatch”, 2025.

to the points of choice at any moment and take the other line.

The choices range from seemingly insignificant ones, such as what cereal the main character should eat for breakfast or what music to listen to, from where to work, in the office or at home, whether to go to his therapist, whether to buy an LSD drug, and who should jump (commit suicide) from the balcony. Each one triggers a series of events. It is also important to consider where the episode is being watched, whether on the official Netflix platform, where the described interactivity takes place, or through a pirate method/website. Illegal sites do not offer interactivity and mostly the episode is “downloaded” in a single storyline or through multiple repetitions, in which all possible variants are listed linearly, thus seriously confusing the spectators as to what exactly they are watching if they do not know the format of the episode in advance. Below is the entire plot outline, as developed by fans of the series and posted on the internet forum reddit.com⁴. At first the lines look quite complex and multidirectional, but a closer look reveals that most of them run almost parallel, and many of them return to the same points. Respectively, the duration of the episode varies, depending on the choices and whether the viewer returns to try other options. Friends shared that they had returned multiple times to try all possible options. But in the end, there are a finite number of choices and according to this scheme, there are eight finals. The very idea of the episode is intertwined with the interactivity of the format, resulting in a peculiar mixture of the eternal theme of choices in life, time as a relative and non-linear construct, parallel time dimensions, even conspiratorial control over humanity and reality as an experiment—again, depending on which line the viewer takes and whether they return and goes through all the choices. Dramaturgically they even play with the platform: the main character, Stefan, lives in 1984 and tries unsuccessfully to write a video game with the same name, *Bandersnatch*, based on a book of the same name, which is also interactive, when the monitor displays that someone is controlling him through Netflix. He does not understand what an

online platform is or how he is been controlled, and of course he goes to see his psychoanalyst again. In one of the lines there is even a pull back and display of the film set and the actor’s inability to step out of the character he is playing. The character’s mental instability is the base for the entire schizophrenic “game”, in which spectators are played around during the choices and numerous subplots.

Historically such interactive experiments are not new at all and have existed since the 1960s.⁵ Of course, every era offers different technological possibilities, but even today, the interactivity achieved is relative. Absolute interactivity in cinema is practically impossible. The main problem lies in the pre-shooting and editing of each of the directions and endings, which makes the choices finite and limited, regardless of whether we are watching on a digital platform or in a cinema theatre. The current hysteria around the so-called “artificial intelligence” (AI) creates a lot of speculations, that true interactivity similar to that found in computer games is already possible or will soon be possible. It should be noted that interactivity in computer games is also not absolute—it is restricted to the environment, characters, and possibilities created by the programmers. But, of course, it is far more real than a few lines in a movie. Speculations, or perhaps more accurately is to say unrealistic expectations about “artificial intelligence,” suggest that it could “create” films in real time. Here we encounter a number of problems, the most significant of which is technological – computing power. As endless as the possibilities of computer technology may seem to us at the moment, they are still very limited, at least when it comes to such experiments. The second technological problem is the simulation: generated by so-called artificial intelligence, IT is in fact animation, of a new generation, using accumulated visual archives and etc., but nevertheless clearly distinguishable from filmed images. The viewer’s eye is still uncompromisingly there and difficult to deceive, especially on the large cinema screen. AI simulations currently have misleading effect on audiences viewing small mobile screens—even when opened on a “large” computer screen, they are almost al-

4 “Full *Bandersnatch*”, 2025.

5 KINO-AUTOMAT (1967), directed by Alfred Radok; *Автомат*: ASTRUKOV, Stage and Screen, 2018; FORMAN, *Turnaround*, 1993.

ways noticeable. As the mass audience mainly watches on the small mobile screens, especially the younger generations, AI simulations will still create in the near future a lot of problems in the propaganda and manipulative materials. But when it comes to professional cinema, part of which are the platforms and series, it is unlikely that such productions will be seen anytime soon (if ever). The technology is currently facing purely energy-related problems. Big corporations have turned to nuclear energy, in order to power the computing capacities.⁶ I will not analyze here the non-technological problems, that also hold many uncertainties—spectators are generally lazy, they are consumers, especially modern ones. Sitting in front of the screen, he/she does not want to be active, to choose, to make an effort. His/her only desire is to receive ready-made content that does not burden him/her. The vast majority of audiences today use platforms and screen content as a virtual escape, a kind of recreational process, as a break and “not to think” about themselves, their lives and problems, and the world around them. Even if at some point technology allows any variants of real-time generative and interactive works, due to this profiling of the mass public, I am highly skeptical about such a development in cinema and TV series in general.

This is precisely the theme of the first episode of the sixth season of “Black Mirror,” “Joan Is Awful” (S6.E1)⁷. The beginning of the plot is about a woman named Joan and her not quite interesting daily life. Waking up in the morning, having breakfast with her partner, driving to work, dealing with the usual management problems in an IT corporation, the appearance of her former love in town, a session with her therapist, a drink with her ex in a bar, and returning home. But going back home and sitting in front of the TV in the evening with her partner, they come across the “latest production,” her life. Her day reveals on screen, reenacted by actors, with Salma Hayek playing the lead role of her. Rumors spread quickly in today’s age of communication and all her colleagues and friends watch the premiere on their mobile screens no matter where they are at the moment, with comments about her. It turns out she has fallen into a horror roller coaster from which she cannot

escape. Every evening, an episode from her daily life is generated by a supercomputer, including all the parts of each person’s life that are hidden from public view: comments, thoughts, secrets shared only with her closest circle of friends, her therapist, etc. Like a reality show, only that it looks completely authentic and generated in real time, which is quickly gaining popularity. After the initial shock of how this could even be possible, a series of uncontrollable events and the complete collapse of her life begin. Gradually she realizes that apart from being technological possible, it is also completely legal—the new clauses and agreements signed without even knowing do not allow her to sue and put an end to this madness. Indeed, how many of us actually read our contracts, even when renewing our mobile phone or internet service provider contracts?! Being exposed to his most private inner life, no one is capable of existing in society. Additionally, she is deliberately presented in a much worse way than actually is. As becomes clear at the end, experiments show that a good, non-confrontational person is not interesting to the audience, something we have known for years and is obvious in the contemporary reality formats—well-directed and staged in order to engage the public. The series does not explain in detail the technology used to track and record the selected individual—in this case Joan, they just point to all the devices that surround and monitor us, especially our smartphones. Tracking users through mobile devices and social networks is a well-known fact for years, but not yet to such extremes. This is the key to many of the episodes in “Black Mirror”, which creates this specific in-between sci-fi reality, both today and tomorrow. Technological fact taken to the extreme, in which we all recognize ourselves. Later on, the episode continues through a series of escalations in her condition, culminating in a deliberate provocation involving the star Salma Hayek, hoping that she can stop this madness. But the contracts signed to grant her image to the company producing the show do not allow this. At the same time, she finds herself involved in the reality format, as everyone with whom the character comes into contact is subsequently displayed on screen afterwards. The episode reaches its climax when the two with Sal-

6 “AI Goes”, 2024.

7 “Joan Is Awful.” Black Mirror. Season 6, Episode 1. Netflix, 2023.

ma Hayek decide to seek justice from the corporation that created this production (a play with Netflix). Sneaking inside and going through a series of twists and turns and clashes with the people in the corporation, the two find themselves face to face with the “author,” a supercomputer and an operator, who explains that even this is not the reality, they are in one of the layers of the simulation. The finale is on several levels. The first is the destruction of the supercomputer and the revelation of the completely different faces of the real people and actors whose lives were used for the reality show. Within the credits starts the next finale – the new life of a real person, who wears tracking device on his leg. Next finale is the actress who played her with Salma Hayek’s generated mask, also with a tracking device on her foot. That way the audience is left with an open ending, asking themselves what is ultimately real and whether this is also part of the reality “game.”

This kind of dramaturgic structure on different levels in the episodes is typical for “Black Mirror”. The audience is left with many questions after the end of each episode, questions that are actually pointed to them. This in-between reality, as I define it, acts as a magnifying glass, making you look at your own habits, daily routine, behavior and to think—where is the world going to nowadays? The questions of the limits of personal freedom, choice, loneliness, the lack of a sense of reality that digitization already created, and, in general, what is reality? The pressure on the individual and how far technology can go, first as potential development and second in terms of control, are fundamental for the series and presented in many of the episodes. Often stories have criminal twist, which, in addition to capturing the interest of the public, raises a broader question of how much we as human beings are capable to withstand. Where or what would be the breaking point, after which violence and general madness begins. To what extent does the human being as *homo sapiens* remains human? Taking today’s technologies to certain extremes, we find ourselves in a completely new paradigm – a world with different rules and relations. In three of the episodes (S1.E3 · The Entire History of You; S2.E4 · White Christmas; S4.E2 · Arkangel) explore the idea of re-

cording our perceptions – sight and hearing. An idea that probably everyone involved in photography and visual arts has imagined—to photograph and preserve images with your eyes. But where could this seemingly harmless idea could go to? In “The Entire History of You,” the idea is developed as a kind of “player” built as a chip in each person’s head. This sci-fi conspiracy theory has become extremely popular in the recent years, and with the experiments of Elon Musk’s company Neuralink became quite real⁸. In the episode everyone can rewind and watch previous scenes from their lives over and over again using a small remote control, and also “stream” these recordings to a large TV screen, showing them to others. The process is visualized with kind of hypnotic effect in the eyes, when the character turns back and looks at the past. But what would happen if a jealous person wants to see what his girlfriend had done? How far a person is willing to reveal his personal life, even to his closest friends and family? Does refusing to do so automatically mean lying or cheating? A technology like this leave virtually no personal space—refusing to show something automatically implies guilt. Trust, as the foundation of any relationship, must be proven constantly. And what happens when we see what we fear of or run away from? Can we handle it? Every person has his deep secrets and extreme exposure creates an absolutely unthinkable paradigm of life and a world that our conscious cannot rationalize at this point. Society itself is disintegrating, as we know it now. In this episode jealousy is taken to an almost manic level, which ultimately destroys their relationship. The affair turns out to be true, but can the two of them bear to watch the recording forcefully streamed on a big screen? The finale is the masochistic removal of the implanted chip from the character himself with a razor blade. Insanity is very often the end of the episodes of these simulated realities from the possible technological future. The series also very often explore the idea of alienation of the individual caused by technology. In one of the scenes here the two have sex, while each one streams recordings from previous, much more enjoyed experiences.

In “White Christmas” the idea of controlling human perceptions is pushed further, with people having the ability to “block” each other in real life. Sim-

8 “Пред БНТ”, 2025.

ilar to social networks, when someone blocks you, you can no longer see or hear anything from them. This is visualized in the episode as the blocked person turns into blurred silhouette, whose speech you cannot distinguish. A small remote control is used to control it again, and here the implanted chip in the brain stores the entire consciousness of the person. Removed surgically and placed in a small device actually clones virtually the individual. In the episode this idea is used to make virtual copies of themselves, which they turn into their slaves. “White Christmas” is one of the most emblematic episodes of the series, intertwining multiple stories and leaving the audience with a bitter taste and many questions as the credits roll in the end. The plot consists of two criminal stories, mixed together and revealed through the virtual clones of the characters. The idea of blocking in real life is also difficult to comprehend and fundamentally changes our relationships. The inability to clarify and resolve tensions between people, even at the cost of conflict, leads to manic behavior and madness in one of the characters, who assumes that he has a child with his ex-girlfriend, who blocks him and refuses to talk to him. Along with the block, he loses the opportunity to even see the child. After an accident and her death, the block declines only to discover, that the child is not his and she had an affair. The truth drives him crazy and leads to unintentional crimes. At the same time the other character, whose job is to train virtual clones and make them slaves to their owners, manages to make a deal for his crimes, by getting virtual confessions out of him. The mitigation of his punishment turns out to be release of prison, but with total blockage—he could not see anyone—the world becomes a place with blurred silhouettes of people with whom he cannot even talk, and the others see him as a red threatening silhouette. Such “digital stigmatization” or, as it is now commonly referred to in slang, “cancel culture” has long been a reality on social media. For a lot of people virtual life online is at least as important as the real one. Especially for the younger generations, who often place even greater importance on what happens online. Blocking for them is a highly emotional act that they experience seriously. But the inability to resolve this in the real life, as naturally happens, is an entirely new situation the consequences of which are difficult to even to imagine. In real world people meet and have

to communicate even after they have blocked each other online. Society has established rules of behavior that are observed even in conflicts. Such situation and technology that completely isolates the individual would create an entirely new dimensions of social behavior and relationships. And probably madness.

“Arkangel” explores the idea of what would happen if we implant a chip in a child’s brain, allowing parents to constantly monitor what they see, hear and experience. As we grow up, we all need more personal space. Could anyone bear the idea, that all of his words and actions are recorded and monitored? And are parents able to watch all that happens to their children? How would the behavior of those around them change, knowing that they are talking to a “live camera”?

The idea of virtual life – as life after death or a parallel reality is also very often subject in the series. In the “San Junipero” (S3.E4) a girl decides to “move” permanently into a virtual simulation, where she enters like a game every night and meets and falls in love with another woman. In reality she turns to be an old woman living in a nursing home and the two finally decide to continue living together forever in this simulated virtual paradise. But how real is this reality? Many episodes ask this question, central for the sci-fi genre – is there an objective reality, or everything that happens in our brain real enough for us? In the series this is always the digitally reality. The computer chip-dominated modernity of recent decades suggests this blurring between the virtual and the real, like the so articulated nowadays problem of “artificial intelligence”, often pointed as the main thread for humanity, is often mixed in the series with the physical reality. In “Be Right Back” (S2.E1) a woman loses her boyfriend in an accident. A new service offers a “connection” with the deceased, as a consolation, simulating his personality like a chat bot, creating a virtual clone of him, trained upon his activity on social networks. With a little hesitation, she decides to give it a try. The simulation evolves from chat to “real” phone conversations with his voice and is so realistic, that when she is offered a full-size robot, identical to her deceased friend, she agrees. But the “live” interaction, no matter how wonderful and real it may seem at first, quickly leads to disappointment. The robot cannot fill the void left by the living person she loved. The

simulation remains a vague imitation of his personality. The robot has no character, no personal opinion, no independent thinking or behavior. It can only simulate and imitate the most likely behavior, based on the information gathered about the person who he was. This only adds grief and anger leading her to try to make the robot destroy itself. But this is of course not written in its algorithms. The culmination is when she realizes she is pregnant from their last night together before the accident. The end of the episode shows the grown-up child, who wishes to climb into the attic on his birthday. There stands the robot in “exile”, which in the eyes of the child is still somehow a reflection of a father. The questions of how far we have the right to simulate human beings and what the consequences might be are once again left open.

The range of themes and ideas explored in the “Black Mirror” series is enormous. In the seven seasons so far, they have managed to play out many simulations of potentially possible future realities, most of them situated in the in-between reality as I defined it, a mixture of the future and the present, revealing the sleeping monsters of our time. The only series I have come across, similar in format and themes, is the animated series “Love, death and robots” (2019-). It also presents imaginary worlds from the future, mixed with a lot of mythology and, of course, the stylistics of the animation, which creates a completely different effect. “Black Mirror” shows the future as ultimately digital. Which is far from certain. The trends we see in the next generations are at the two extremes—from ultimate digitization to its complete rejection. What will prevail or whether humanity will find some kind of balance, the decades to come will show. Young people who decide to distance themselves from modern world, some even moving to small, isolated places, going back not only technologically but also to a previous way of life, are trying to escape from “the system.” From the control, the pressure of society, the insane rhythm of life, in which the individual becomes a hamster-like running in a wheel in a cage, the only

way out of which seems to be death. This allegory is literary shown in “Black Mirror” – in the dystopian reality of episode S1. E2 • In “Fifteen Million Merits”, people are forced to spin wheels all day long to generate energy. Depending on the energy they generate, they receive credits that they can spend. People’s literal dependence on technology and utterly inhuman relationships culminates in episodes such as S7. E1, “Common People”. There they explore the idea of what would happen if the currently popular subscription payment model were introduced into healthcare. The attachment of the masses to constant monthly payments is one of the major dependencies that modern society is having right now. Many even call it modern slavery. But this dependency is both ways—companies bind consumers, and consumers themselves want constant service. But what would happen if someone’s life depended on such a digital service? What would happen if you couldn’t afford to pay for the service? Or if the company decided to change the terms and conditions? To raise prices or add advertisements, for example? Is it possible for an individual to become a “living advertisement” and be in complete control by the company, which can switch off or change the service at any moment, leaving the individual in a half-living state? Blackmailing him in this way to pay more and more... Something well known in modern medicine, which in many ways has become a well-functioning corporation focused on profits. Where are the boundaries, and who could guarantee control over such technology? Are life and health becoming just another service and goods, privilege reserved only for the rich? This episode does not have a happy ending, when the individual’s choice reaches down to refuse life as the only way to salvation. Most of the endings in this series are tragic or compromising, showing the future in far from bright colors. That is probably the reason why the mass audience does not prefer it. As I have pointed, most people want to escape the reality streaming the content on the platforms, rather than see a reflection of themselves or difficult questions about our future.

REFERENCES:

- AHMED, Shaheen. "Bandersnatch: The Meta-Narrative of Our Contemporary Times." Medium. Accessed April 1, 2025. <https://medium.com/@shaheenahmed/bandersnatch-the-meta-narrative-of-our-contemporary-times-6364a73eb60f>.
- ASTRUKOV, Iosif. Stage and Screen: New Multimedia Performances. Sofia, 2018.
- FORMAN, Miloš. Turnaround: A Memoir. New York, 1993.
- FROMM, Erich. The Art of Loving. New York: Harper & Row, 1956.
- Interview of Erich Fromm from the 1950s. YouTube video. Accessed September 25, 2025. <https://youtu.be/9VINs8McvMI>.
- "AI Goes Nuclear." Bulletin of the Atomic Scientists. Accessed March 22, 2025. <https://thebulletin.org/2024/12/ai-goes-nuclear/>.
- "Black Mirror Title Meaning." Highsnobiety. Accessed March 24, 2025. <https://www.highsnobiety.com/p/black-mirror-title-meaning/>.
- "Cancel Culture." Encyclopaedia Britannica. Accessed April 16, 2025. <https://www.britannica.com/procon/cancel-culture-debate>.

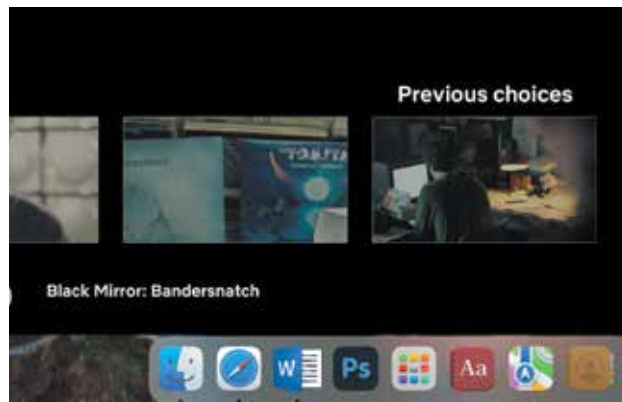
FILMOGRAPHY

- Black Mirror. Created by Charlie Brooker. Channel 4 / Netflix, 2011–.
- "Arkangel." Black Mirror. Season 4, Episode 2. Netflix, 2017.
- "Joan Is Awful." Black Mirror. Season 6, Episode 1. Netflix, 2023.
- "San Junipero." Black Mirror. Season 3, Episode 4. Netflix, 2016.
- "The Entire History of You." Black Mirror. Season 1, Episode 3. Channel 4, 2011.
- "White Christmas." Black Mirror. Special Episode. Channel 4, 2014.
- Love, Death & Robots. Netflix, 2019–.
- The Mandalorian. Disney+, 2019–.



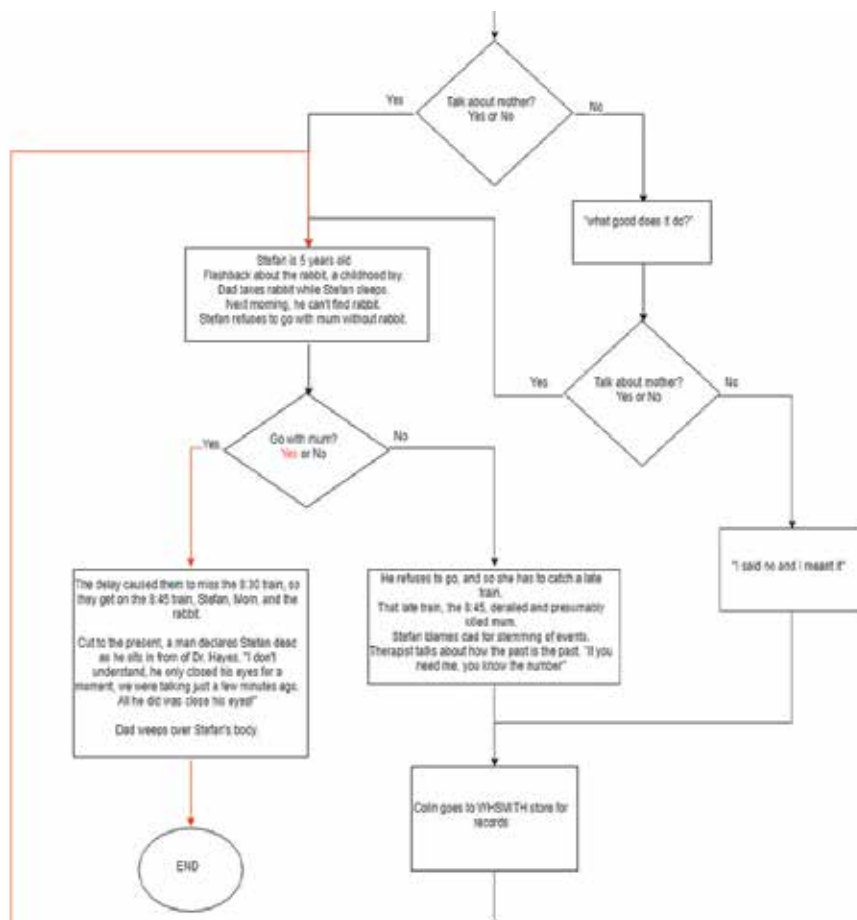
1. ეკრანის ანაბეჭდი: როგორ ხდება არჩევანის ვიზუალიზაცია Netflix-ზე

1. SCREENSHOT OF HOW THE CHOICES ARE VISUALIZED ON NETFLIX



2. ეკრანის ანაბეჭდი: როგორ შეუძლია მაყურებელს უკან დაბრუნება და განსხვავებული სიუჟეტური ხაზის არჩევა

2. SCREENSHOT SHOWING HOW THE VIEWER CAN GO BACK AND CHOOSE DIFFERENT LINE



3, 4. სერიალის ფანების მიერ შემუშავებული და ონლაინ ფორუმზე reddit.com განთავსებული მთლიანი სიუჟეტის მონახაზი

3, 4. THE ENTIRE PLOT OUTLINE, DEVELOPED BY FANS OF THE SERIES AND POSTED ON THE INTERNET FORUM REDDIT.COM



4. კადრი სერიიდან
„საშინელი ჯოანი“
4. STILL FROM THE EPISODE
“JOAN IS AWFUL”



5. კადრი სერიიდან
„შენი მთლიანი ისტორია“
5. STILL FROM THE EPISODE
“THE ENTIRE HISTORY OF YOU”



6. კადრი სერიიდან
„თეთრი შობა“
6. STILL FROM THE EPISODE
“WHITE CHRISTMAS”