

Proučavanje disocijativnog poremećaja identiteta u suvremenim medijskim prikazima: Split, Mr. Robot i Moon Knight

Lacković, Leticija

Master's thesis / Diplomski rad

2023

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Rijeka, Faculty of Humanities and Social Sciences / Sveučilište u Rijeci, Filozofski fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:186:196321>

Rights / Prava: [In copyright](#) / [Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2025-01-18**



Repository / Repozitorij:

[Repository of the University of Rijeka, Faculty of Humanities and Social Sciences - FHSSRI Repository](#)



SVEUČILIŠTE U RIJECI
FILOZOFSKI FAKULTET
Odsjek za kulturalne studije
Leticija Lacković

Proučavanje disocijativnog poremećaja identiteta u suvremenim
medijskim prikazima: Split, Mr. Robot i Moon Knight

DIPLOMSKI RAD

Rijeka, kolovoz 2023.

Sveučilište u Rijeci

Filozofski fakultet

Odsjek za kulturalne studije

Leticija Lacković

0009083444

Proučavanje disocijativnog poremećaja identiteta u
suvremenim medijskim prikazima: Split, Mr. Robot i Moon
Knight

DIPLOMSKI RAD

Diplomski sveučilišni studij kulturologije

Dr. sc. Sanja Puljar D'Alessio

Rijeka, kolovoz 2023.

SAŽETAK

Diplomski rad se bavi proučavanjem disocijativnog poremećaja identiteta (DPI) u suvremenim medijskim prikazima. Analiziraju se film *Split* (2016., Shaymalan), serija *Mr. Robot* (2015.-2019., USA Network) i serija *Moon Knight* (2022., Marvel). DPI psihološki je poremećaj koji uključuje koji je karakteriziran vrstom disocijacije u kojoj osoba doživljava dva ili više različitih identiteta koji se nazivaju alteri, kao i ponavljajućom amnezijom. DPI se često prikazuje u filmovima i serijama popularne kulture, a njegov prikaz je najčešće problematičan, senzacionaliziran, preuveličan i neistinit. Glavna metodologija koja se koristi jest analiza vizualnog diskursa, kao i usporedba analize s iščitanim literaturama i izvorima. Cilj je uvidjeti kako i na koji način je poremećaj prikazan, dakle postoje li zablude o poremećaju kroz film ili seriju koju proučavamo, jesu li prikazi štetni i loši, potiču li mitove i stereotipe. Nadalje, proučavamo kako ta slika utječe na društvo koje konzumira popularnu kulturu i što takav prikaz govori o samoj popularnoj kulturu u kojoj medijski prikaz pripada. Film *Split* donosi negativan prikaz pun mitova i stereotipa, serija *Mr. Robot* donosi pozitivan prikaz pun empatije i razumijevanja, a serija *Moon Knight* donosi istovremeno pozitivan i negativan prikaz pun ohrabrenja i potencijala. Dobiveni rezultati analize ukazuju na značajan pomak u prikazivanju DPI-ja, pomak ka empatiji, iskrenosti i ljudskosti.

Ključne riječi: disocijativni poremećaj identitet, popularna kultura, vizualni diskurs, medijski prikaz

SUMMARY

This thesis deals with the study of dissociative identity disorder (DID) in contemporary media representations. The movie *Split* (2016, Shyamalan), the series *Mr. Robot* (2015-2019, USA Network) and the series *Moon Knight* (2022, Marvel) are being analysed. DID is a psychological disorder characterized by a type of dissociation in which a person experiences two or more distinct identities called alters, as well as recurrent amnesia. DID is often depicted in popular culture movies and tv shows, and its portrayal is often problematic, sensationalized, exaggerated, and untrue. The main methodology used is the analysis of visual discourse and the comparison of the analysis with the read literature and sources. The goal is to see how and in what way the disorder is portrayed, i.e. whether there are misconceptions about the disorder through the movie or tv show we are studying, whether the portrayals are harmful and bad, whether they promote myths and stereotypes. Furthermore, we study how this image affects the society that consumes popular culture and what such representation says about the popular culture itself to which the media representation belongs. The movie *Split* presents a negative portrayal full of myths and stereotypes, the tv show *Mr. Robot* brings a positive portrayal full of empathy and understanding, and the *Moon Knight* tv show brings both a positive and negative portrayal full of encouragement and potential. The obtained results of the analysis indicate a significant shift in the presentation of DPI, a shift towards empathy, sincerity and humanity.

Keywords: dissociative identity disorder, popular culture, visual discourse, media representation

SADRŽAJ

1. UVOD	1
2. PROUČAVANJE DISOCIJATIVNOG POREMEĆAJA IDENTITETA U POPULARNOJ KULTURI.....	2
2.1. POVIJEST PRIKAZIVANJA DPI-A KROZ POPULARNU KULTURU	3
2.2. ZAŠTO DPI U POPULARNOJ KULTURI	5
2.3. DISOCIJATIVNI POREMEĆAJ IDENTITETA	8
2.3.1. DEFINIRANJE DPI-JA	9
2.3.2. ALTERI I SUSTAV	12
2.3.3. LIJEČENJE	14
2.3.4. POVIJEST I PROBLEMI KOJI OKRUŽUJU DPI	15
3. ANALIZA DIP-JA U SUVREMENIM MEDIJSKIM PRIKAZIMA: SPLIT, MR.ROBOT I MOON KNIGHT	17
3.1. METODOLOGIJA	18
3.2. SPLIT.....	20
3.2.1. SADRŽAJ FILMA	21
3.2.2. MEDIJSKI ODJEK FILMA.....	24
3.2.3. ANALIZA DPI-JA U FILMU	27
3.3. MR. ROBOT	32
3.3.1. SADRŽAJ SERIJE.....	33
3.3.2. POZADINA SERIJE MR. ROBOT	34
3.3.3. MEDIJSKI ODJEK MR. ROBOTA.....	37
3.3.4. NARACIJA MR. ROBOTA	39
3.3.5. ANALIZA DPI-JA U MR. ROBOTU.....	41
3.4. MOON KNIGHT.....	51
3.4.1. SADRŽAJ SERIJE.....	52
3.4.2. ISHODIŠTE SERIJE MOON KNIGHT	54
3.4.3. POZADINA I MEDIJSKI ODSJEK SERIJE.....	57
3.4.4. ANALIZA DPI-JA U MOON KNIGHTU	61
3.5. ELABORACIJA.....	68
4. ZAKLJUČAK	72
5. POPIS LITERATURE I IZVORA	74

1. UVOD

Rad proučava disocijativni poremećaj identiteta (DPI) u suvremenim medijskim prikazima; film *Split* (2016, Shaymalan), serija *Mr. Robot* (2015-2019, USA Network) i serija *Moon Knight* (2022, Marvel). Cilj je analizirati kako i na koji način je poremećaj prikazan, postoje li zablude o poremećaju koje se reproduciraju kroz serije i film popularne kulture, jesu li prikazi štetni i senzacionalistički, te što takav prikaz govori o popularnoj kulturi kojoj film ili serije pripadaju i o samom društvu koje konzumira ovakve prikaze. Glavna metodologija jest analiza vizualnog diskursa. Počinjemo s pregledom povijesti prikazivanja DPI-ja kroz popularnu kulturu i pitanjem zašto se poremećaj koristi u popularnoj kulturi. Slijedi objašnjavanje i definiranje DPI-ja, altera i sustava, proces liječenja, te povijest i probleme koji okružuju DPI. Zatim dolazi pojašnjavanje analize i metodologije, te sama analiza vizualnog diskursa. *Split* je prvi na redu, proučavamo sadržaj filma, medijski odjek filma i analiziramo DPI u filmu prema postavljenim odrednicama. *Mr. Robot* je prva serija koju proučavamo, dakle sadržaj i pozadinu serije, medijski odjek, naraciju serije, te slijedi analiza DPI-ja u seriji. Posljednja serija je *Moon Knight*, gledamo sadržaj, ishodište serije, pozadinu kao i medijski odjek, te analiziramo DPI u seriji. Na kraju dolazi elaboracija dobivenih podataka i spoznaja, s glavnim ciljem utvrđivanja koji od tri medijska sadržaja ima najbliži prikaz pojedinca s DPI-om. Analizom vizualnog diskursa uspjeli smo odgovoriti na postavljena pitanja, te smo uvidjeli na koji na način je poremećaj prikazan u filmu ili seriji, a odgovori na postavljena pitanja su bili drugačiji i raznoliki. Zaključak do kojeg smo došli analizom vizualnog diskursa u kontekstu DPI-ja jest da imamo značajan pomak u prikazivanju DPI-ja u popularnoj kulturi, pomak koji vodi prema iskrenijem, boljem i suosjećajnijem prikazu poremećaja.

2. PROUČAVANJE DISOCIJATIVNOG POREMEĆAJA IDENTITETA U POPULARNOJ KULTURI

Disocijativni poremećaj identiteta (DPI) složen je psihološki poremećaj koji je karakteriziran vrstom disocijacije u kojoj osoba doživljava dva ili više različitih identiteta koji se nazivaju alteri, osobnosti ili dijelovi. Poremećaj se javlja kao odgovor na drastičnu traumu najčešće doživljenu u djetinjstvu. DPI znan je i kao poremećaj višestruke osobnosti, no ovaj naziv promijenjen je zbog boljeg razumijevanja poremećaja. Pojedinaac mora ispunjavati sljedeće simptome da bi mu se dijagnosticirao DPI; prvi je fragmentacija ili diskontinuitet identiteta obilježen s minimalno dva ili više različitih stanja identiteta koji se najčešće nazivaju alteri, a drugi ponavljajuća stanja amnezije i praznina u sjećanju, koji dovode do teškoće funkcioniranja u raznim područjima života te ne mogu se pripisati učincima tvari (poput droga) ili nekog drugog zdravstvenog stanja (APA, 2013: 292, 293). DPI se često prikazuje kroz filmove i serije u popularnoj kulturi, što ćemo i istražiti kroz odabrane filmove i serije. Način prikazivanja DPI-ja u popularnoj kulturi usko je vezan uz općenite prikaze mentalnih pojava u popularnoj kulturi. Mentalni poremećaji zastupljeni su u različitim oblicima popularne kulture, a često se prikazuju na previše pojednostavljen ili jednodimenzionalan način. Mentalni poremećaj često se prikazuje kao karakterna mana ili kao nešto što se može riješiti s nekoliko jednostavnih promjena. Također, često je povezan s nasiljem, nestabilnošću i nepredvidljivošću. Tako slučajni DPI-ja potiču dodatan interes popularne kulture jer promjene altera u rizičnim situacijama, primjerice kada agresivniji alter preuzme vodstvo, mogu ustupiti mjesto nasilju (Doak, 1999: 66). Iako se ove karakteristike ponekad mogu povezati sa mentalnom bolešću, one nisu uvijek točne. Mentalni se poremećaji često prikazuju kao osobni nedostatak ili slabost te postoji nedostatak razumijevanja kronične i složene prirode stanja mentalnog zdravlja (Pecker, 2017: 9-22, 110, 160). Prikazivanje mentalnih poremećaja obično je negativno i lažno, a često se i pretjeruje u prikazu. Nadalje, često vidimo i omalovažavanje pojedinca sa mentalnim poremećajem od strane drugih likova, i ismijavanje koje uključuje nazivanje pogrdnim imenom, dehumanizirajuće fraze i stigmatizirajuće ponašanje (Sampson, 2020: 81). Prikaz DPI-ja u popularnoj kulturi može biti štetan i senzacionalistički, što može otežati ozbiljno shvaćanje onih koji žive s DPI-jem i primanje odgovarajućeg liječenja. To također može dovesti do javnog nerazumijevanja i stigme, što može povećati osjećaj srama, izolacije i straha kod osoba s DPI-jem. Nadalje, može potaknuti javnost da na poremećaj gleda kao na spektakl i da ga ne shvaća ozbiljno, što može obeshrabriti one koji žive s DPI-jem da potraže liječenje.

2.1. POVIJEST PRIKAZIVANJA DPI-A KROZ POPULARNU KULTURU

DPI se pojavljuje u popularnoj kulturi kroz mnoge filmove, serije, knjige, a obično je izvor misterija, napetosti i horora. Fenomen DPI-ja privlačio je pažnju još od davnina, a kao prvi prikaz DPI-ja u popularnoj kulturi uzima se roman R.L. Stevensona naslovom „Dr. Jekyll i Mr. Hyde“ koji izlazi 1886. godine (Poseck, 2006: 127). Roman govori o čovjeku koji ima dvije različite osobnosti, jednu dobru i jednu zlu, koje su u neprestanoj međusobnoj borbi, a bio je inspiracija za mnoge filmove i serije popularne kulture. Jekyll i Hyde pružili su arhetip traumatičnog psihičkog odvajanja u obliku već kulturološki poznate melodramatične i gotičke priče o sebi koje progoni vlastiti dvojnik, napominje Roger Luckhurst (2018: 296). Rani prikazi disocijacije u američkom filmu pojavili su se u dva opća, iako povezana formata, kao pozadina za misteriozne zaplete koji ovise o konačnom otkrivanju disocijativnog stanja glavnog lika i kao biografske prezentacije životne priče disocijativnog pacijenta, a svaki se ugnijezdio u vladajuća psihoanalitička načela tog razdoblja (Butler & Palesh, 2004: 67). 1950-ih i 1960-ih DPI se počeo prikazivati na filmu i televiziji, a jedan od najpopularnijih primjera je „The Three Faces of Eve“ (Johnson), koji izlazi 1957. (Poseck, 2006: 128). Film temeljen na istinitoj priči o mladoj ženi koja razvija dvije različite osobnosti te je pratimo kroz njezin proces liječenja, a važan je jer nije prikazivao altere kao zlonamjerne ili nasilne. Nadalje, 1960. izlazi film „Psycho“ (Hitchcock) koji isto prikazuje DPI, koji je izazivao daljnje stigmatizacije sugerirajući da nas DPI čini potpunim psihopatom. U kasnim 1970-ima najvažniji primjer jest film „Sybil“ (Petrie) koji izlazi 1976., a bazira se na romanu istog naslova autorice Flore Rheta Schreiber, koji je temeljen prema istinitoj priči (Poseck, 2006: 128). Film je pokrenuo Sybil fenomen, nakon objavljivanja pojavilo se mnogo novih slučajeva DPI gdje su se ljudi javljali tvrdeći da imaju poremećaj, a posljedica ovog bila je uključivanje DPI-ja u službeni medicinski rječnik. DPI se prije filma smatrao rijetkim, a nakon izlaska filma „Sybil“, broj dijagnosticiranih slučajeva popeo se s 50 slučajeva na 40 000 (do 1998.), te ih je većina je prijavljena u Sjedinjenim Državama (Poseck, 2006: 128). Ovdje vidimo povezanost između fenomena popularne kulture i samog poremećaja, te utjecaj koji jedan film može imati na promjenu narativa o DPI. Ovom razdoblju pripadaju i filmovi „Trilogy of Terror“ (1975, Curtis), sitcom serija „Taxi“ (1978, Paramount Television), a malo kasnije i film „The Shining“ (1980, Kubrick) (Art and Popular culture). Kroz filmove i serije često postoji zabuna oko DPI i šizofrenije, što se može vidjeti kroz nekoliko filmova i serija, poput filma „Fight Club“ (1995, Fincher), „Secret Window“ (2004, Koepp) i „Dressed to Kill“ (1980, De Palma). Razlog ovome leži u vizualnoj prirodi filma da DPI i šizofreniju

moraju prikazati kao nešto vanjsko, vidljivo i opipljivo gledatelju, a sredstva kao što su korištenje dviju uloga koje igraju različiti glumci ili razgovori između dvije različite osobnosti raspiruju sumnju u gledatelju postoji li ono što on ili ona vidi doista ili je samo vizualni prikaz mentalnog procesa (Poseck, 2006: 130). Nadalje, nasilje koje filmovi prikazuju dodaje nesporazum i dezinformacije, a pogrešno shvaćanje izjednačava "podvojenu osobnost" s "dobrim tipom/ubojicom" (Byrne, 2001: 28). Kasnije se DPI često koristi kao opravdanje za neočekivani kraj, dakle DPI služi kao dobar iznenađujući obrat filma. Filmovi koji se temelje na DPI-ju su izvanredni jer je to zbog simptomatske prirode poremećaja jedan od najboljih načina za rješavanje i opravdavanje obrata u zapletu koji bi se inače činili nestvarnim, primjerice u filmovi poput „Session 9“ (2001, Anderson), „Identity“ (2003, Mangold) ili „Hide and seek“ (2005, Polson). Robert Doak ističe da poremećaj predstavlja terapeutu složenu misteriju, posebno zato što većina pacijenata nema svijest o tome što njihovi alteri rade i zato što pacijenti obično pokazuju nevoljkost da govore o onome što znaju o svom drugom ja (1999: 66). Trileri i horori oni su koji najčešće prikazuju pojedinca s DPI kao ubojicu, a neizvjesnost je centrirana oko toga je li taj lik izvan kontrole. DPI možemo također vidjeti kroz određene komedije, a ovdje alteri pojedinca obično imaju iznenađujuće karakteristike, primjerice alter drugog spola ili dobi, drugačiji govor i naglasak i drugo, a sve se preuzima i pretvara u komedijske ekstreme. Primjeri ovakvih filmova su „Double Trouble“ (1951, Cabanne), „The Nutty Professor“ (1963, Lewis), „Zelig“ (1983, Allen) i „Me, Myself and Irene“ (1999, Farelly) (Poseck, 2006: 132).

2.2. ZAŠTO DPI U POPULARNOJ KULTURI

Postoji mnogo razloga zašto filmovi i serije popularne kulture kao inspiraciju uzimaju DPI. „*Evolucija lika s DPI-jem pruža prvi trag: dramatične prezentacije s bizarnim simptomima, koji zatim ustupaju mjesto retrospekciji i raznim disocijativnim stanjima. Besprijeckorno kinematografsko ovladavanje prostorom i vremenom, te njegova sposobnost predstavljanja različitih gledišta, posuđuje se jedinstveno za ove prikaze. Potencijalnom producentu još je privlačniji dramatični trenutak katarze, gdje se sve otkriva ("twist") i dolazi do razrješenja. Za melodramu to je lijek, ali u trilerima je misterij (raz)riješeno*“ (Bryne, 2001: 27). DPI je iznimno zanimljiv i složen poremećaj koji je zaokupio maštu mnogih filmaša i televizijskih producenata. To je poremećaj koji se često pogrešno shvaća i pruža jedinstvenu priliku za istraživanje različitih tema. Osim toga, DPI može stvoriti uvjerljivu dramu i neizvjesnost, jer višestruke osobnosti često imaju sukobljene ciljeve i motivaciju. Nepredvidivost poremećaja također može dovesti do uzbudljivih priča koje zaokupljaju gledatelje. Lisa Butler i Oxana Palesh istražuju upotrebu disocijacije u filmu, te kako se disocijacija koristi za bijeg od stvarnosti i kako se koristi za pojačavanje napetosti i užasa u filmovima. Disocijacija se može koristiti za stvaranje osjećaja nelagode i neizvjesnosti kod gledatelja i koristi se za pričanje narativa o psihičkoj nevolji (Butler & Palesh, 2004: 66). Disocijacija također služi kao kinematografski alat i na razne načine se koristi u filmu. Disocijativna iskustva, poput derealizacije i depersonalizacije, teško je prenijeti samo riječima jer se mnoga od tih iskustava doživljavaju kroz ono što primarno izgleda kao osjetilna svjesnost, no filmovi mogu prikazati ta unutarnja stanja, kroz montažu zvukova, slika, vizualnih asocijacija i dobro osmišljenog dijaloga (Butler & Palesh, 2004: 67). Derealizacija se često prikazuje kroz modifikaciju boja, prekid zvuka, prigušenje zvuka, promjenu vremena snimanja i drugo. Depersonalizacija je složenija za prikazivanje jer se ne radi striktno o perceptivnim iskrivljenjima (ili iskustvima koja se mogu prenijeti na taj način), već se općenito ovaj doživljeni osjećaj prenosi se snimkama iznad glave ili rotacijom kuta kamere oko lika koji doživljava događaj (Butler & Palesh, 2004: 71). Film često koristi i sjećanja, poznatiji kao „flashback“ koji općenito uključuju prikaze svih vrsta sjećanja koja su trenutno u svijesti, neki su aktivno pozvani, drugi izazvani asocijacijom, a treći zadiru u svijest. Još jedan aspekt intruzivnih iskustava prikazanih u filmu je posttraumatska reaktivnost, pri čemu pojedinac reagira intenzivnim psihološkim stresom i/ili fiziološkim simptomima nakon izlaganja unutarnjim ili vanjskim znakovima koji podsjećaju na ranije traumatsko iskustvo (Butler & Palesh, 2004: 72). Također, Luckhurst ističe da je film imao značajnu ulogu u procesu formiranja i definiranja

DPI, jer je koristio jezik kinematografskih sredstava 'montaže' i 'flashbacka' da sugerira kako fragmenti traumatskog sjećanja mogu upasti u svijest i biti korišteni u terapijskoj reintegraciji razdvojenih identiteta (2018: 298). Korištenjem ovih tehnika i alata dodaje još jedan sloj disocijacije iskustvu gledanja filma. Disocijacija ima dramatski potencijal i zbog toga se često koristi kao način za zaokret u filmu. Butler i Panesh ističu da se disocijacija koristi i zbog višestranih zapleta koje amnezija i višestrukost mogu dati, i također zato što se disocijacija mogu upotrijebiti kao moćna metafora za instanciranje zajedničkih egzistencijalnih motiva i suvremenih psihosociokulturnih pitanja (2004: 74). DPI u filmovima i serijama popularne kulture dotiče se i tema sjećanja i identiteta, a i dualnosti u ljudskoj prirodi. „Disocijacija ima gotovo neograničen potencijal za ubacivanje intrigantnih krivulja u priče, lako se može primijeniti kao metafora za univerzalne tjeskobe oko sjećanja, identiteta i sukoba u ljudskoj prirodi, i DPI, traumatska amnezija i priroda i podatnost pamćenja bile su teme ozbiljnog interesa i rasprava u američkoj kulturi posljednja dva desetljeća“ navode Butler i Palesh (2004: 79). Zaključak teksta Butler i Palesh jest da disocijativni poremećaji predstavljaju često zanemaren aspekt mentalnog zdravlja, a filmovi nude jedinstvenu platformu za istraživanje takvih problema. Autorice napominju da filmovi mogu poslužiti kao moćan alat za pomoć ljudima da bolje razumiju i nose se s disocijativnim poremećajem, kao i da pomažu kliničarima da ih dijagnosticiraju i liječe. Autorice na kraju sugeriraju da je potrebno više istraživanja kako bi se razumjelo kako se disocijativni poremećaji manifestiraju na filmu i kako najbolje iskoristiti ovaj medij za pomoć onima koji su pogođeni tim poremećajima. U dva suvremena teksta autorice Suqi Chen i Rebecca Cortez analiziraju prikaz DPI u medijima i popularnoj kulturi. Cortez ispituje problem DPI-a u medijima i postavlja pitanje predstavlja li se poremećaj krivo ili su dijagnostički kriteriji neadekvatni. Ona tvrdi da su mediji senzacionalizirali i krivo protumačili simptome DPI-ja, stvarajući lažnu i štetnu sliku o poremećaju, a ovo je posljedica nedostatka razumijevanja i istraživanja DPI-ja, što dovodi do neadekvatnih dijagnostičkih kriterija i naposljetku, pogrešnog predstavljanja poremećaja. „Jedan od razloga za netočne prikaze je pretjerana dijagnoza, koja se često pripisuje popularnosti filmova koji prikazuju likove s višestrukim osobnostima. Ovi filmovi, temeljeni na preuveličanim simptomima, tada postaju lice DPI-a, a ne ispitivanja pravih pacijenata s DPI-jem“ (Cortez, 2022: 48). Cortez zaključuje da je, kako bi se DPI točno predstavio u medijima, potrebno dodatno istraživanje kako bi se bolje razumio poremećaj i stvorili sveobuhvatniji dijagnostički kriteriji. Chen istražuje zastupljenost DPI u popularnim filmovima i potencijalne učinke koje to može imati na javne stereotipe. Dakle, analizu razvoja DPI-ja u filmu i gledanje načina na koji je on prikazan u odnosu na druge

mentalne bolesti. Kroz sveobuhvatan pregled dostupne literature, Chen identificira zajedničke teme u filmovima koji prikazuju DPI i raspravlja o potencijalnim implikacijama tih portretiranja na stavove javnosti i stereotipe. Analiza teksta također naglašava važnost boljeg razumijevanja bolesti i filmskih producenata kako bi se osiguralo stvaranje točnih portreta s poštovanjem kako bi se smanjila stigma koja okružuje DPI i druge mentalne bolesti. Rad zaključuje da je DPI prikazan na pristran način u popularnim filmovima, te utječe na publiku da formira negativne dojmove prema DPI-u i njegovim pacijentima, a filmovi dramatiziraju i povezuju DPI likove s nasilnim ponašanjem, unatoč tome što filmovi daju neke točne informacije u smislu simptoma (Chen, 2021: 545). Dojam ljudi o DPI općenito je negativan. DPI se u popularnoj kulturi često prikazuje kao složen, misteriozan poremećaj koji se često pogrešno shvaća. Filmovi i televizijske emisije često prikazuju ljude s DPI-jem kao opasne, nepredvidive i nepouzdanе. U nekim su slučajevima osobe s DPI-jem prikazane u simpatičnom svjetlu, kao neshvaćene osobe koje su sposobne prevladati svoju bolest. Međutim, u mnogim slučajevima DPI je senzacionaliziran i preuveličan za dramatičan učinak.

2.3. DISOCIJATIVNI POREMEĆAJ IDENTITETA

Pojam Disocijativni poremećaj identiteta u sebi sadrži tri riječi koje pojedinačno imaju svoje značenje, a spojene skupa pomažu nam objasniti sam pojam. Disocijacija se uvijek vezuje uz neki traumatičan događaj, gdje se traumatični događaj najčešće dogodi u ranom djetinjstvu. Ona se definira kao poremećaj u obično integriranim funkcijama svijesti, pamćenja, identiteta ili percepcije okoline (Sachs & Galton, 2008: 81). Disocijacija je mehanizam preživljavanja i suočavanja koja omogućuje pojedincu da tolerira nepodnošljivo i preživi strahovito. Elizabeth Howell navodi razna značenja pojma disocijacije, prvo se pojam odnosi na disocijativnu strukturu u kojoj su vlastita stanja čvrsto segmentirana, disocijacija je i adaptivna i maladaptivna, i uzrok i posljedica, te je zatim i psihološki obrambeni odgovor, koji štiti od bolnih afekata i sjećanja, te organski i automatski odgovor na neposrednu opasnost. Nadalje, disocijacija se najjasnije može objasniti u smislu disocijativne strukture uma i disocijativnih procesa, gdje je disocijativna struktura uma povezana s osobnošću i identitetom, disocijativni proces povezan s aktivnostima poput derealizacije i depersonalizacije, a sami procesi mogu utjecati na disocijativnu strukturu (Howell, 2011: 35, 36). Disocijativni poremećaj identiteta spada u disocijativne poremećaje, zajedno sa disocijativnom amnezijom, poremećajem depersonalizacije/derealizacije, drugim specificiranim disocijativnim poremećajima i nespecificiranim disocijativnim poremećajima. Disocijativni simptomi se doživljavaju kao neželjeni upadi u svijest i ponašanje, s popratnim gubicima kontinuiteta u subjektivnom iskustvu i/ili nemogućnost pristupu informacijama ili kontroli mentalne funkcije koje su inače lako podložne pristupu ili kontroli, a oni često dolaze nakon traume (APA, 2013: 291). Nadalje, ovakvi poremećaji uključuju promjene osjećaja identiteta, svijesti ili pamćenja. DPI je definiran i kategoriziran mnogo kasnije od drugih disocijativnih poremećaja, zbog zbunjenosti oko poremećaja ili zamjenjivanja s nekim drugim poremećajem. DPI je poremećaj oko kojeg se vežu mnoga pitanja i problemi, dileme i predrasude, koje određuju na koji način društvo gleda pojedince s ovim poremećajem i kako se on prikazuje kroz filmove i serije popularne kulture. Potrebno je definiranje disocijativnog poremećaja identiteta, proučavanje njegove pozadine i nastanka, njegovih simptoma, sistematizacija, način mogućeg liječenja, proučavanje mitova i zabluda, da bi uopće mogli analizirati sam poremećaj u kontekstu serija i filmova.

2.3.1. DEFINIRANJE DPI-JA

„Disocijativni poremećaj identiteta karakteriziran je a) prisutnošću dvaju ili više različitih stanja osobnosti ili iskustva zaposjednutosti i b) ponavljajućim epizodama amnezije. Fragmentacija identiteta može varirati ovisno o kulturi (npr. prezentacije u obliku zaposjednutosti) i okolnostima. Stoga pojedinci mogu doživjeti diskontinuitete u identitetu i sjećanju koji ne moraju biti odmah vidljivi drugima ili su prikriveni pokušajima da se sakrije disfunkcija. Kod pojedinaca s disocijativnim poremećajem identiteta doživljavaju a) ponavljajuće, neobjašnjive intruzije u njihovo svjesno funkcioniranje i osjećaj sebe (npr. glasove; disocirane radnje i govor; nametljive misli, emocije i impulse), b) promjene osjećaja sebe (npr. , stavovi, sklonosti i osjećaj da nečije tijelo ili postupci nisu naši), c) čudne promjene percepcije (npr. depersonalizacija ili derealizacija, kao što je osjećaj odvojenosti od vlastitog tijela dok režete), i d) povremene funkcionalni neurološki simptomi. Stres često uzrokuje prolazno pogoršanje disocijativnih simptoma što ih čini očitijima.“ (APA, 2013: 291, 292). Dakle, DPI je stanje mentalnog zdravlja koje karakterizira prisutnost dvije ili više različitih osobnosti unutar pojedinca, koje je obično uzrokovano teškom traumom tijekom djetinjstva, a karakterizirano je gubitkom pamćenja, poteškoćama u međuljudskim odnosima i disocijacijom. Dijagnoza počiva na anamnezi koja uključuje pet kriterija; prvi kriterij navodi da mora postojati dva ili više različitih stanja osobnosti, što se može opisati kao iskustvo zaposjednutosti, te uključuje izrazit diskontinuitet u osjećaju sebe i osjećaju djelovanja, popraćen povezanim promjenama u afektu, ponašanju, svijesti, pamćenju, percepciji, kogniciji i/ili senzorno-motornom funkcioniranju. Drugi kriterij uključuje ponavljajuće praznine u prisjećanju svakodnevnih događaja, važnih osobnih informacija i/ili traumatičnih događaja koji nisu u skladu s običnim zaboravljanjem. Treći kriterij ističe da simptomi DPI uzrokuju klinički značajnu nevolju ili oštećenje u društvenim, profesionalnim ili drugim važnim područjima funkcioniranja. Četvrti kriterij napominje da uznemiravanje nije normalan dio široko prihvaćene kulturne ili vjerske prakse, a kod djece se simptomi ne mogu bolje objasniti zamišljenim prijateljima u igri. Posljednji, peti kriterij navodi da se simptomi ne mogu pripisati fiziološkim učincima tvari ili drugom medicinskom stanju (APA, 2013: 292). Sam termin „dissociative identity disorder“ pojavljuje se u četvrtom izdanju DSM priručnika 1994., dok je prije toga poremećaj znan kao „multiple personality disorder“ (Howell, 2011: 3). Prijelaz iz termina „poremećaj višestruke ličnosti“ u termin „disocijativni poremećaj identiteta“ bio je nužan u razumijevanju samog poremećaja i pojedinca koji ga imaju. Termin MPD je imao pogrešnu konotaciju da postoje odvojene ličnosti, a ne međusobno povezani

iako različito odvojeni dijelovi s odvojenim subjektivnostima koje su sve aspekti jedne osobe. Disocijativni dijelovi nisu odvojene osobe, oni su dio jedne osobe, ističe Howell (2011: 3). Termin „*poremećaj višestruke ličnosti*“ bio je previše senzacionalistički i nije istinski odražavao poremećaj, dok je „*disocijativni poremećaj identiteta*“ točniji jer opisuje poremećaj kao poremećaj identiteta, a ne kao višestruku osobnost. Nadalje, novi izraz također prepoznaje da poremećaj uključuje više od samih osobnosti, uključujući poremećaj nečijeg osjećaja identiteta, pamćenja i svijesti. Disocijativni poremećaj identiteta povezan je s katastrofalnim iskustvima, traumatskim događajima i/ili zlostavljanjem u djetinjstvu. Djeca se ne rađaju sa sviješću jedinstvenog identiteta, on se razvija iz raznih izvora i iskustava, a kod djece koja imaju neko traumatično iskustvo mnogi dijelovi onoga što se trebalo spojiti ostaje razdvojeno (MSD, 2014). Dijete u pokušaju da se nosi s tim iskustvima, može stvoriti izmjene ili odvojene identitete kako bi odvojio bol i sjećanja povezana s traumom. Također se može distancirati od okoline ili stvarnosti kako bi izbjegao bolna sjećanja i osjećaje povezane s traumom. Fenomen koji se najčešće povezuje s DPI jest prebacivanje iz jednog identiteta/ altera u drugi ili „*switching*“ gdje različiti unutarnji identiteti mogu biti skloni iznenadnom preuzimanju glavne odgovornosti, zapravo istiskujući identitet koji je prethodno bio glavni (Howell, 2011: 4). To je čest simptom DPI-ja i može uključivati promjene u ponašanju, govoru tijela, držanju, obrascima govora, pa čak i fizičkim senzacijama. Preuzimanje glavne odgovornosti najčešće se opisuje kao uzimanje kontrole nad svjetlom ili uzimanje svjetla, a identitet koji uzima svjetlo je u tom trenu glavni i preuzima totalnu kontrolu. Rezultat ovoga jest amnezija onog dijela identiteta koji je bio maknut sa svjetla zbog događaja koji su se dogodili dok je drugi identitet imao kontrolu, a prebacivanje ili switching je također poznato kao potpuna disocijacija (Howell, 2011: 4). Nadalje, osim potpune disocijacije postoji i djelomičnu disocijaciju. Djelomična disocijacija povezana je s utjecajem disocijativnih dijelova koji su ispod površine identiteta koji je na svjetlu određeno vrijeme. Takva djelomična disocijacija uključuje nametljive vizualne slike, slušna iskustva (uključujući slušanje glasova u glavi), mirisna iskustva, somatska iskustva, neželjene, uznemirujuće i neobjašnjive misli i emocije, iskustva "izrađenih" voljnih činova, impulsa i misli, i povlačenje percepcija, misli i emocija (Howell, 2011: 5). Nadalje, djelomična disocijacija nije specifična za DPI ili čak za disocijativne poremećaje, ona karakterizira a posttraumatski stresni poremećaj (PTSP), dakle povratna sjećanja i intruzije (Howell, 2011: 7). Iskustva depersonalizacije i derealizacije također su vrlo česta kod osoba s DPI, te su jedan od simptoma samog poremećaja. Depersonalizacija se odnosi na iskustva nestvarnosti, odvojenosti ili biti vanjski promatrač u odnosu na nečije misli, osjećaje, osjete, tijelo ili

postupke (npr. perceptivne promjene, iskrivljeni osjećaj vremena, nestvarno ili odsutno ja, emocionalno i/ili fizičko utruće), a derealizacija uključuje iskustva nestvarnosti ili odvojenosti u odnosu na okolinu (npr. pojedinci ili objekti doživljavaju se kao nestvarni, nalik snovima, magloviti, manje životni ili vizualno iskrivljeni) (APA, 2013: 301). Disocijacije su zbunjujuće i za osobu s DPI i za one koji su u interakciji s osobom, posebice jer osoba koja ima DPI pati od amnezije. Glavni simptomi DPI-ja su iznenadne promjene ili diskontinuiteti u osjećaju sebe i osjećaju djelovanja i ponavljajuće disocijativne amnezije (APA, 2013: 293). Osjećaj sebstva i osjećaj djelovanja opisuje diskontinuitet ili prebacivanje između altera i njihovog postojanja. Nečiji se stavovi, mišljenja i sklonosti mogu iznenada i neobjašnjivo promijeniti, a zatim se ponovno promijeniti, zbog toga što alteri imaju različite stavove, perspektive i sklonosti. Nadalje, osjećaj slobode djelovanja opisuje iskustvo misli, emocija ili radnji koje se čine "nisu moje" ili pripadaju nekom drugom (Liu, 2022: 28). Za osobu s DPI-jem osjećaj sebstva, kontinuiteta postojanja i identiteta vrlo je diskontinuiran, što znači da su poremećene integrirane funkcije svijesti, pamćenja, identiteta ili percepcije. Disocijativna amnezija manifestira se na tri načina, kao praznine u udaljenom sjećanju na događaje iz osobnog života, kao propust u pouzdanom pamćenju i otkrivanje dokaza o njihovim svakodnevnim radnjama i zadacima kojih se ne sjećaju da su radili (APA, 2013: 293). Važno je objasniti identitete koji se javljaju u obliku zaposjednutosti, koji se pokazuju kroz ponašanja gdje se čini kao da neki duh, nadnaravno biće ili vanjska osoba uzima kontrolu tako da pojedinac s DPI-jem mijenja svoje ponašanje ili počinje pričati na drugačiji način. Nadalje, ovdje je važno odvojiti ovaj oblik zaposjednutosti sa širokim kulturnim i vjerskim praksama zaposjednutosti, a identiteti koji se javljaju tijekom disocijativnog poremećaja identiteta u obliku zaposjednutosti ponavljaju se, nepoželjni su i nevoljni, uzrokuju klinički značajnu nevolju ili oštećenje (APA, 2013: 294). DPI uključuje višestruka stanja sebstva i razdvojena stanja identiteta. Bivstvo svakog pojedinca sastoji se od više stanja sebstva koja nastaju i izmjenjuju se u skladu s tim koje je stanje sebstva u prvom planu svijesti u određenom trenutku, a istraživanja pokazuju da su mozak, um i ja obično višestruki (Howell, 2011: 7). Dakle, svatko od nas ima različita i mnogostruka stanja sebstva koja su potrebna da izvršavamo razne aktivnosti kroz život, a ta stanja sebstva mijenjaju se ovisno o kontekstu u kojem pojedinac jest. Razlika ovdje jest da kod osobe s DPI-jem postoji podjela identiteta, s ponovljenim poremećajem svjesnog funkcioniranja i osjećaja sebstva.

2.3.2. ALTERI I SUSTAV

Identitet osobe sa DPI kompleksan je i često zbunjujući, jer je on zapravo zbroj, simbioza i interakcija sustava alter osobnosti. Richard Kluft definira alter kao „*Rastavljeno stanje* *sebstva. . . je mentalna adresa relativno stabilnog i trajnog obrasca selektivne mobilizacije mentalnih sadržaja i funkcija, koji se može ponašati s značajnim dimenzijama preuzimanja uloga i igranja uloga, te osjetljiv na intrapsihičke, međuosobne i okolišne podražaje. Organiziran je i povezan s relativno stabilnim (ali o redoslijedu ovisan o učinku) obrascem neuropsihofiziološke aktivacije i ima ključne psihodinamske sadržaje. Djeluje i kao primatelj, procesor i centar za pohranjivanje percepcija, iskustava i obrade istih u vezi s prošlim događajima i mislima, i/ili sadašnjim i očekivanim također. Ima osjećaj vlastitog identiteta i ideje, te sposobnost pokretanja misaonih procesa i radnji* (Howell, 2011: 58). Alter (ili dio ili alter osobnosti ili identitet) je fragment identiteta osobe koji se odvojio i razvio vlastitu posebnu osobnost. Alteri mogu imati različite karakteristike i osobine, uključujući spol, dob, jezik, pa čak i fizičke karakteristike. Nadalje, alteri često nisu svjesni jedni drugih i svaki može imati vlastita sjećanja i sjećanja na život te osobe. „*Različiti alteri visoko su međusobno povezani dijelovi sustava koji čini cjelokupnu osobu*“, a cjelokupnost altera (ili dijelova) koje mogu postojati unutar pojedinačnog fizičkog tijela poznata je kao sustav (Howel, 2011: 55; A.T.W., 2005:26). Osnovni sustav altera u DPI uključuje one koji uglavnom djeluju na površini i stupaju u interakciju sa svijetom, to jest one koji su najčešće na svjetlu, ali i dijelove koji rjeđe stupaju u interakciju s vanjskim svijetom, poput onih koji imaju traumatska iskustva. Nadalje, često postoji antagonizam između dijelova, te zbog toga postoje takozvani funkcionalni dijelovi koji su prihvaćeni i priznati, te nefunkcionalni koji čuvaju strašna sjećanja su prognani i tretirani kao "ne-ja" (Howell, 2011: 56). Alteri se tako često i kategoriziraju kao poželjni i nepoželjni, te se određuju po tome kako i na koji način utječu na život osobe s DPI i vanjski svijet. Howell ističe da sistem DPI osobe uglavnom odgovara Karpmanovom dramskom trokutu sastavljenom od dijelova koji su žrtve, počinitelji i spasitelji (2011: 57). Alteri žrtava često su djeca koja pate, a njihov identitet povezan je s odnosima sa zlostavljačima, alteri zlostavljača često predstavljaju internalizaciju ranih progonitelja, dok alter spasitelja povezan je oko značajnih pozitivnih, stvarnih osoba u pacijentovom životu. Broj altera DPI sustava osobe obično dosegne svoj raspon u tinejdžerskoj dobi, a broj uvijek ovisi o pojedincu i njegovim iskustvima. U sustavu altera obično postoji raznolikost altera, no svaki alter donosi jedinstvene vještine, snagu, znanje, iskustva i uvide u sustav, svaki alter ima svoju specifičnu ulogu i svrhu, i koristi na određen

način (A.T.W., 2004: 36). Altere koje najčešće susrećemo su alter koji ima izvršnu kontrolu većinu vremena (tj. domaćin), alteri djeteta, alteri zlostavljača ili progonitelja, uključujući altere po uzoru na zlostavljače, alteri dijelovi različitog spola, zavodljivi alteri, alteri zaštitnika, spasioca ili onaj koji umiruje i alter upravitelja (Howell, 2011: 58). Domaćin je glavni identitet osobe s DPI-ja i on je onaj koji komunicira s vanjskim svijetom, obično nosi ime koje nosi pacijent i služi kao vrsta ljuske, prednjeg dijela. Dijelovi djeteta su alteri koji se često pojavljuju u djetinjstvu i imaju karakteristike malog djeteta, te oni čuvaju većinu sjećanja zlostavljanja. Dijelovi zlostavljača ili progonitelja obično su stvoreni kako bi pomogli osobi s DPI-jem da se nosi sa sjećanjima na zlostavljanje ili traumu, oni drže bijes i prezir no djeluju uvijek zaštitnički. Dijelovi različitog spola su alteri koji se identificiraju kao različiti spol od domaćina. Zavodljivi dijelovi su alteri stvoreni da se nose s osjećajima srama ili krivnje i mogu se uključiti u promiskuitetno ponašanje. Dijelovi zaštitnika ili spasitelja stvoreni su da zaštite domaćina od raznih opasnosti i mogu mu pomoći da se nosi s teškim emocijama, a djeluju kao borci. Konačno, upravitelj je alter koji pomaže držati ostale altere pod kontrolom i može pomoći domaćinu da održi osjećaj stabilnosti, oni se nazivaju i unutarnji samo-pomoćnici. Nadalje, mogu se javiti i alteri koji su psihotični i, u tom kontekstu, alteri koji su mrtvi koji se javljaju kada osoba ima iskustva bliske smrti, a javljaju se i alteri životinja. Disocijativni identiteti postoje u trećoj stvarnosti, unutarnjem svijetu koji se vizualizira, čuje, osjeća i doživljava kao stvaran. Ovu treću stvarnost često karakterizira logika transa, gdje ideje i odnosi ideja o stvarima u stvarnosti ne podliježu pravilima normalne logike, a budući da se drže u odvojenim odjeljcima, proturječna uvjerenja i ideje mogu postojati zajedno, ne moraju imati smisla (Howell, 2011:57). Na taj način unutarnji svijet sadrži mnoge subjektivnosti koje sebe doživljavaju kao zasebne osobe. A.T.W. ovo naziva sigurno mjesto ili kupola, prostor unutar kojeg alteri žive, mjesto gdje su dijelovi kada nisu na svjetlu, a važno je da je ono sigurno (2004: 41,42). Ono može preuzeti bilo kakvu fizičku manifestaciju, poput prostorije sa stolom i stolicama, piramide, svjetionika, i drugo.

2.3.3. LIJEČENJE

DPI ne može se izliječiti, već je ono usmjereno na pomoć pojedincu u upravljanju simptomima, smanjenju stresa i poboljšanju funkcioniranja. Liječenje obično uključuje psihoterapiju i lijekove. Prvi korak mora biti ispravna dijagnoza, a zatim i poznavanje s liječenjem traume kao i sposobnost suočavanja s traumatskim transferima i toleriranja jakih emocionalnih pritisaka u ordinaciji (Howell, 2011: 9). Proces liječenja kompleksan je i zahtjevan, te podrazumijeva duboko razumijevanje DPI-ja i samog pacijenta. Liječenje se sastoji od raznih faza, gdje prva uključuje razvijanje vlastite sigurnosti i stabilizaciju destruktivnih ponašanja za sebe i druge, o njihovim dijagnozama i upravljanju simptomima te razvijanje dobrog saveza za liječenje. Nakon toga dolaze sljedeće faze koje uključuju identificiranje, prihvaćanje i razgovor o njihovoj povijesti zlostavljanja i traume, kognitivnu obradu tema i pogrešnih atribucija povezanih s traumom, emocionalnu obradu, i stvaranje kohezivne, a ne nepovezane i disocijativne priče (Moline, 2012: 132). Tijekom liječenja, pacijenti postaju sve svjesniji svoje sklonosti disocijaciji i funkcija koje ona i u prošlosti i sadašnjosti, te razvijaju veću svijest o svojim unutarnjim sistemom i alterima, te uče razvijati unutarnji dijalog i suradnju. *„Kako se ovaj proces nastavlja i produbljuje u srednjim stanjima, to rezultira manjom amnezijom između različitih dijelova sebe i kako ta stanja ja sve više shvaćaju sličnost svojih motivacija i sve više prihvaćaju jedno drugo, počinju se stapati i integrirati“*, no integracija kod nekih pacijenta nije moguća ili ju pacijenti ne žele (Moline, 2012:133). Posljednja faza liječenja uključuje nastavljavanje integracije altera, a pacijenti se uče baviti s emocijama i stresom bez disocijacije i rade na razvoju zdravih odnosa te poboljšanoj sposobnosti za bavljenje životom i životnim događajima.

2.3.4. POVIJEST I PROBLEMI KOJI OKRUŽUJU DPI

Postoji mnogo prepreka i problema u kontekstu DPI, posebice u smislu dobivanja ispravne pomoći, a većina je povezana o znanju koje ljudi imaju ili nemaju o DPI. „*Naša kultura je disocirala disocijativnost*“, ističe Howell, i napominje da su duboke teme i psihodinamika agresora/žrtve, zajedno s narcisoidnim, sadističkim ili psihopatskim koloritom, duboko ukorijenjene u našu kulturu, dok ih se istodobno ih se negira i odbacuje (2011: 16). Nadalje, iako je zlostavljanje djece zastrašujuće često, kao i otmice i seksualno mučenje djece, postoji opće poricanje zlostavljanja djece koje je uveliko rašireno u društvu (Howell, 2011: 18). Žrtve okolina, umjesto da im pruža pomoć, često posramljuje i okrivljuje. Najgore od svega, DPI se često ne priznaje i ne prihvaća, gleda se kao da ne postoji, što ne ide u nikakvu korist pojedince koji ima DPI. DPI se smatrao izuzetno rijetkom pojavom, jer su visoko disocijativni ljudi skloni poli-simptomatskim pojavama i zbog toga što je poremećaj često skriven. „Unatoč čestom poricanju postojanja DPI, trenutna epidemiološka istraživanja postavljaju prevalenciju DPI na 1,1% do 3% opće populacije“ (Howell, 2011: 17). Također, istraživanja su pokazala da pojedinci s DPI-jem provode prosječno sedam godina u sustavu mentalnog zdravlja prije točne dijagnoze (A.T.W, 2004: 21). Potreban je i povijesni uvid da bi mogli u potpunosti shvatiti probleme oko prihvaćanja DPI. Kroz povijest su određene kulture cijenile ljudsku mogućnost ulaženja u disocijativni trans, primjerice kroz rad šamana, iscjelitelja u raznim kulturama, te postoje i vjerovanja u opsjednutosti duhom, primjerice Dybbuk u Judaizmu. DPI je suvremen i demistificiran pojam antropološke uobičajenosti, ističe Kluft (Howell, 2011: 39). Proučavanje disocijacije počinje s hipnozom, a do 18. stoljeća je ono što danas nazivamo DPI bilo opisano kao specifičan poremećaj. Kasnije kliničari počinju shvaćati povezanost fenomena dvostruke svjesnosti koji se pojavljivala u hipnozi s histerijom. U 19. stoljeću DPI je u Francuskoj popularizirao Jean-Martin Charcot, koji ga je i nazvao "disocijacija osobnosti", te je uvidio vezu između disocijacije, traume i histerije (Howell, 2011: 42). Njegova predavanja i spisi potaknuli su intenzivno zanimanje za DPI među psihijatrima, a stanje je bilo široko prihvaćeno kao mentalna bolest tijekom većeg dijela 19. i ranog 20. stoljeća. Istovremeno, uvodi se pojam šizofrenija, koja se bazirala na disocijaciji, a posljedica ovog jest bila da je zasjenila disocijativne procese kod psihičkih poremećaja (Howell, 2011: 48). Početkom 20. stoljeća, interes u disocijaciju počinje imati psihoanaliza, te se na DPI počelo gledati sa skepticizmom jer je njegova prevalencija rasla. Psihoanalitičari su u velikoj mjeri diskreditirali ovo stanje, za koje su tvrdili da je uzrokovano "histerijom" i da je oblik "fantazije", a ne legitimna mentalna bolest. Taj se skepticizam zadržao do 1970-ih, kada se u

znanstvenoj literaturi počeo pojavljivati sve veći broj izvještaja o DPI. Godine 1980. DPI je službeno priznat kao mentalni poremećaj od strane Američke psihijatrijske udruge, a 1994. je dodan u DSM-IV-TR (Moline, 2012: 92). Od tada se DPI sve više prepoznaje kao legitimno stanje mentalnog zdravlja i postao je predmet mnogih istraživanja i rasprava. U Hrvatskoj objašnjenje i definiciju DPI-ja nalazimo u MSD priručnicima za pacijente i liječnike, koji su rezultat suradnje MSD-a i Hrvatskog liječničkog zbora, a izdanja su poboljšana i ažurirana 2018. i 2019. godine (HeMED).

Povijesni pregled ukazuje nam na veliki problem negiranja, neshvaćanja i pogrešnog dijagnosticiranja, a iz ovog proizlaze i mnogi mitovi i zablude oko DPI. Prvi mit smo već spomenuli, a on uključuje uvjerenje da je DPI vrlo rijetki poremećaj, što nije točno. Drugi mit jest uvjerenje da su pojedinci s DPI vrlo agresivni i nasilni, a zapravo nisu ništa nasilniji od opće populacije. Nadalje, ne postoji veza između povećane kriminalne aktivnosti i DPI, već upravo suprotno, veća je vjerojatnost da će pojedinci s DPI biti žrtve nasilja (Hull, 2022). Ovaj mit potiče dodatnu stigmatizaciju i nepotreban strah. DPI je poremećaj osobnosti, glasi treći mit, a činjenica jest da su DPI i poremećaji osobnosti odvojeni i različiti problemi mentalnog zdravlja. Četvrti mit poistovjećuje DPI sa šizofrenijom, kako smo već napomenuli. Sljedeći mit ističe da je opće je shvaćeno da je prikazivanje disocijativnog poremećaja identiteta u filmovima i na televiziji senzacionalističko, no činjenica jest da je prikaz DPI u medijima stvorio zabunu u pogledu simptoma poremećaja (Hull, 2022). Simptomi se ovdje preuveličavaju, ponekad su potpuno izmišljeni, a prikazuju se na uvelike dramatičan način, dok se u stvarnosti prikazuju suptilnije i pritajenije. Nadalje, medijski prikaz DPI često stvara stigmiju i negativne stereotipe. Šesti mit navodi da je DPI uvijek vrlo očit, a zapravo se vrlo teško dijagnosticira, kao što smo već istaknuli. Posljednji mit jest da DPI nije stvaran poremećaj, što naravno nije točno (Hull, 2022). Mitovi i zablude o DPI često uzrokuju veliku stigmiju i nerazumijevanje u vezi s ovim vrlo složenim stanjem mentalnog zdravlja. Ovi mitovi su ovjekovječeni kroz medije, popularnu kulturu, pa čak i zdravstvene djelatnike, i stvorili su opće nerazumijevanje stanja i pojedinaca koji žive s njim. Također, ovaj nesporazum može dovesti do nedostatka empatije i prihvaćanja za one koji su pogođeni DPI-jem i može uzrokovati da se pojedinci osjećaju otuđeno i posramljeno zbog svog stanja. Posljedični učinci mogu biti štetni za pojedince, njihove obitelji i društvo u cjelini. Prepoznavanjem mitova i zabluda koji okružuju DPI i njihovim zamjenjivanjem točnim informacijama utemeljenim na dokazima, možemo pomoći u stvaranju okruženja razumijevanja i prihvaćanja za one koji žive s tim stanjem.

3. ANALIZA DIP-JA U SUVREMENIM MEDIJSKIM PRIKAZIMA: SPLIT, MR. ROBOT I MOON KNIGHT

Analiza uključuje film „Split“ redatelja M. Night Shyamalana koji izlazi 2016. godine, seriju „Mr. Robot“ redatelja Sama Esmaila koja izlazi 2015. godine, te serija „Moon Knight“ redatelja Jeremy Slatera koja izlazi 2022.godine. Kroz analizu želimo ispitati kako se poremećaj prikazuje, kakva je to reprezentacija, temelji li se na mitovima, ima li nadnaravne ili neprirodne komponente i kakvu poruku prenosi takva reprezentacija. Što, dakle, prikaz stanja ukazuje na to kako suvremeno društvo gleda na poremećaj, doživljava ga i oblikuje svoja uvjerenja i stavove o njemu? Cilj je analizirati kako i na koji način je poremećaj prikazan. Zbog toga što je poremećaj često krivo shvaćen, želimo utvrditi postoje li zablude o poremećaju kroz serije i film popularne kulture. Nadalje, želimo uvidjeti jesu li prikazi štetni i senzacionalistički, kao što mnoge tvrdnje ističu. Glavni cilj je uvidjeti na koji način se prikazuje poremećaj, te što to govori o popularnoj kulturi kojoj film ili serije pripadaju i o samom društvu koje konzumira popularnu kulturu. Dakle, gledamo poremećaj kroz oči popularne kulture, a zatim kako ta slika utječe na društvo, koje dosta često prema toj slici oblikuje ljudske vrijednosti, uvjerenja i ponašanja, način na koji ljudi gledaju na različita društvena pitanja i događaje. Nadalje, stvara li ta slika stereotipe, jača li postojeće, te utječe li utjecati na način na koji ljudi razmišljaju o društvenim pitanjima.

3.1. METODOLOGIJA

Glavna metodologija jest analiza vizualnog diskursa navedenih serija i filmova, kao i usporedba analize s iščitanim literaturama i izvorima. Analiza vizualnog diskursa uključuje razotkrivanje i razumijevanje značenja onoga što gledamo, što nam to želi reprezentirati i kako gledatelj interpretira gledano. Gillian Rose ističe da u kontekstu analize vizualne kulture moramo uvidjeti da slike same nešto čine, moramo uvidjeti na koji način slike otkrivaju ili skrivaju društvene razlike, kako izgledaju i kako ih se gleda, kako se one gledaju u širem kulturnom kontekstu i što gledatelji donose slici. Nadalje, ističe da kritički pristup vizualnoj kulturi mora uzimati objekt analize ozbiljno, mora razmišljati o društvenim uvjetima i utjecajima objekta i njegovog načina distribucije, te mora uključivati vlastiti način gledanja na objekt (2016: 22). Analiza vizualnog diskursa pristup je koji uključuje elemente semiotike, medijskih studija i kritičke analize diskursa. On gleda dalje od doslovnog značenja, razmatra temeljna značenja, ideologiju, vrijednosti, te može ukazati na koji način objekt analize dolazi u interakciju s okolinom, kako utječe na nju, te kako na koji način se objekt može koristiti. Analiza vizualnog diskursa prikladna je za ovaj rad gdje su objekti i subjekti proučavanja, dakle film ili serija, društvo i percepcija DPI-ja, duboko isprepleteni i povezani. Postoji mnogo elementa koje proučavamo kroz analizu. Prvo gledamo kriterij za DPI, te utvrđujemo ima li glavni lik navedene kriterije za DPI, dakle 2 ili više stanja osobnosti i ponavljajuće trenutke amnezije, kao i intruzije i promjene u osjećaju sebe, promjene percepcije te funkcionalne neurološke simptome, a i uzrok DPI, traumu u djetinjstvu. Zatim gledamo disocijaciju i na koji način se prikazuje, kao i fenomene depersonalizacije i derealizacije. Važan element analize jesu alteri, gdje proučavamo podudaraju li se s kategorizacijom najčešćih altera, poput domaćina, zaštitnika, djeteta, zlostavljača, te na koji način se kroz film ili serije prikazuju različiti alteri. Nadalje, proučavamo prikazuje li se i kroz koji oblik treća stvarnost ili sigurno mjesto altera. Liječenje je bitan dio DPI i gledamo prikazuje li se, ako se prikazuje kako se prikazuje ne samo sesija već i liječnik ili psiholog, te njihov odnos s pacijentom i njihov stav o DPI. Zatim istražujemo javljaju li se određeni mitovi, zablude, stereotipi, a važnu ulogu ima i terminologija, dakle riječi i nazivi koji se pripisuju liku s DPI, a i s kojima on opisuje sam sebe. Kinematografija i kontekst nastanka filma su značajni, te ćemo ovdje gledati žanr filma ili serija, koristi li se DPI kao način stvaranja napetog zapleta, te kroz koje alate i metode se prikazuju fenomeni poput disocijacije, altera, treće stvarnosti, depersonalizacije i drugi.

Analizu radimo postavljanjem istih skupina pitanja za svaku seriju i film, što će nam dati dublju i detaljniju analizu. Pitanja možemo podijeliti u dvije kategorije, prva koja se tiču same radnje, sadržaja filma ili serija u kontekstu disocijativnog poremećaja, i druga koja će se tiču glavne likove, također u kontekstu poremećaja. Pitanja za prvu kategoriju glase: 1. je li priča istinita/ bazira li se na istinitim događajima?, 2. kako je poremećaj prikazan (u kojem svjetlu)?, 3. na koji način se govori o poremećaju i kako ga se opisuje?, 4. kako svijet i ljudi doživljavaju glavnog lika?, 5. kakav odnos svijet i ljudi imaju naspram glavnog lika s poremećajem?. Pitanja za drugu kategoriju su sljedeća: 1. Koja je dijagnoza glavnog lika, te koji je uzrok nastajanja poremećaja?, 2. kako glavni lik shvaća svoj poremećaj (ili ne shvaća), kako opisuje ono što mu se dešava?, 3. kako se glavni lik nosi sa svojim poremećajem, kako opisuje sam sebe?, 4. pruža li glavni lik otpor prema poremećaju?, 5. kako su prikazani drugačiji alteri (identiteti), kako se jedan razlikuje od drugih?, 6. na koji način glavni lik doživljava sam sebe i svijet oko njega?, 7. kakav odnos glavni lik ima sa svojim poremećajem?, 8. kako, kada i na koji način saznajemo da glavni lik ima poremećaj i u kojem kontekstu, koliko je njegovo značenje za priču?. Ova pitanja pružat će detaljniji uvid i pomoći pronaći odgovor na glavno istraživačko pitanje.

3.2. SPLIT



Slika 1. Poster za film „Split“¹

„Split“ je psihološki horor film koji izlazi 2016. godine u režiji M. Night Shyamalana. Radnja filma vrti se oko muškarca s dijagnosticirana 23 različita identiteta koji otima tri djevojke koje moraju pokušati pobjeći prije pojavljivanja zastrašujućeg 24 identiteta. James McAvoy, Haley Lu Richardson, Anya Taylor-Joy, Jessica Sulu i Betty Buckley imaju glavne uloge u filmu. Film je bio kritički i financijski uspješan, zaradivši 278 milijuna dolara uz proračun od 9 milijuna dolara (IMDB).

¹ Izvor: <https://wall.alphacoders.com/big.php?i=1123071>

3.2.1. SADRŽAJ FILMA



Slika 2. Casey razgovara sa Hewdigom, Marcia i Claire su u pozadini²

Film počinje rođendanskom proslavom srednjoškolke Claire u restoranu. Poziva drugu djevojku, Casey, iz sažaljenja jer je ona jedina iz jednog njihovog razreda koja ne bi bila pozvana. Clairein tata ponudi se da povede Casey, Claire i još jednu prijateljicu, Marcia kući nakon zabave. Dok su na parkiralištu, djevojke su u autu, a Clairein tata stavlja stvari u prtljažnik. Casey primjećuje da su neke kutije prevrnutе na parkiralištu dok čovjek sjeda na vozačevo sjedalo. Ona se okreće i vidi da taj muškarac nije Clairein otac, a muškarac (Kevin) pošprica djevojke kemikalijom koja ih nokautira. Bude se u sobi, Claire i Marcia počinju paničariti, ali Casey kaže da moraju ostati mirne i shvatiti gdje su prije nego pokušaju pobjeći. Flashback nam prikazuje petogodišnju Casey kako lovi sa svojim ocem i stricem koji je podučavaju. Sljedeća scena je kad terapeutkinja dr. Karen Fletcher vidi vijest o tri otmice djevojaka. Zatim prima e-poruku od osobe po imenu Barry u kojoj joj piše da se hitno mora sastati s njom. Djevojke su još uvijek u sobi, ali čuju ženski glas izvana. Ona dolazi do vrata, ali to je samo Kevin u suknji i štiklama. Ovo je Patricia, jedan od altera. Ona ih uvjerava da ih njihov otmičar ne smije dirati. Karen se javlja preko Skype-a s kolegama i razgovara s njima o

² Izvor: <https://wall.alphacoders.com/big.php?i=819021>

disocijativnom poremećaju identiteta. Objašnjava da mnogi njezini pacijenti pate od toga. Ona kaže da neki identiteti imaju sposobnosti koje drugi možda nemaju i da mogu promijeniti tjelesnu kemiju svojim mislima od osobnosti do osobnosti. Djevojke upoznaju novi identitet, Hedwiga, 9-godišnjeg dječaka koji kaže da je u nevolji s Patricijom i Dennisom (osobom koja je zarobila djevojčice). Casey pokušava od njega izvući informaciju gdje su, ali on ne govori ništa. On odlazi, a djevojke pokušavaju pronaći šupljine u zidovima. Pronađu jedan u stropu i Claire počne razbijati žbuku. Marcia i Casey drže vrata kad se Hedwig vrati, koji se ubrzo disocira u Dennisa. Claire se penje na strop i u otvor odakle izlazi u hodnik s ormarićima. Sakrije se u jedan, ali diše tako glasno da ju Dennis pronalazi. Smješta je samu u sobu. U sesiji s Karen, Kevin je Barry. Spominje se da Kevin ima 23 različite osobnosti. Karen sumnja da je on još jedna osoba koja se pretvara da je Barry. Dennis priznaje da je on zapravo Dennis i spominje da postoji 24. alter, "The Beast". Patricia priprema Casey i Marciau nešto hrane i odvodi ih u kuhinju. Marcia iskorištava priliku da udari Patriciju stolicom i potrči. Na kraju je sama zaključana u sobi, ostavljajući Casey samu u izvornoj sobi. Ona i Hedwig razgovaraju o glazbi i ona ga zamoli da vidi njegovu sobu jer on spominje da je tamo prozor. Kada stignu, ona otkriva da je to samo crtež prozora i njezina šansa za bijeg je izbrisana. Vidi voki-toki na polici i iz njega zove pomoć dok se bori protiv uznemirenog Hedwiga. Još jedan flashback prikazuje nam malu Casey u lovu. Njezin tata nije u blizini, ali njezin ujak želi da se "igraju životinja". To uključuje skidanje odjeće i skrivanje. Kasnije, njezin ujak izlazi iza stijene i vidi Casey kako upire pušku u njega. On ga uzima prije nego što ona stigne pucati. Karen odlazi u Kevin-ovu kuću i pozdravlja je Dennis. Otkriva Claire zaključanu u sobi, ali Dennis odvlači Karen prije nego što ona stigne pomoći. Casey pronalazi računalo s datotekama koji sadrži dokaze svih altera. Otkriva Orwella, koji je filozof i Jade, koja je dijabetičarka. Dennis je pobjegao i transformirao se u 24. osobu, Zvijer. Vrlo je visok i mišićav, i ponaša se više kao životinja nego čovjek. Vraća se kući i nalazi Karen s nožem, zatim ga pokušava ubosti, ali se nož slomi. Zvijer je tada podigne i slomi joj kralježnicu. Casey pokušava pronaći ostale djevojke, ali otkriva Marciju mrtvu s rasporenim trbuhom. Zatim trči do Claire, ali Zvijer ju je tu pobijedila i Claire je zadesila ista sudbina kao Marciju. Casey pronalazi komad papira na kojem je Karen napisala "Reci njegovo ime - Kevin Wendell Crumb." Ona to viče na Zvijer. Flashback prikazuje Kevinovu majku kako viče na njega koristeći njegovo puno ime i govori mu da je napravio nered. Zvijer disocira u Kevina, koji je uplašen i nije svjestan ničega što se dogodilo. Kaže joj gdje je pištolj i da ga mora upucati. Zatim, glavni alteri preuzimaju sve odjednom i Zvijer se počinje vraćati. Ona trči i napada je Zvijer, koja joj razdere majicu, otkrivajući višestruke ožiljke. Posljednji flashback prikazuje malu Casey na očevu sprovodu i

njezinog ujaka koji govori da će on biti njezin novi skrbnik. Zvijer joj tada kaže da je slomljena i čista srca i poštuje je, te nestaje. Muškarac kasnije pronalazi Casey i nosi je na sigurno. Ispostavilo se da su bili pod zemljom ispod zoološkog vrta. Kevin je negdje sam, a loše osobnosti su preuzele kontrolu (IMDB).

3.2.2. MEDIJSKI ODJEK FILMA



Slika 3. Denis koji se pretvara da je Barry priča sa Dr. Fletcher³

Najava filma dobila je dosta komentara i kritika, posebice od zajednice ljudi koji boluju od DPI i koji se zalažu za bolje razumijevanje DPI-ja, psihijatra i psihologa. Shyamalan je istaknuo da i on i produkcijska kuća imaju velik interes o promoviranju informacija i podrške za pojedince s DPI, „kada film izađe radit ćemo... skupa i podignuti svijest“, pisao je, a i sama produkcijska kuća dala je jako ohrabrujući dojam da će se ovo i ostvariti (Nedelman, 2017). Nažalost, ovo se nije ostvarilo kada je film izašao. Prije izlaska filma, osobe oboljele od DPI poslale su pismo redatelju Shyamalanu, gdje ga upozoravaju na štetu koja će doći s njegovim filmom. Pismo navodi kako se DPI oduvijek senzacionalizirao, kako popularna kultura ima nezdravu opsesiju s DPI, kako su pojedinci s DPI postali predmeti nepoželjne fascinacije i kako se govorilo da imaju psihičke moći, te kako je film „još jedna gruba parodija nas bazirana na strahu, neznanju i senzacionalizmu, samo puno gora. Štetna netrpeljivost koju je ovjekovječio vaš horor film potaknut će novi val odbojnosti i mržnje prema množini i pluralnosti“ (Liberty, 2016). Navode kako ih film čini metama, potiče nasilje nad njima, „Zakonodavci nas nazivaju "ludima". Doktori nas odbacuju kao zablude jer vjerujemo u sebe. Akademici ismijavaju samo naše postojanje kada o njemu govore kao o "kontroverznom" novim generacijama praktičara. Laici nas objektiviziraju svojim sažaljenjem šapćući jedni

³ izvor: <https://wall.alphacoders.com/big.php?i=819014>

drugima: "Pa, gledali ste taj film, zar ne?" Izmišljeni prikazi imaju posljedice u stvarnom svijetu.", govori dio pisma (Liberty, 2016). Nakon izlaska filma kritike su postale jače, a javila se i peticija za obustavu filma zbog krive reprezentacije mentalnih bolesti. „Split“ stigmatizira DPI i ima velik utjecaj na ljude s DPI, koji se osjećaju diskriminirano i neshvaćeno. Potrebno je više edukacije o stvarnosti i zabludama DPI-ja, film pokazuje samo negativnu stranu nečega u čemu su mnogi našli toliko pozitivnog (Nedelman, 2017). „Split“ prikazuje glavnog lika s DPI kao nasilnog i agresivnog, što društvo onda uzima kao činjenicu, koja naravno nije točna. Alter „The Beast“ ili Zvijer je točka gdje se film pretvara u fikciju. Zvijer je psihotični nadljudski entitet koji je nevjerojatno snažan, brz i okretan, te ima sposobnost manipuliranja svojim fizičkim oblikom. „Kako ova Zvijer može puzati po zidovima, poput najboljih penjača po stijenama koristeći najmanje trenje i nesavršenosti da drži svoje tijelo blizu naizgled strmih površina. Kako mu je koža debela i žilava čike koža nosoroga.“ Dr. Fletcher pita Dennisa (Shaymalan, 2016; 56:31). „Istina je da se neke fizičke karakteristike mogu promijeniti kao rezultat promjene altera, ali Zvijer to podiže na novu razinu, neprobojan za metke i druga oružja te dobiva sposobnost penjanja na zidove. Nadalje, prikazan je kao bijesno i nasilno stvorenje koje traži "nečiste" ljude i konzumira ih“ (Malley, 2017). „Split“ na ovaj način prikazuje ljude s DPI kao zastrašujuća čudovišta koji predstavljaju prijetnju drugima. Važnu ulogu u prikazivanju DPI kroz film ima i lik Kevinove psihijatrice Dr. Karen Fletcher. Dr. Fletcher ima ulogu podizanja svijesti o DPI-ju, skreće pozornost na nedostatak javnog priznanja i dijagnostičke valjanosti DPI. Ovo vidimo jasno kroz njen razgovor s kolegom koji ne vjeruje u DPI i ne razumije ga, što ukazuje na često negiranje i neprihvatanje DPI unutar medicinskih institucija. Dr. Fletcher je također posvećena podršci DPI zajednici i osiguravanju da oni mogu primiti njezin tretman, dok se istovremeno suočava s velikim protivljenjem s terena i vlade (Wang, 2017). Dr. Fletcher preuzima misiju predstavljanja onih koji pate od DPI i poziva na dodatna istraživanja. Kroz Dr. Fletcher „Split“ kreira možda jedinu pozitivnu stranu filma, prikaz DPI koji je utemeljen na činjenicama koje su u skladu s APA definicijom DPI, te također naglašava nedostatak prepoznavanja poremećaja. No, s druge strane ima jedinstveno razumijevanje Kevinovog DPI i vjeruje da osobnosti nisu mentalne bolesti, već evolucijska prilagodba koja Kevinu omogućuje pristup različitim dijelovima njegova mozga kako bi se nosio s traumom. U filmu ovo vidimo kroz razgovor Dr. Fletcher s kolegom, „Oni su ono što vjeruju da jesu. Mozak se naučio braniti. Govorite o njima kao da su nadnaravno nadareni. Kao da imaju ovlasti ili tako nešto. Karen, ovo su pacijenti. Dr. Fletcher: Proživjeli su traumom. A možda su sada sposobni za nešto što mi nismo. Sada imamo snimke mozga. DPI pacijenti su svojim mislima

promijenili tjelesnu kemiju.“ (Shaymalan, 2016; 22:54). Također, Dr. Fletcher održava predavanje na kojem se pita „*Jesu li ti pojedinci kroz svoju patnju otključali potencijal mozga? Je li ovo krajnji ulaz u sve stvari koje nazivamo nepoznatim? Dolazi li odatle naš osjećaj za nadnaravno?*“ (Shaymalan, 2016; 36:51). Ona vjeruje da Kevinu treba dopustiti da izrazi svaku svoju osobnost bez osuđivanja i radi s njim kako bi mu pomogla da preuzme kontrolu nad svojim životom. Dakle, vjeruje da su ljudi s DPI superiorniji od drugih (Brand, 2017). Dr. Fletcher također prelazi granice profesionalnosti, što ju dovodi u njenu smrt, kada sama odlazi do Kevina sumnjajući da je u krizi. Upravo ovo DPI stručnjaci ne preporučuju, već terapeuti moraju držati jasne granice sa svojim DPI pacijentima (Brand, 2017). Kritike filma uglavnom se odnose na krivu prezentaciju pojedinca s DPI, te navode da potiče neke mitove i stereotipe koji se vežu oko DPI. „*Kontroverze i otpori s kojima se film susreo proizlaze iz čestog pogrešnog predstavljanja i odbacivanja DPI-ja u medijima. Važan argument koji su iznijeli mnogi prosvjednici ovog filma je da je nerazumijevanje ovog poremećaja popraćeno nedostatkom priznanja DPI-ja u javnoj i medicinskoj sferi, što rezultira nedovoljnom obukom i istraživanjem*“, navodi Sophie Wang (2017). Kritike su upućene i sferi medija i zabave, gdje su profit i zabava važniji od negativnih učinaka koje ovakva vrsta senzacionalističkog filma ima na ljude koji pate od DPI. Sveobuhvatna svrha medija je prodaja, a filmovi ovdje uvijek dobivaju moć te imaju sposobnost utjecati na perspektive pojedinca. „*Stoga, iako rijedak, kontroverzan poremećaj ima snagu u stvaranju drame, horora, zabave itd. za fenomenalan film, on također može prikazati negativan pogled na poremećaj i žrtve tog poremećaja*“, napominje Gail Enright (2017). „Split“ je mogao biti odlična prilika za pružanje točnog prikaza, preispitivanja stereotipa i mitova, no otišao je u suprotan smjer i nastavljao sa širenjem stigme, straha i lažnih prikaza. Potkopao je napredak koji je postignut u obrazovanju i obraćanju pažnje ljudi na psihološke bolesti poput DPI.

3.2.3. ANALIZA DPI-JA U FILMU



Slika 4. Poster za film „Split“ gdje su prikazani razni alteri⁴

Glavni lik, Kevin Wendell Crumb, nosi 24 alter identiteta. Njegovi alteri se prikazuju vrlo različito, svako ima drugačije ponašanje, manire, govor i izgled. Alteri su Barry, Jade, Orwell, Kevin, Heinrich, Norma, Goddard, Dennis, Hedwig, Bernice, Patricia, Polly, Luke, Rakel, Felida, Ansel, Jalin, Kat, B.T., Samuel, Mary Reynolds, Ian, and Mr. Pritchard. Kroz film pratimo njih 7 koji su najdominatniji, Barry, Dennis, Patricia, Hedwig, Jade, Orwell, i the Beast (Rini, 2019: 35). Navedeni alteri razlikuju po svojim različitim osobnostima, ponašanjima, manirima, i fizičkim atributima, a najbolje ih razlikujemo prema izgledu i odjeći koju nose. Neki od altera imaju drastično drugačije osobnosti od drugih, dok su neki suptilniji. Hedwig je tako 9-godišnji dječak koji spada u alter djeteta, Patricia stroga i ozbiljna žena koja spada u altere po uzoru na zlostavljače i altere drugog spola, Dennis čovjek prijetećeg ponašanja koji ima OKP koji spada u alter zlostavljača ili progonitelja i Barry, modni stilist vrlo entuzijastičnog ponašanja koji spada u alter upravitelja i onoga koji ima kontrolu većinu vremena. Svaki od ovih altera ima vlastite individualne karakteristike i ponašanja, što ih čini različitim i razlikuju se jedni od drugih. Važno je napomenuti i najopasnijeg od ovih osobnosti poznatog kao "Zvijer", opisan kao nadljudski moćan entitet s poboljšanim fizičkim sposobnostima kao što su nadljudska snaga, brzina, agilnost i refleksi. Zvijer je vođena

⁴ Izvor: <http://filmsnobreviews.com/2017/02/review-split/>

neutaživom glađu za osvetom i nastoji kazniti one koji su joj u prošlosti učinili nepravdu. Zvijer također ima sposobnost manipulirati ljudskim umovima i kontrolirati njihove postupke. To je zastrašujuća i strašna sila koja predstavlja ozbiljnu prijetnju glavnim likovima u filmu, a mogli bi ga kategorizirati kao alter životinje. Prema navedenom ovo se podudara s prvim kriterijem definicije DPI, dakle iznenadne promjene ili diskontinuiteti u osjećaju sebe i osjećaja djelovanja, što uključuje dvije ili više različitih stanja sebstva, Drugi kriterij, ponavljajuće disocijativne amnezije, najjasnije vidimo kada se pojavi Kevin Wendell Crumb, temeljni identitet, koji je tada zbunjen, ne zna što se događa ni tko su ljudi oko njega. Nadalje, ovdje vidimo i fenomen depersonalizacije, gdje Kevin ima krivi osjećaj vremena i slučaj odsutnoj sebe, vidimo kroz scenu gdje temeljni identitet dolazi na svjetlo „*Kunem se, bio sam u autobusu. Nakon toga se ničega ne sjećam. Ja... Ovo je još uvijek 18. rujna 2014., zar ne?*“ (Shaymalan, 2016; 1:34:48). Prikazana je i trauma iz djetinjstva zbog koje je došlo do stvaranja DPI, dakle zlostavljanje od strane majke. Tijekom zlostavljanja majka ga je zvala punim imenom, i zbog toga je izgovor Kevinovog punog imena jedini način da temeljni identitet dođe na svjetlo. Kroz film nije pokazana treća stvarnost ili sigurno mjesto altera, no spominje se da izgleda kao prostorija sa stolcima, „*Svatko od nas mora čekati u stolcu, a Barry, on odlučuje tko stoji na svjetlu.*“ (Shaymalan, 2016; 50:09). Kroz film nema ni jedne negativne terminologije u kontekstu opisivanja lika s DPI, od strane društva ili samog sebe, poput riječi lud. Alteri cijelo vrijeme govore o sebi u množini, kao „mi“ ili „oni“, odstupanje vidimo jedino kada se pojavi temeljni identitet koji govori u jednini. Važno je napomenuti da o ovom slučaju cijeli sustav zna da imaju DPI, svi su upućeni o poremećaju na svoj način, no unutar sustava situacija nije najbolja. Kroz film vidimo da su nepoželjni alteri preuzeli kontrolu, nazivajući sami sebe „The Horde“, dok drugima ne dopuštaju da dođu na svjetlo. „*Stalno nas zovu The Horde, drugi, znaš li? Gospođa Patricia i ja smo ismijani. E sad, nismo savršeni, ali ne zaslužujemo da nam se rugaju. Svi se mučimo. Moraju to priznati. Mi smo jedini koji mogu zaštititi Kevina. Svi smo ovdje da zaštitimo Kevina. Vrlo je slab. On ne zna koliko moćni možemo biti.*“ (Shaymalan, 2016; 58:11). Jedino Barry preuzima kontrolu na trenutke i tada šalje poziv u pomoć Dr. Fletcher, a i Kevin dok ga se pozove punim imenom. Zanimljivo je također da Dennis, da bi dao dojam da je sve dobro, oponaša i pretvara se da je Barry pred Dr. Fletcher, no ona ipak shvati da je u pitanju varka. Nadalje, jasno se vidi da Kevin često odlazi kod psihijatrice, znači da smatra da je liječenje važno, i vidimo da je uz pomoć Dr. Fletcher uspio imati normalan život, sve dok The Horde nije preuzela kontrolu. „Split“ kao film spada u žanr psihološkog horora i trilera, te koristi DPI u svrhu uzbudljivog i zastrašujućeg zapleta, posebice u kontekstu Zvijeri. Kroz žanr horora i trilera lik s DPI je

pokazan kao ubojica, nasilnik i opasan za društvo. Kinematografske metode i alati koji se koriste kroz film da bi prikazali DPI jesu sjećanja to jest „flashback-ovi“ na Kevinovo djetinjstvo, te metoda koja se koristi da bi se prikazala disocijacija jest promjena fizičkog izgleda i ponašanja lika. Dakle, po promjeni izgleda mi možemo shvatiti koji alter nam je prikazan, bio da je riječ o Hedwigu sa žutom jaknom, šuškanjem u govoru, ponašanjem djeteta ili Patriciji s dolčevitama i suknjama, uspravnom držanju i ugladenim manirima. „Split“ nije baziran na nikakvim stvarnim događajima, film je redateljeva interpretacija pojedinca s DPI. DPI kroz film prikazan je u negativnom svjetlu, jer prikazuje altere koji su nepoželjni i nasilni, pokazuje samo negativnu stranu DPI, a i prikazuje alter Zvijer koji ima želju za destrukcijom, što vidimo kada kaže „*Slavni smo! Više se nećemo bojati. Samo kroz bol možete postići svoju veličinu! Nečisti su nedirnuti, nespaljeni, nepobijeni. Oni koji nisu pocijepani nemaju vrijednost sami po sebi niti mjesto na ovom svijetu!*“ (Shaymalan, 2016; 1:42:10). Nadalje, svrha Zvijeri se opisuje kroz ovaj citat „*Zvijer je osjećajno stvorenje koje predstavlja najviši oblik ljudske evolucije. Vjeruje da je vrijeme običnog čovječanstva prošlo*“, „*On vjeruje da smo izvanredni. Da mi ne predstavljamo grešku, već naš potencijal*“ (Shaymalan, 2016: 1:07:43 i 1:15:42). Ovisno o likovima, vidimo drugačije opisivanje DPI. Dakle, Dr. Fletcher opisuje DPI kao izvanredan poremećaj i bori se za bolje razumijevanje i prihvaćanje poremećaja, dok su njezini kolege dosta skeptični i ne vjeruju u autentičnost poremećaja. Cure koje su zatočene se boje, ne razumiju što se događa i zbunjene su. Kroz film Kevin ima neku vrstu interakcije samo s par ljudi, Dr. Fletcher i curama koje su zarobljene, tako da ne možemo uvidjeti kako svijet doživljava glavnog lika. Jedino kako ljudi reagiraju jest kroz vijesti o pronalasku krivca u otmici cura, gdje reporterka govori „*Osumnjičeni ubojica Kevin Crumb pati od kontroverznog psihološkog poremećaja DPI. Glasine koje izlaze sa scene gotovo su nevjerovatne. Postoje proturječne priče o tome je li osumnjičenik živ ili mrtav nakon što je dobio dva hica iz neposredne blizine. Izvješća čak pokazuju da je jedna od njegovih osobnosti spoj raznih životinja u zoološkom vrtu u Philadelphiji u kojem je radio. Tisak već naziva navodnog napadača mračnim imenom koje je otkrio izvor blizak slučaju. Zbog njegovih brojnih osobnosti, zovu ga... Horda*“ (Shaymalan, 2016; 1:51:22). Ovisno o alteru, uviđamo drugačiji odnos i mišljenje o DPI. The Horde, negativni alteri, vjeruju u Zvijer kao spasitelja, onoga koji će pokazati ljudima koliko su ljudi s DPI nevjerovatni i izuzetni, „*Volite nas ismijavati. Ali mi smo moćniji nego što mislite*“ navode, dok od drugih altera ne dobivamo isto mišljenje (Shaymalan, 2016; 59:10). Drugi alteri ne razumiju vjeru u Zvijer i ne žele da dođe na svjetlo, dakle ne pružaju otpor prema poremećaju samom već prema Zvijeri.



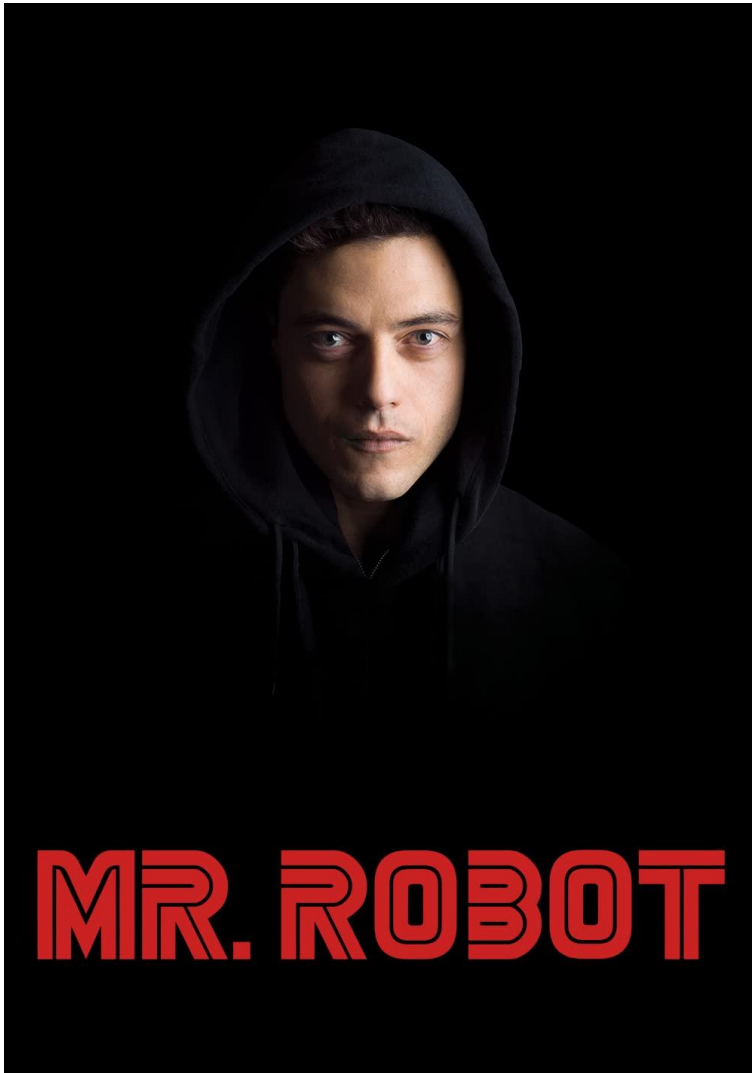
Slika 5. Alter Zvijer koja se penje po zidovima i ima nadnaravne sposobnosti⁵

Shaymalan se kroz film obraća gledateljima, s ciljem da ih upozna s DPI-jem, no upoznaje ih na pogrešan način. Iako se njegova interpretacija poremećaja temelji na stvarnim slučajevima, on dodaje nadnaravne elemente i bazira Kevina na stereotipima. Kroz film vidim i određene stereotipove vezane za druge likove i radnje koje često vidimo u popularnoj kulturi, poput otmice djevojaka koje su bespomoćne i slabe izuzev Casey ili psihijatra koji prelazi granice profesionalnosti da bi pomogao pacijentu. Kako se film vrti oko par likova, vidimo samo način na koji su oni prikazani, a društveni identitet vidimo na kraju filma kao prestrašeno društvo koje je šokirano Kevinom kojeg gledaju kao zločinca, nasilnika i lošu osobu. Takvu percepciju i dobivaju o pojedincima s DPI-jem. U kontekstu filma Split imamo paradoks, gdje s jedne strane vidimo Dr. Fletcher koja podiže svijest i ukazuje na poremećaj i probleme koji se javljaju oko njega, a s druge strane imamo altere koji se baziraju na negativnim mitovima poput Zvijeri ili Denisa. Dakle, imamo dobru namjeru i ideju, no lošu provedbu koja je dovela do zabluda i lažnih informacija. Proučavajući prikaz DPI-ja kroz film možemo vidjeti da društvo ima mogućnost za bolje i drugačije razumijevanje poremećaja, no u tome ga osporavaju i koče zabluda, mitovi i stereotipovi. „Split“ prikazuje DPI na negativan i štetan način, iako je definiranje DPI kroz film točno. Film prelazi granicu sa likom Zvijeri, gdje vidimo nadnaravno i nadljudsko biće koje nam se predstavlja kao 24 identitet, a čiji dolazak iščekujemo kroz cijeli film. U ovom kontekstu DPI služi kao napet i strašan zaplet u priči. Prikazivanjem uglavnom samo identiteta koji su nepoželjni, Horde, Shaymalan potiče mit da

⁵ Izvor: <https://twitter.com/Cinemartistry/status/1216793811483025409>

su pojedinci sa DPI-jem nasilni i agresivni, te opasni za društvo. Možemo zaključiti da je „Split“ loš prikaz DPI, koji poremećaj stigmatizira i ima negativan utjecaj na pojedince sa DPI.

3.3. MR. ROBOT



Slika 6. Poster za seriju Mr. Robot⁶

„Mr. Robot“ američka drama-triler televizijska serija koju je kreirao Sam Esmail za USA Network. Prati Elliota Aldersona, briljantnog, ali vrlo nestabilnog mladog inženjera kibernetičke sigurnosti i opreznog hakera, koji postaje ključna figura u složenoj igri globalne dominacije kada on i njegovi tajnoviti saveznici pokušaju srušiti korumpiranu korporaciju za koju radi. Glavne uloge imaju Rami Malek, Christian Slater, Carly Chaikin, Martin Wallström, Portia Doubleday i Michael Cristofer. Serija je premijerno prikazana 24. lipnja 2015. i dobila je pohvale kritičara, a završila je 2019. godine (IMDB, 2015).

⁶ Izvor: <https://www.imdb.com/title/tt4158110/>

3.3.1. SADRŽAJ SERIJE

Prva sezona Mr. Robota prati Elliota Aldersona, inženjera kibernetičke sigurnosti i hakera sa socijalnim anksioznim poremećajem i kliničkom depresijom. Rekrutira ga anarhist poznat kao Mr.Robot i pridružuje se njegovom timu haktivista poznatom kao "Fsociety". Grupa nastoji poništiti sve dugove napadom na veliki konglomerat E Corp. Uspješno izvode cyber napad koji briše sve financijske podatke E Corpa, ali se posljedice njihovih postupaka počinju manifestirati na neočekivane načine. U drugoj sezoni Elliot se bori da odredi vlastiti identitet u svijetu koji se drastično promijenio. U međuvremenu, Fsociety je u bijegu od FBI-a, a njihove planove da izbrišu sve dugove preotela je suparnička hakerska skupina. Kako sezona odmiče, otkriva se da je suparnička skupina povezana s misterioznom organizacijom poznatom kao "The Dark Army", a njihov cilj je manipulirati svjetskim događajima za vlastitu korist. Treća sezona Mr. Robota prati Elliota dok pokušava pomiriti svoja proturječna uvjerenja o svijetu. Uz pomoć svojih saveznika, on kreće u misiju spašavanja svijeta od zlokobnog plana Dark Army. Na tom putu, Elliot je prisiljen suočiti se sa svojim unutarnjim demonima i suočen je s teškim izborima koji bi u konačnici mogli odrediti sudbinu čovječanstva. Četvrta i posljednja sezona pokazuje kako se Elliot i društvo suočavaju s posljedicama svojih postupaka. Planovi Dark Army za globalno preuzimanje postaju sve očitiji kako sezona odmiče, a Elliot mora odlučiti koliko daleko je spreman ići da spasi svijet. Putem otkriva istinu o svojoj prošlosti i saznaje da mu je pravi neprijatelj možda bliži nego što misli (IMDB, 2015).

3.3.2. POZADINA SERIJE MR. ROBOT



Slika 7. Poster za seriju Mr. Robot⁷

Elliot Alderson intrigantan je i složen lik. Njegov unutarnji monolog često otkriva nepovezanost između njegovog unutarnjeg i vanjskog svijeta te njegovih motivacija i želja. Nadalje, često preispituje vlastitu stvarnost i svoj odnos prema svijetu oko sebe, a i gledatelj zajedno sa njim. Elliotova jedinstvena perspektiva i njegova sposobnost da manipulira tehnologijom čine ga uvjerljivim likom, a njegove borbe da pomiri svoj osjećaj za moral sa svojim postupcima čine ga još zanimljivijim. „Postoji mutna linija između njegovih pokušaja da bude sila dobra i njegovih pokušaja da samo spali sustav. Tajnovite mreže s kojima se susreće otežale su mu da odredi ima li on kontrolu ili se njime manipulira. On također ne zna što je stvarno, a što je plod njegove mašte, a ne znamo ni mi jer ima disocijativni poremećaj identiteta, DPI, dijagnozu mentalnog zdravlja koja je prije bila poznata kao poremećaj višestruke osobnosti“ (Gross, 2019). Sam Esmail kao inspiraciju za seriju i glavnog lika uzeo je vlastiti život i iskustva. Elliot je outsider, poput Esmaila, koji se tako osjećao odrastajući u Egipatsko- Američkom domu dok se istovremeno pokušava uklopiti u američku kulturu. Esmail navodi da postoje 3 faktora zbog kojih je stvorena serija, prvi faktor jest da se Esmail bavio programiranjem i bio je fasciniran hakerskom kulturom, te je htio predstaviti taj svijet. Drugi i treći faktor bili su financijski kolaps 2008. i Arapsko proljeće, „Te dvije stvari- ovaj koncept revolucije, koji je toliko vezan za, opet, hakersku supkulturu, te dvije stvari su mi na neki način pomogle da razvijem lik Elliota i zašto je želio biti haker, zašto je želio ići u ovu subkulturu, zašto je imao ovu vrstu grandiozne vizije pokretanja revolucije i mijenjanja svijeta“ (Gross, 2019). Elliot ima DPI, a dijelove sebe na neki način je fragmentirao u druge

⁷ Izvor: <https://www.facebook.com/WhoIsMrRobot>

ljude s kojima misli da razgovara ili ih viđa, a gledateljima treba dosta vremena da saznaju tko i što su ti ljudi. Razlog zašto je Esmail odlučio da Elliot ima DPI jest jer je htio predstaviti Elliotovu usamljenost na autentičan način. Dakle, njegov izolacionizam ono je što ga tjera da hakira ljude, na određen način on je toliko sam no ipak pristupa najintimnijim i najmračnijim detaljima ljudi oko sebe kroz hakiranje (Gross, 2019). Esmail govori, „*Disocijativni poremećaj identiteta na neki je način odgovarao onome što je Elliot na neki način proživljavao jer se nije mogao suštinski povezati s ljudima. A neka vrsta suprotnosti tome je da se on jednostavno distancira od njih. I zapravo, postoji i taj vrlo duboki strah koji ima čak i u samom razgovoru s njima. I to nekako vidite kod pilota kad se ne može natjerati ni da ode na rođendansku zabavu svog prijatelja. Dakle DPI je bilo nešto što se stvarno uklapalo, mislim, u ono što će Elliotovo putovanje na kraju biti kroz cijelu seriju, a to je o ovom mladiću koji ne može - kroz ovaj duboki strah i ovu vrstu duboke izolacije, ne može pronaći način povezivanja s drugim ljudima*“, a također pripisuje savjetovanje sa psihologom kako bi točno prikazao DPI (Gross, 2019; Watson, 2016). Nadalje, Esmailov društveno-anksiozni poremećaj bio temelj kroz koji je prikazao Elliotovu priču, a uvelike se veže za duboki strah od svijeta oko sebe. Paranoja koja često vidimo kroz seriju dolazi iz hakerske kulture, nepovjerenje u ono što se događa oko nas, a i prikazana je stalna tjeskoba koja često prevladava u društvu (Gross, 2019). Elliot je lik koji se želi sakriti od svijeta, sakriti svoj identitet, želi biti anonimn, a DPI je sve o identitetu. S druge strane glavni antagonist našem protagonistu jest osoba koja se želi pokazati, koja zna svoj identitet, i to je Whiterose. Whiterose je lik trans žena koja zna tko je, ali živi u društvu koje joj govori da to ne može biti, pa pronalazi načine da se drži svog identiteta unatoč tome, i na taj način je jača od Elliota jer želi definirati tu osobu za koju zna da jest, za koju vjeruje da jest, a na ovaj način se oni zrcale jedno u drugome i vidimo taj kontrast (Gross, 2019). Mr. Robot serija je ne samo sa izvanrednim glavnim protagonistom i nije samo vezana uz njegove mentalne probleme, već ona preispituje razne teme vezane uz tehnologiju, privatnost i korporativnu pohlepu, a orijentirana je anti-kapitalistički. Ispituje kako korporacije i vlade koriste tehnologiju za praćenje, manipuliranje i kontrolu ljudi. Proučava utjecaj koji tehnologija ima na naše živote i kako se može koristiti u dobre i loše svrhe. Nadalje, vidimo i kibernetički kriminal, s fokusom na podzemno hakersko kolektivno društvo. Serija je upravo zbog jedinstvenog prikaza kiber-aktivizma dobila mnogo pohvala, a i zbog prikazivanja mnogih političkih i društvenih pokreta koji su uokvirili desetljeće 2010.-2019. (Black, 2020). Važne su i teme identiteta i kako naš odnos prema tehnologiji oblikuje naš osjećaj sebe. Većinu ovoga vidimo kroz avanture i poduhvate FSociety grupe, koje je Elliot dio, kolektiva hakera, haktivista i drugih

kibernetičkih kriminalaca koji se bore za rušenje golemog konglomerata poznatog kao Evil Corp. Oni koriste svoje hakerske vještine kako bi manipulirali tržištem dionica i izazvali kaos među korporativnim entitetima. Cilj im je srušiti korporativnu strukturu razotkrivanjem njihovih tajni i kidanjem kontrole nad svjetskom ekonomijom. Serija tako preispituje liberalni kapitalistički poredak u kojem živimo, te „*nudi alternativni put u istraživanju antagonizama izraženih kroz kapital, sebe i zapadnu liberalnu demokraciju*“ (Black, 2020).

3.3.3. MEDIJSKI ODJEK MR. ROBOTA



Slika 8. Poster za seriju Mr. Robot, s naglaskom „Kontrola je iluzija“⁸

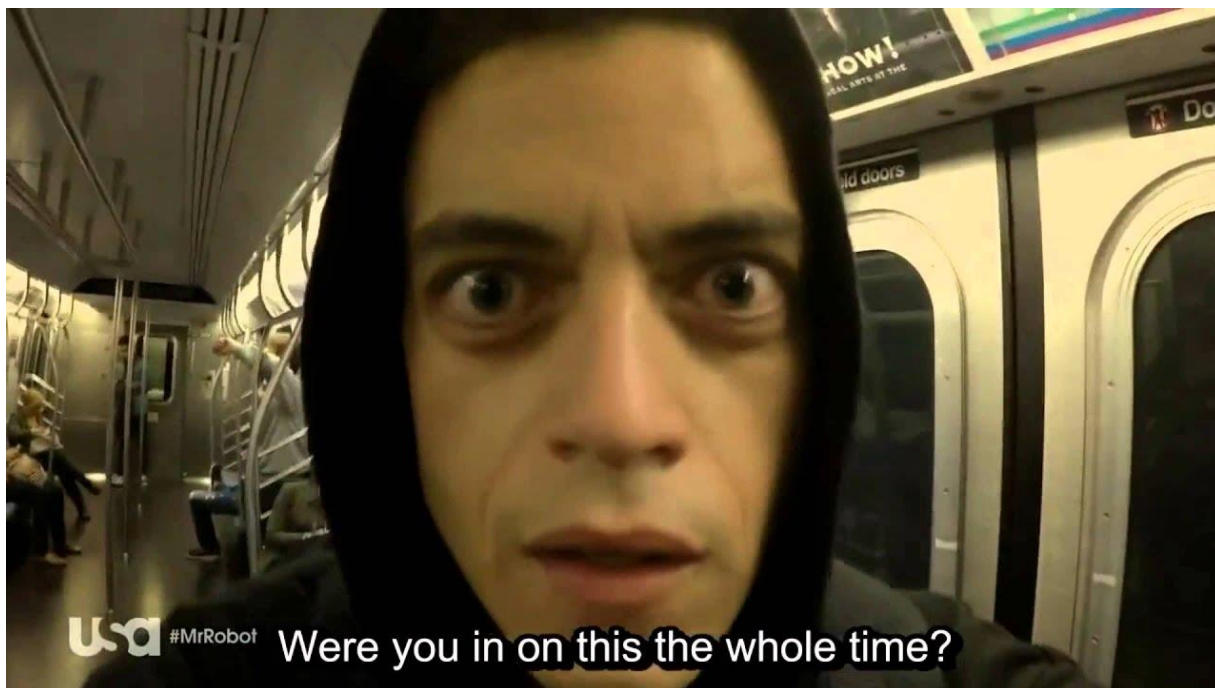
Važno je na koji način „Mr. Robot“ pokazuje mentalnu bolest i psihološke probleme kroz Elliota, zbog toga što prikazuje mnogo problema. Depresija, česte zablude, društvena anksioznost, ovisnost, paranoja, halucinacije, nesаница koje Elliot ima povezane su sa njegovim DPI, no to otkriće dolazi tek kasnije. Ono što „Mr. Robot“ radi jest da smješta gledatelja u potpunosti u Elliotovu priču, u njegovu stvarnost. Elliotu kroz seriju ni samom nije jasno što se događa, ima nerazumijevanje u psihologiju, te govori „*Je li ovo zabluda? Sranje, Ja sam shizo*“, naziva sam sebe shizofreničnim, pa onda i gledatelj pretpostavlja da se radi samo o tome (Watson, 2016, Esmail, 2016). Shizofrenija se, kao što smo napomenuli, često zbunjuje za DPI, a na ovaj način se gledatelja uvlači u priču i tjera ga da nagađa što se stvarno događa. Gledatelji sami postavljaju Elliotovu dijagnozu, a ovo ukazuje na znatiželju o mentalnom zdravlju (Watson, 2016). „Mr. Robot“ radi nešto što ne vidim često u kontekstu filmova o mentalnim poremećajima i s time i DPI, a to je prikaz sa stajališta glavnog lika. Elliot je taj koji sastavlja priču, on je glavni narator, gledamo svijet kroz njegove oči, a predstavlja nam se kao jedini pouzdani narator priče. „*I Split i United States of Tara koriste jednog glumca koji igra uloge svih altera. Ovo postavlja gledatelja kao autsajdera u iskustvu lika i, namjerno ili ne, čini priču više o mentalnoj bolesti iz perspektive "normalnih" likova. Toni Collette odjevena u kamuflaž kao Buck ili James McAvoy u suknji trikovi su koji naglašavaju "ludost" toga. Te priče postaju o tome kako se drugi nose s mentalno bolesnim likom. Umjesto toga, korištenje drugog glumca za predstavljanje altera kao potpuno različitog lika, postavlja Elliotovu perspektivu u prvi plan i u središte*“ (Watson, 2016). Nadalje, izbor zasebnog glumca je neophodan kako bi se otkrio obrat ili iznenađenje, ali

⁸ Izvor: <https://www.facebook.com/WhoIsMrRobot>

također se približava realističnom prikazu (Watson, 2016). Dakle, gledatelj saznaje da Elliot ima DPI tek onda kada Elliot sazna, a do tada i gledatelj i Elliot imaju samo nagađanja. Elliotovo mentalno zdravlje ima veliku ulogu u seriji. Mr. Robot donosi jedan od najtočnijih prikaza ove bolesti jer gledatelj vidi svijet kroz Elliotove oči sa svim njegovim zabludama i zbunjenošću o tome što je stvarno, a što nije, ističe Fabian Brims (2020). Kroz seriju, Esmail se trudi prikazati DPI točno i sa suosjećanjem. „*On nam pokazuje unutarnju perspektivu osobe s DPI-jem umjesto vanjskog pogleda. Vidimo i čujemo što Elliot doživljava, ali to možda nije u skladu s onim što je zapravo stvarnost serije*“ (Brims, 2020). Dakle, ovdje vidimo pomak od tipičnih filmova i serija o DPI-ju, jer gledatelj nije stavljen kao vanjski sveznajući promatrač, već je uronjen u perspektivu glavnog lika. Gledatelj s Elliotom doživljava poricanje stvarnosti. Brims navodi da Esmail prikazujući mentalni poremećaj točno, izvan uobičajenih zabluda, stvara dodatnu svijest i pomaže u izgradnji empatije (2020). Nadalje, serija pomaže gledatelju da promijeni svoje postojeće mišljenje o DPI-ju prema mišljenju koje prihvaća i koje je pozitivno. Iako nam se Elliot podstavlja kao pouzdani narator priče, kroz seriju vidimo da zapravo nije. Elliotovi odmaci od stvarnosti, viđenje vizija ili halucinacija, proizvod je njegove mentalne bolesti i uporabe droga, a tada Elliotovo rasuđivanje postaje potpuno narušeno i postaje podložan mnogim stvarima (Giles, 2015). Važnu ulogu u seriji ima i Elliotova povezanost i odnos s tehnologijom i računalima. „*Kako je vješt u hakiranju i pronalaženju informacija, zna aktivno skrivati činjenice i zamagljivati događaje od nas, gledatelja, ali i od sebe nesvjesno*“, navodi Eashan Reddy Kotha (2016). Nadalje, Elliot gleda svijet kroz oči hakera, a tada je takva i naša percepcija, i uz to, Elliot i na sebe i na ljude oko sebe gleda kao kompleksan kod koji uvijek mora imati neku grešku. Na neki način, postoji devijacija ili greška u njegovom vlastitom sustavu koja uzrokuje kvar i štetu u njegovoj stvarnosti. Kao rezultat toga, njegove zablude uključuju distorzije, nasumične bljeskove binarnog kodiranja (poput plavog ekrana za korisnike Windowsa) i više (Kotha, 2016). Nadalje, Elliotov DPI je sastavni dio njegovog lika, te se ne koristi samo kao sredstvo dramatičnog zapleta. Watson ističe da serija postavlja nove standarde za prikaz mentalnih bolesti, te čak uspijeva iskoristiti Elliotov DPI za dramatičan zaplet bez da završi iskorištavanjem, dakle serija dokazuje da kreatori mogu i trebaju biti bolji (Watson, 2016).

3.3.4. NARACIJA MR. ROBOTA

Važan element u Mr. Robotu je naracija priče i način na koji serija izvodi naraciju, a ovo istražuje Maria Guallar Comas u svom radu kroz elemente točke gledišta i kompozicije kadra. Elliotova perspektiva utječe na stvarnost koja nam se prikazuje na ekranu, i ovo je prenošenje točke gledišta na vrlo specifičan način. Primjer jest kada Elliot priča o konglomeratu ECorp, kojeg prezire i smatra da je čisto zlo. Kada Elliot govori o ECorpu on ga naziva Evil Corp, i od tada svaki lik u seriji koji govori o ECorpu zove je Evil Corp, bez obzira bila riječ o zaposleniku ECorpa ili nekom drugom, a i svaki vizualni medij poput reklama ili postera vezanih za konglomerat u sebi ima naziv Evil Corp. Na ovaj način gledatelj ima lažni osjećaj sigurnosti jer misli da zna što je stvarno, a što nije, „*ono što Elliot opaža i, prema tome, ono što publika vidi, ne mora uvijek biti stvarnost, ali ta lažna percepcija je prikazana na način na koji je svaki gledatelj može razaznati*“ (Comas, 2019: 11, 12). Dakle, razlika između Elliotovih halucinacija i stvarnosti je nejasna i zbunjujuća, a gledatelj propitkuje je li ono što gleda stvarnost ili halucinacija. Comas ističe da ono što gledatelji vide možda nije stvarnost sama po sebi, ali za Elliota jest, i to je jedina stvarnost koju ćemo vidjeti i jedina koja je važna u Elliotovoj priči (2019: 14). Mr. Robot serija je koja ima glasovnu naraciju, a Elliotova naracija je usmjerena na nekog koga on naziva izmišljenim prijateljem. „*To je vrsta pripovijedanja koja često ruši četvrti zid, jer se čini da se izravno obraća publici; nešto što nije nečuvano ni u mediju, ali način na koji Sam Esmail prenosi Elliotovu naraciju je, s vremena na vrijeme, neprimjetno povezan s načinom na koji koristi vizualne elemente serije, a sve se to igra kroz okvir Elliotovog mentalnog stanja koje se postupno pogoršavalo*“, ističe Comas (2019: 15). Dakle, nemamo samo vizualno iskrivljenje stvarnosti nego specifičan stil naracije, što rezultira vrlo posebnim iskustvom gledanja serije. Postoje trenutci u seriji kada se Elliot izravno obraća gledateljima, ponekad sa idejom da je publika dio njegove mašte, a ponekad od gledatelja traži da ga uvjeri da u stvarnost onoga što se događa oko njega. Ovo stvara dodatnu dubinu iskrivljavanju stvarnosti, koja utječe na gledatelje koliko i na Elliota, jer na ovaj način gledatelji su uronjeni u njegovu točku gledišta (Comas, 2019: 15). Elliotov zamišljeni prijatelj njemu služi kao utjeha, no kasnije ga počinje propitkivati. Primjerice, u jednoj sceni obraća se direktno zamišljenom prijatelju ili gledatelju, kada shvaća da je zaboravio na vlastitu sestru Darlene, i pita gledatelja je li znao od početka i ovo, je li bio od početka u ovome, a glasovna naracija pretvara se u uzvik u stvarnosti, gdje zatim Elliot pruža ruku i fizički gura kameru prema dolje, čineći da slika izbljedi u crno i prijeđe u sljedeću scenu (Comas, 2019: 16).



Slika 9. Primjer kada se Elliot obraća gledatelju⁹

Mr. Robot od gledatelja ili publike radi drugog lika u seriji, Elliot nas uvlači u stvarnost serije, no nije važno ono što jest ili nije zamišljeno. Elliotova stvarnost je ključna, ono što on percipira je ono što se prikazuje, a budući da gledatelje percipira on, onda ona postaje dio stvarnosti serije. Zamišljeni prijatelj je ista vrsta postojanja kao lik Mr. Robota, dio Elliotovog vlastitog uma, a ovo je razlog je zašto vidimo ono što on vidi, percipiramo ono što on percipira i, na trenutke, strahujemo od onoga čega se on boji (Comas, 2019: 15). Gledatelj doživljava priču snažnije i intenzivnije upravo zbog načina na koji ih serija uvlači u narativ i tjera da dijele iskustva koje Elliot doživljava. Drugi važan element koji Comas spominje jest kompozicija kadra. Mr. Robot koristi kvadrantno kadriranje za privlačenje pozornosti gledatelja na određeni aspekt kadra, a i kao sredstvo vizualnog pripovijedanja (Comas, 2019: 18). Na primjer, Elliot se osjeća izoliranim od društva koje ga okružuje tako da ga mnogi kadrovi u kojima je na otvorenom ili javnom prostoru stavljaju u jedan kvadrant, kao da je potisnut u kut ekran. Dakle, u seriji postoji tendencija postavljanja vizualnih barijera koje odvajaju Elliota od ostatka svijeta, a sve aludira na način na koji Elliot oko sebe gradi zidove kao obrambeni mehanizam i neprestano gura druge ljude od sebe (Comas, 2019: 23).

⁹ Izvor: <https://www.youtube.com/watch?v=6E31a2tCMjY>

3.3.5. ANALIZA DPI-JA U MR. ROBOTU

Elliot ima DPI, što saznajemo u četvrtoj sezoni, a do tada smatramo da ima shizofreniju i halucinacije. Elliotov DPI podudara se s kriterijima DPI, dakle postoje 2 ili više stanja osobnosti i ponavljajuće trenutke amnezije, intruzije i promjene u osjećaju sebe, promjene percepcije te funkcionalne neurološke simptome. Uzrok DPI je teška trauma u djetinjstvu, u slučaju Elliota uzrok je seksualno zlostavljanje malog Elliota u djetinjstvu od strane njegovog oca, no i fizičko maltretiranje i omalovažavanje od strane njegove majke. Važno je opet napomenuti, sve altere koji se pojavljuju kroz seriju mi gledamo iz Elliotove perspektive, i tek kada on sazna da ima DPI tada i mi shvaćano što se događa, sve do tog trenutka alteri nam se predstavljaju kao prvo stvarne osobe (Elliot prvo misli da Mr. Robot stvarna osoba), zatim halucinacije ili vizije, i tek na kraju kao alteri, dio Elliota. Na taj način se prikazuje potpuna disocijacija, promjenom glumca, a manje se prikazuje kroz istog glumca, u ovom slučaju mijenja se ponašanje. Nadalje, prikaz altera je važan, jer iako mi kao gledatelji vidimo kroz promjenu glumca o kojem alteru se radi, to vidimo samo mi, ali ne ostali likovi u seriji, oni cijelo vrijeme gledaju Elliota. Prvi alter koji se pojavljuje jest Mr. Robot, koji se prvotno predstavlja kao voditelj grupe F Society, a do otkrića DPI Elliot smatra da je on samo halucinacija. Mr. Robot zapravo je alter po uzoru na Edwarda Aldersona, Elliotovog oca, koji ima ulogu zaštitnika. Drugi alteri su Magda Alderson, mladi Elliot i Elliot Alderson. Magda Alderson je Elliotova majka, alter progonitelja, a mladi Elliot je alter djeteta. Elliot, naš narator priče, onaj iz čijih očiju vidimo svijet, haker i osvjetnik, koji nam se predstavlja kao glavni alter, zapravo to nije. Elliot je alter nastao da se nosi s Elliotovim bijesom, pravog Elliota, temeljnog identiteta, a nazvan je „the mastermind“.



Slika 10. Prikaz Elliotovih altera¹⁰

Dakle, u posljednjoj sezoni mi saznajemo da je narator priče zapravo još jedan alter, koji je preuzeo kontrolu i imao je toliko dugo da je zaboravio da je samo dio Elliota i zaboravio je na sve ostale altere. On je sakrio pravog Elliota u svijet mašte, svijet gdje je pravi Elliot sretan i sakriven od svih zla svijeta, i drži ga sigurnim tamo dok ne bude spreman. Pravog Elliota upoznajemo na par trenutaka u finalu serije. Kroz seriju vidimo jasan prikaz iskustva depersonalizacije i derealizacije. Elliot se često osjeća kao vanjski promatrač, a to je i prikazano scenom kada Elliot prati Mr. Robota da bi shvatio što se događa. Nadalje, Elliot ima jasne perceptivne promjene, često iskrivljeni osjećaj vremena, osjećaj da je nestvaran ili odsutan, a i često osjeća emotivno utruće. Elliotova iskustva derealizacije uključuju iskustva nestvarnosti ili odvojenosti u odnosu na okolinu, gdje mu se drugi često čine kao nestvarni ili iskrivljeni.

¹⁰ Izvor: <https://www.bustle.com/p/11-mr-robot-episodes-to-rewatch-after-that-series-finale-reveal-19626135>



Slika 11. i 12. Prikaz treće stvarnosti i altera¹¹

Treća stvarnost prikazana je kao ured u neboderu s velikim stolom i stolicama, gdje možemo vidjeti sva 4 altera, i vidimo da kada je jedna stolica prazna da to znači da je ta osoba koja nedostaje u kontroli. Terminologija kojom se Elliot opisuje najviše uključuje riječ „crazy“, često sam sebi postavlja pitanja, nije siguran što se događa i pokušava naći odgovore, primjerice *„Je li ovo amnezija? Čega se još ne sjećam? Lud sam. Trebao sam ostati na*

¹¹ Izvor: <https://www.bustle.com/p/11-mr-robot-episodes-to-rewatch-after-that-series-finale-reveal-19626135>

lijekovima. Lud sam. Poludio sam.“ (Mr. Robot, 2015, sezona 1, ep8 : 40:56). Elliot prima obaveznu terapiju koja mu pomaže da se nosi sa svojom tjeskobom, emocionalnim problemima i upravljanjem ljutnjom. Njegova terapeutkinja je Krista Gordon, prepisuje mu lijekove koje Elliot ne uzima, jer se liječi morfinom, koristeći Suboxone kako bi si pomogao s bilo kakvom apstinencijom koju bi mogao doživjeti, ali koristi i rekreativne droge kao što je Ecstasy. Iako mu Krista pomaže na određen način, ona mu ne pomaže s DPI-jem, jer mu dijagnozu postavlja dosta kasnije i pod prisilom, nakon čega se Elliot odvaja od nje i ne traži više njezinu pomoć. Razlog ovome jest i to što Elliot rijetko kada priča s njom na iskren način i izbjegava pričati o njegovoj prošlosti, ne sjeća se prošlosti, ono čega se sjeća ne sjeća se jasno, samo nagađa ili čak stvara svoju vlastitu verziju događaja koji se desio. Kada Elliot sazna da ima DPI, ovo ga u potpunosti slomi, više činjenica da ga je otac seksualno zlostavljao kao dijete nego DPI. Elliot ovu prošlost drži skrivenom jer su sve stvari o njegovom ocu previše bolne da bi ih mogao podnijeti. Mr. Robot u kontekstu DPI-ja nije baziran na istinitoj priči, a ni na mitovima koji postoje o DPI-ju. No, kao što smo već napomenuli, Esmailov a životna iskustva bila su inspiracija za seriju i glavnog lika. Mr. Robot spada u žanr psihološke triler drame, žanr koji se često koristi za prikaz DPI-ja no Mr. Robot to radi na potpuno drugačiji način. Zbog toga što je poremećaj prikazan kroz perspektivu glavnog lika, on je prikazan na pozitivan način, jer u gledatelju potiče suosjećanje i razumijevanje. O poremećaju se ne govori na negativan način, većinu vremena iako ljudi oko Elliota nisu točno sigurni što se događa oni suosjećaju s njim. Elliota svijet ne doživljava jer to on i želi, želi biti anonimn i zbog toga izbjegava druge ljude. Ljudi koji znaju da je Elliot iza F Society grupe i njihovih aktivnosti, poput Whiterose i Tyrella, često ga doživljavaju kao moćnog i pametnog pojedinca, i najviše od svega kao genija. Elliot ne shvaća što se događa, ne razumije da ima DPI, sve dok mu to Krista ne otkrije, a do onda živi u stanju zablude da ima šizofreniju i halucinacije. Način na koji Elliot i mi saznajemo da ima DPI jest jako šokantan i neuobičajen. Kristu, Elliotovu psihologu, Vera drži kao taoca da bi saznao više o Elliotu jer smatra da su oni suđeni biti partneri u njegovim kriminalnim planovima. Elliot dolazi i zajedno sa Mr. Robotom surađuje kako bi pobjegli, a zatim Vera priča sa Mr. Robotom i prisiljava Kristu da Elliotu kaže istinu, na što se ona i Mr. Robot protive. Krista polako Elliotu pomaže da se prisjeti što je bilo i polako dolaze do istine, da je Elliot skočio kroz prozor zato što je u sobu dolazio njegov otac koji ga je seksualno zlostavljao. Tada shvaća da je Mr. Robot ovdje da ga zaštiti. Zatim, alter Mr. Robot nestaje, a Elliot doživljava slom, govori „*Ne znam kako živjeti s ovim, ne želim živjeti s ovim*“ (Mr. Robot, 2019, sezona 4, ep.7: 50:08). Kasnije se suočava i razgovara sa alterom mladog Elliota, dobiva određen

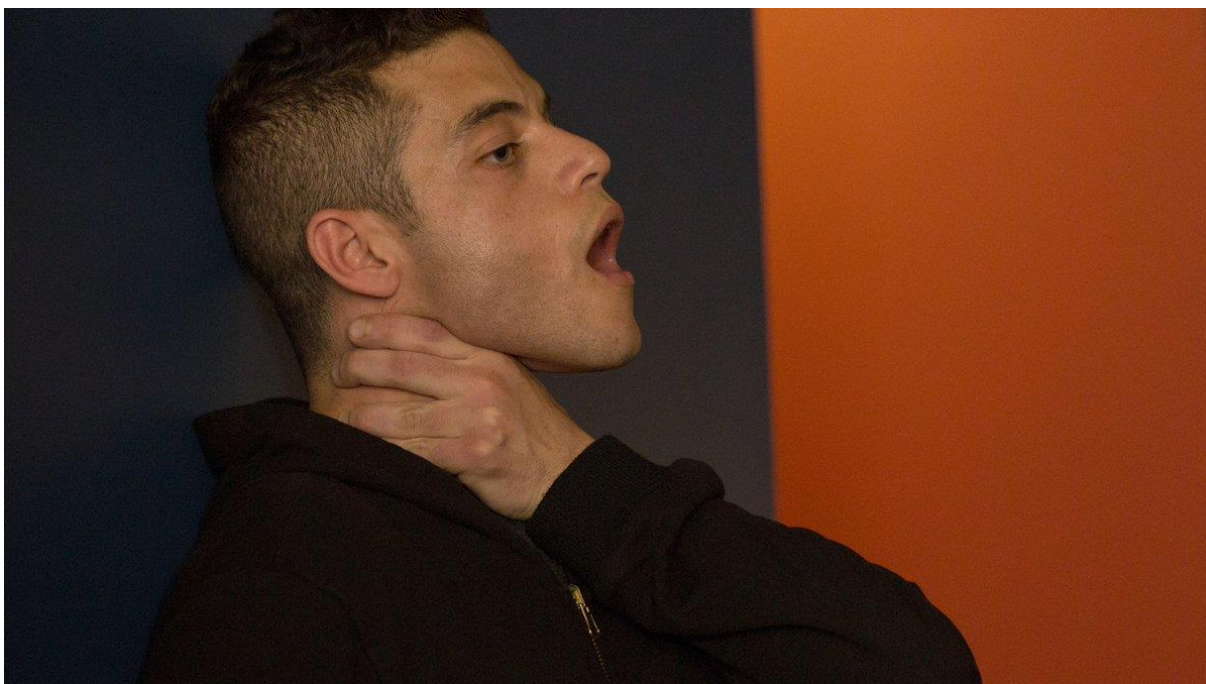
spokoj, no i ponovo doživljava slom. Zatim vidimo sve altere koji razgovaraju i pokušavaju pronaći način da pomognu Elliotu, žele mu reći istinu, i prvi put se spominje pravi Elliot, temeljni identitet, a zatim Mr. Robot preuzima kontrolu. Dakle, ovdje uviđamo da cijeli sustav altera zna da se radi o DPI, znaju što se događa, znaju istinu svi osim Elliota koji je ovo zaboravio. Nadalje, sustav altera, izuzev Elliota, dobro funkcionira, svi alteri razgovaraju, nema diferencije između poželjnih ili nepoželjnih altera, i svi imaju određenu ulogu. No, s Elliotom u stalnoj kontroli sustav altera polako pada u krizu jer se boje da će, ukoliko se ovako nastavi, izgubiti pravog Elliota. Drugi alteri često i podsjećaju Elliota da su oni ovdje i da će uvijek biti, „*Duboko smo u tebi, Ellio. Ne možeš nas ostaviti, a ni mi tebe.*“ (Mr. Robot, 2016, sezona 1, ep10: 47:56). Elliot kada sazna da je samo dio pravog Elliota, pruža otpor prema sustavu DPI, ne želi se maknuti s pozicije kontrole, dolazi do mjere gdje ubija pravog Elliota u njegovoj mašti savršenog života i preuzima njegov život, samo kako bi ostao u kontroli. Elliot kasnije popušta i predaje kontrolu pravom Elliotu koji se budi iz sna nakon niza godina. Također, saznajemo da je Elliotova sestra jedina poveznica koju pravi Elliot ima sa stvarnošću, i ona ima glavnu ulogu ovdje. Važno je i analizirati odnos Elliota i Mr. Robota. U početku je Mr. Robot bio tajanstvena osoba koja je pokušavala manipulirati Elliotom da se pridruži F Society. Elliot ne zna što se točno događa s njim ali zna da je nešto čudno. Od početka serije, vidimo da se Mr. Robot uvijek pojavljuje kada je Elliot u opasnosti, a kasnije saznamo da mu je to uloga, dakle zaštitnika, govori mu „*Što god netko pokušao učiniti, nikad te neću ostaviti. Uvijek ću biti ovdje.*“ (Mr. Robot, 2016, sezona 1, ep9: 32:35). Kroz prvu sezonu fokus jest na Elliota, Mr. Robota i F Society, gdje Elliot saznaje da ima vizije njegovo oca koji je mrtav, pamćenje mu je loše, a o DPI saznajemo nešto malo u zadnjoj epizodi. Kroz drugu sezonu odnos Mr. Robota i Elliota možemo nazvati kao ljubav-mržnja, gdje prvotno ne vjeruju jedan drugom, Elliot ga se želi riješiti na što mu Mr. Robot odgovara „*Hej, ja nisam neki tumor za ispriku, razumiješ li? Suprotno. Ja sam organ vitalan za tvoje postojanje*“ (Mr. Robot, 2016: ep1, 28:56). Elliot kroz ovu sezonu prolazi kroz teške disocijacije, odmiče se od stvarnosti i kreira vlastitu. Kasnije Mr. Robot preuzima udarce za Elliota, na što mu se zahvaljuje i počinju ponovo biti partneri. „*Po prvi put vjerujemo jedno drugom. Ja mu pomažem, a on meni. ...Ali bila si u pravu. Ne možete uništiti dio sebe.*“ (Mr. Robot, 2016, sezona 2: ep7: 44:40). No, ubrzo opet svatko kreće na svoju stranu, ne vjeruju jedno drugom i sumnjičavi su jedan prema drugom, ali prvi puta govore o sebi kao mi umjesto ja. Dakle, ova sezona pokazuje njihov kompleksan odnos, no i prihvaćanje Mr. Robota od strane Elliota kao dijela sebe. Dok se Elliot bori prihvatiti vlastitu mentalnu bolest, počinje shvaćati da Mr. Robot predstavlja dio njega samog, te njih dvoje uspostavljaju složniji odnos. U trećoj sezoni

Elliot osjeća odsutnost Mr. Robota, koji potajno kuje planove sa Tyrellom i Mračnom vojskom. Nadalje, u ovoj sezoni Angela iskorištava njegov poremećaj u svoju svrhu, a uviđamo i referencu na roman Dr. Jekyll i Mr. Hyde, „*Tada je kada želiš da ostanem budna i čuvam stražu za slučaj da se pretvoriš u gospodina Hydea i pođem za tobom do Tyrella i Mračne vojske.*“, govori Darlene Elliotu (Mr. Robot, 2017, sezona 3, ep4 ; 17:30). Elliot i Mr. Robot se bore za kontrolu, a Mr. Robot da bi spriječio Elliota ozljeđuje ga fizički, dakle baca sam sebe kroz stepenice, udara glavom u zid, sam sebe udara sve da bi ga spriječio. Elliot se kasnije želi ubiti, no ipak promjeni stav. Mr. Robot i Elliot surađuju u kriznim situacijama, te shvaćaju da su više slični nego što misle, shvaćaju „*Jer koliko god je dio tebe u meni...tako je i dio mene u tebi.*“ (Mr. Robot, 2017, sezona 3, ep10: 17:33). U trećoj sezoni Elliot i Mr. Robot imaju najdestruktivnija i najlošiji odnos, gdje dolazi i do fizičkih svađa.



Slika 12. Prikaz sukoba Elliota i Mr. Robota, iz Elliotove perspektive¹²

¹² Izvor: <https://twitter.com/elegecirici/status/752274580383928320>



Slika 13. Prikaz istog sukoba kako zapravo izgleda ljudima oko Elliota¹³

Posljednja sezona najviše istražuje Elliotov DPI. Elliot i Mr. Robot surađuju skupa jer imaju zajedničkog neprijatelja, no opet im je odnos kompliciran, pun svađa i nepovjerenja. „*Želiš li se vratiti na način da ne razgovaramo jedno s drugim? Zaključavanje jedno drugoga? Borba za kontrolu?*“, pita Mr. Robot Elliota, na što oboje shvaćaju da si jednostavno moraju vjerovati da bi njihov odnos funkcionirao (Mr. Robot, 2019, sezona 4, ep2: 45:00). U ovoj sezoni upoznajemo i druge altere, a uviđamo i stalno korištenje pluralizma u govoru glavnog lika. Nadalje, prikazana je i epizoda gdje se Elliot prisjeća svoje traume, poslije čega Elliot upoznaje mlađeg Elliota i ima važan razgovor sa Mr. Robotom. „*Jedini razlog zašto sam ovdje je da se pobrinem da te nitko nikada ne povrijedi. To je trebao biti posao tvog oca, ali nije uspio. Bio je preslab. Ali ti si bio jak. Uzvratio si. Jedini način na koji si mogao. Doveo si me ovamo da te zaštitim od njega. Pokušao sam te zaštititi, pokazati ti samo sjećanja dok ste vas dvoje prije bili prijatelji. Mislilo sam da mogu pohraniti istinu tako da je nikad ne vidiš ili osjetiš. Činjenica je da ni ja to nisam želio vidjeti. Užasno sam pogriješio. Bojao sam se. Bojao sam se što će ovo učiniti tebi, Nama. Ovo nikad nije bila moja tajna koju moram čuvati. I zaslužio si bolje od života u tami toliko dugo. Žao mi je. I tebe sam iznevjerio. Razumijem ako mi ne možeš oprostiti ili ako me odlučiš zauvijek isključiti. Sve dok znaš da ti ja nisam otac. Nikad nisam bio.*“, govori Mr. Robot Elliotu, na što mu odgovara „*Znam. Nisi mu sličan. Zato sam te stvorio. Ti si otac kojeg sam trebao. Ne otac kojeg sam imao*“, Mr. Robot

¹³ Izvor: <https://twitter.com/elegecirici/status/752274580383928320>

nastavlja „*Da sam ga mogao zaustaviti. Da sam mogao vratiti vrijeme, promijeniti sve što ti se dogodilo, učiniti da sve nestane*“, Elliot ga prekine, „*Onda ja ne bih bio ja. I ne bih imao tebe*“ (Mr. Robot, 2019, sezona 4, ep8 : 42:40). Kasnije su prikazani svi alteri u sobi, saznajemo da postoji pravi Elliot, a Mr. Robot postaje narator kroz jednu epizodu. Kasnije otkrivamo zamišljeni svijet u kojem je Elliot sakrio pravog Elliota, a Mr. Robot sprječava Elliota da napravi veće zlo. Elliot shvaća da je samo dio pravog Elliota, pomiruje se sa drugim alterima i daje kontrolu pravom Elliotu. Način na koji nam se ovo prikazuje jest kroz koncept kina, svi alteri odlaze kroz vrata u kino, sjedaju u sjedala, i na ekranu gledaju kroz oči pravog Elliota, i govore „*Iako ćemo otići, kao što je Mr.Robot rekao, uvijek ćemo biti dio Elliota Aldersona. biti ćemo najbolji dio, jer mi smo dio koji se uvijek pojavio. Mi smo dio koji je ostao. Mi smo dio koji ga je promijenio. A tko se time ne bi ponosio?*“ (Mr. Robot, 2019, sezona 4, ep13: 46:17). Pojam DPI pojavljuje se u finalu serije, i tada je prvi put jasno objašnjeno što se događa, kada Mr. Robot priča sa Elliotom „*Kako bi u potpunosti čuo istinu, prvo moramo razgovarati o Elliotovom disocijativnom poremećaju identiteta. Prva osobnost stvorena je onog dana kada je Elliot skočio kroz prozor. ... Osobnost zaštitnika. Onaj koji je Elliot stvorio da zamijeni svog oca. Da ga zaštiti od nepodnošljivih situacija. Sve što sam pokušavao je primiti te udarce umjesto tebe, Elliot. ...Kasnije u životu, Elliot je stvorio osobnost majke, progonitelja. Okrivljujući Elliota za zlostavljanje... Inzistirajući na tome da on mora platiti za to... Nedugo nakon nje pojavilo se Elliotovo mlađe ja koji se pojavio kako bi se nosio sa zlostavljanjem koje nije mogao tolerirati. I s tim je stvorio vlastitu obitelj. Duboko smo u tebi, Elliot. Ne možeš nas ostaviti, a mi ne možemo ostaviti tebe... I neko smo vrijeme mislili da smo identificirali sve Elliotove osobnosti. Ali postoji još jedan, koji se pojavio ne tako davno... U redu je, kaže Elliotu, znam zašto si to učinio. Srce ti je bilo na pravom mjestu. Želio si ga skloniti, zbog čega si promijenio njegovu prošlost... Ali stvarno si želio zaštititi njegovu budućnost, zar ne? Želiš da saznaju za 100 terabajta dječje pornografije? Zato si se toliko potrudio uništiti svo zlo koje ga je okruživalo u stvarnom svijetu. Dakle, osnovao si Fociety ...Zašto si to napravio? Toliko si ga volio, htio si spasiti cijeli svijet kako bi ga mogao učiniti boljim za njega, bez obzira na cijenu. Zato si ga sakrio ovdje, pretvarajući njegovu surovu stvarnost u fantaziju. ... Zarobivši ga u beskonačnoj petlji, zaglavio ga u ponavljajućoj, dosadnoj rutini. Da ga čuvaš dok ti ne budeš spreman... Krista to nikad nije shvatila, zar ne? Nikad nije shvatila da ne razgovara s pravim Elliotom. Nije shvaćala da se uvijek obraća tebi... Osobnost stvorena da nosi Elliotov bijes.*“ (Mr. Robot, 2019: ep.13, 28: 13). Ovo je najključniji dio cijele serije, ovdje ne samo da je napokon razjašnjeno ono što je upitno kroz cijelu seriju, ovdje napokon vidimo stvarnost kroz koju

Elliot prolazi, kroz koju prolazi osoba sa DPI i koliko je ona kompleksna. Esmail se kroz seriju obraća pojedincima koji pate od DPI-ja, kao i pojedincima koji se bore s bilo kakvim oblikom poremećaja i bolesti, poput anksioznosti. Ovo radi tako da Elliota čini glavnim likom priče, no i vidimo i da likovi koji ga okružuju imaju svoje vlastite probleme. Primjerice Darlene, Elliotova sestra, trpjela je maltretiranje od strane vlastite majke kao i Elliot, isto se bori sa anksioznošću te ju gledamo kako ima napadaj panike. Nadalje, obraća se i suvremenom društvu i tjera ga da preispita postojeće autoritete vlasti i moći, elite, način života u kapitalizmu, pitanja vrijednosti i novca, te potiče društvo da razmišlja o promjeni i alternativama. Ovo je jasno prikazano kroz grupu hakera FSociety, kao i osnivača grupe Mr. Robota, koja nam pokazuje da ideja jednog čovjeka, uz pomoć malog broja ljudi, može se ostvariti i dovesti do rezultata i posljedica koje utječu na veliko društvo koje ih okružuje. Borba je to između snažanog multinacionalnog konglomerata ECorpa i male skupine hakera FSociety, ali u suštini to je borba između potlačitelja i potlačenih, elite i obične klase, FSociety kritizira korporativnu pohlepu i korporativnu korupciju, iskorištavanje srednje i niže klase, invaziju na privatnosti, nedostatak odgovornosti za korporativno donošenje odluka, te tajnovitosti iza odluka i aktivnosti moćnih ljudi u financijskom sektoru. Borba je ovo o kojoj mnogi ljudi sanjaju, misle da je ne mogu dobiti, no kroz seriju Mr. Robot vidimo da je ona moguća, te upravo ovo može potaknuti pojedinca da bude kritičan i krene u akciju. Dakle, serija Mr. Robot je i o pojedincu koji se bori s poremećajem, koliko i o društvu koje ga okružuje, te Esmail kroz nju daje jaku kritiku suvremenog društva i elita. Esmail svoju interpretaciju poremećaja bazira na vlastitim iskustvima anksioznosti i depresije, savjetuje se sa psihologom, a Elliota bazira i na vlastitim iskustvima bivajući haker i outsider koji se želi uklopiti u američku kulturu. Kroz Elliota gledamo dio Esmailovog identiteta, kao i svih migranata koji su došli u Ameriku u potrazi za boljim životom. Društveni identiteti koji se javljaju kroz seriju su različiti i mnogostruki, gledamo migrante, elite i svjetske vođe, hakere, bande, obavještajnu agenciju, teroriste, a svaki osobni identitet određenog lika često je slojevit i kompleksan, poput Whiterose, transrodne osobe koja je ministar Kine. Pitanja koja se javljaju kroz seriju pitanja su društva, identiteta, politike, ekonomije, moći, alternative, revolucije, sjećanja, religije i upravo ovdje leži posebnost serije i njezin utjecaj, a upravo se preko tih pitanja pokazuju percepcije i konvencije određenog društva. No, one su prikazane realistično i transparentno, Esmail nam prikazuje svijet kakav jest, bez filtera, ponekad dosta pesimistično kroz oči Elliota, no uvijek s nadom za nešto bolje. Kroz cijelu seriju proteže se nada za nečim boljim, koje se i u seriji ostvari, te tako potiče gledatelja da razmišlja na isti način. Mr. Robot tako mijenja društvenu percepciju poremećaja, kao i suvremenog svijeta i

društva, mijenja ju na bolje ili barem sadi zrno nade za bolju budućnosti. Percepcija koje društvo dobiva o poremećaji kroz seriju jest pozitivna, to jest stavljajući gledatelja u perspektivu Elliota rezultira boljim razumijevanjem i empatijom prema pojedincu koji boluje od DPI-ja, kroz seriju gledatelj uči kako u stvarnosti treba tretirati pojedince s DPI-jem. DPI ovdje u Mr. Robotu prikazan na realističan način i sa poštovanjem. Elliot se bori sa svojim identitetom i alterima tijekom cijele serije. Serija prikazuje poteškoće koje Elliot ima sa svojim poremećajem i kako to utječe na njegov život i odnose.

3.4. MOON KNIGHT



Slika 14. Poster za seriju Moon Knight¹⁴

„Moon Knight“ je serija koja izlazi 2022. godine, stvorena od Jeremy Slatera, redatelj jest Mohamed Diab, a bazirana na istoimenom Marvel stripu koji izlazi 1975., autora Doug Moench i Don Perila. Glumci su Oscar Isaac, May Calamawy, F. Murray Abraham i Ethan Hawke i drugi. Steven Grant otkriva da je dobio moći egipatskog boga Mjeseca, no brzo saznaje da su one i blagoslov i kletva. Serija je pohvale za izvedbe glumca, pozitivne kritike i tamniji ton u usporedbi sa drugim Marvelom serijama (Wikipedia, 2023).

¹⁴ Izvor:

https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/wiki/Moon_Knight_Season_One_Miscellaneous_Images_Gallery

3.4.1. SADRŽAJ SERIJE

Steven Grant radi u Britanskom muzeju u Londonu. Ima problema s nesanicom i mjesečarenjem, a nakon što zaspi, probudi se u austrijskim Alpama i svjedoči kulturnom sastanku koji vodi Arthur Harrow, koji zahtijeva skarabeja kojeg Steven nesvjesno ima u svom posjedu. Dok pokušava pobjeći, nekoliko puta pada u nesvjesticu i čuje tajanstveni glas u glavi prije nego što se probudi u svom domu. Steven shvaća da su prošla dva dana otkako je zaspao. Pronalazi skriveni telefon i karticu u svom stanu i prima poziv od žene po imenu Layla koja ga oslovljava s Marc. Sljedeći dan na poslu, Steven se suočava s Harrowom koji otkriva da je on sluga egipatske božice Ammit. Steven bježi od njega no Harrow poziva stvorenje da napadne Stevena, ali njegov "odraz" u ogledalu traži da preuzme kontrolu nad njihovim tijelom. Steven pristaje, pretvarajući se u ratnika pozivajući odijelo koji ubija šakala. Saznaje da je njegov odraz Marc Spector, američki plaćenik, trenutni avatar egipatskog boga mjeseca Khonshua. Steven se suočava s Laylom, Marcovom ženom, koja nije svjesna Stevenovog postojanja, prije nego što ga uhite policajci koji rade za Harrowa. Harrow otkriva da je on bio Khonshuov prethodni avatar dok nije odlučio slijediti Ammit-a, a želi upotrijebiti skarabeja kako bi pronašao Ammitovu grobnicu i uskrsnuo je kako bi mogla očistiti čovječanstvo od zla istrebiti sve koji su počinili ili će počiniti zla djela. Layla spašava Stevena, Steven preuzima odijelo, no nadjačan je od neprijatelja i Marc preuzima kontrolu, spašava ih no gubi skarabeja. Harrow i njegovi sljedbenici otkrivaju mjesto Ammitove grobnice u egipatskoj pustinji. U Kairu, Marc i Steven prate trag do Harrowove lokacije. Khonshu saziva vijeće između svojih kolega egipatskih bogova i njihovih avatara kako bi ih upozorio na Harrowove planove, ali Harrow uspješno poriče optužbe. Zatim traže sarkofag koji će im pokazati lokaciju grobnice, što ih dovodi do još jedne borbe poslije koje odlaze u pustinju. Zatim Khonshu vraća zvjezdano nebo u prošlo vrijeme da bi vidjeli gdje je grobnica, zbog čega ga drugi bogovi zatvaraju, a Steven i Marc gube moći. Steven i Layla pronalaze Ammitovu grobnicu, gdje ih napadaju nemrtvi egipatski svećenici, no uspiju se spasiti. Layla zatim saznaje da je Marc bio jedan od plaćenika koji su ubili njezinog oca arheologa, Abdallaha El-Faoulyja. Steven pronalazi grobnicu i otkriva da je Ammitov posljednji avatar bio Aleksandar Veliki; on izvlači Ammitov ushabti iz Alexander-ova tijela. Harrow zatim puca u Marca koji se budi u psihijatrijskoj bolnici naseljenoj ljudima iz njegova života. Harrow je ovdje kao terapeut u bolnici, a Marc pronalazi Stevena u zasebnom tijelu zarobljenom u sarkofagu. Tamo ih dočeka ženska egipatska božica Taweret, koja objašnjava da su Marc i Steven mrtvi i da je "psihijatrijska bolnica" čamac koji plovi kroz Duat, egipatski zagrobni

život. Važe njihova srca na vagi pravde kako bi utvrdila mogu li ući u Polje trske, ali srca su u neuravnoteženosti skrivenim sjećanjima koja predlaže da istraže zajedno. Steven vidi sjećanje na Marcov mlađi brat Randall kako se utapa i Marcova majka ga krivi za to, dok Marc pokazuje Stevenu kako je postao Khonshuov avatar. Marc nevoljko objašnjava da je nesvjesno stvorio Stevena kao rezultat zlostavljanja njihove majke. Steven i Marc se međusobno pomire, ali njihova vaga ne uspijeva uravnotežiti i neprijateljski duhovi ih napadaju, odvlačeći Stevena u Duat gdje se on pretvara u pijesak. Vaga se uravnoteži i Marc se nađe u Polju trske. Harrow ubija avatare drugih egipatskih bogova i oslobađa Ammita. Layla oslobađa Khonshua. Marc odbija ostati u Poljima Trske i vraća se u Duat kako bi spasio Stevena. Uz Taweret-inu pomoć, bježe kroz Ozirisova vrata i bude se u svom tijelu. Khonshu se ponovno povezuje s njima, vraćajući im moći. Layla pristaje postati privremeni avatar Taweret. Pridružuju se Marcu, Stevenu i Khonshu u borbi protiv Harrow i Ammit. Harrow nadjačava Marca i Stevena, ali oni gube kontrolu tijekom čega nekako pobjeđuju Harrowa. Marc i Layla zatvaraju Ammita u Harrowovo tijelo, zatvarajući je, no Marc odbija ubiti Harrowa i naređuje Khonshu da njega i Stevena pusti iz službe. U posljednjoj sceni vidimo da Harrowa ubija Jake Lockley, Marcov treći alter, koji još uvijek radi s Khonshuom (Wikipedia, 2023).

3.4.2. ISHODIŠTE SERIJE MOON KNIGHT

Potrebno je osvrnuti se na strip Moon Knight, da bi uvidjeli polazište serije i kako se razlikuju serija i strip. Lik Moon Knight prvi put se pojavljuje 1975. godine u stripu Werewolf by Night Vol. 1, te se u ranijim stripovima DPI naziva višestruki poremećaj osobnosti (Christie, 2019: 59). Lik Moon Knight u stripu ima tri altera, temeljni identitet Marc Spector, Jake Lockley i Steven Grant, dok se Khonshu, egipatski bog koji spasi Marca, pojavljuje kao halucinacija ili vizija. Unutar serijala Moon Knight različito se prezentirao i konstruirao koncept DPI-ja, promjene mentalnog stanja i liječenja. Moon Knight doživljava DPI i mentalne probleme na isti način kao što bi to doživio običan čovjek, bez obzira na to što je on vrsta superjunaka, te ovo ne ovisi o vanjskim silama i borbama koje vodi. No Charlie Christie ističe da se su ponekad alteri rezultat božanske intervencije, znači da Khonshuev utjecaj uzorkuje podjele identiteta ili slično, a takve prezentacije pokazuju DPI kao nešto izvanjsko, što djeluje na pojedinca, a ne kao reakcija na traumatične događaje. Nadalje, ističe da stripovi često daju prednost narativnim ili metaforičkim mogućnostima mentalne bolesti nad njezinim stvarnim iskustvom (2019: 60). Ovisno o izdanju i autorima, primjećujemo drugačiji pristup i prikaz DPI-ja kroz Moon Knight, a najnovija izdanja pokazuju značajan odmak od prijašnjih, u kontekstu prikazivanja DPI-ja. Kroz prijašnje stripove iskustvo DPI je nedosljedno i služi kao vrsta tropa a ne prikaza, dok najnovija verzija ispituje DPI iz psihološke i iskustvene perspektive. Narativi superjunaka obično imaju trop dvojnog identiteta, gdje su identiteti različiti i odvojeni, gdje jedan identitet obično nosi masku i sakriven je, a ovo je izazov u kontekstu prikaza DPI-ja. Moon Knight se bavi snagom maska, jer odvajanje altera ovdje zahtjeva masku da bi on imao funkciju heroja, dakle koristi višestruke maske, svoje altere, da bi koristio različite funkcije lika. Christie ističe da *„na ovaj način Moon Knight postaje manifestacija identiteta superheroja, a ako je njegova mentalna nevolja jednostavno trop, onda postoji samo unutar carstva drame, a ne stvarnosti, čime se minimizira proživljeno iskustvo ljudi s DPI-jem...“* (2019: 62). Ta maska mu omogućuje da postane Moon Knight i da vidi kroz maske drugih, ili mu omogućuje da utjelovi ideju Moon Knighta i stvori vlastitu stvarnost (Christie, 2019: 62). Dakle, na ovaj način maska mu omogućuje da mijenja altere. Moon Knight serijal ima kompliciranu povijest reprezentacije i krive prezentacije Marcovih mentalnih problema. Raniji stripovi navode da je Marc dobio DPI jer se izvrsno pretvarao da je netko drugi što je kasnije ispravljeno, a prebacivanjem dijagnoze dalje od DPI-ja kreatori su njegovo iskustvo učinili manje važnim, i stavili cijelu dijagnozu u preispitivanje, ali i uveličavali ideju brzih rješenja za mentalne bolesti i prebacili njegovo iskustvo iz polja

mentalnog u metafizičko (Christie, 2019: 64). Dakle, na određen način su odbacili njegovo iskustvo DPI, a u drugom izdanju alter je čak prikazan kao halucinacija. Drugo izdanje uzima ideju nekog nasilnog glasa koji preuzima kontrolu, spaja nasilje i mentalnu bolest, što naravno potiče stigmatizirajuće stereotipe, a ovdje se koriste i riječi lud ili prolupao, dok Marc postaje metafora za krizu identiteta (Christie, 2019: 66). Marcovo mentalno stanje koje generiraju i kontroliraju vanjski entiteti, slično opsjednutosti i ispiranju mozga koji se redovito pojavljuju u stripovima o superherojima, dodatno umanjuje DPI Moon Knighta kao sastavnicu mita o identitetu heroja. Ovo podupire ideju da DPI može biti ili manifestacija invazivnog entiteta ili proizvodnja vanjske sile, a ne da se stvara iznutra kao psihološki problem (Christie, 2019: 66). Nadalje, važan aspekt jesu ludnice, doktori i figure autoriteta. Prikazi liječenja kroz stripove su često okrutni i misteriozni, a drže se mita da postoji savršeno djelotvoran tretman. Kroz stripove Moon Night normalizira ideju da se preko druga ili tretmana mentalna iskustva mogu isključiti, a prezentacije koje se oslanjaju na velike razlike moći između pacijenta i liječnika, ukazuju na strahove i stigme povezane sa mentalnim poremećajima koji također utječu na traženje pomoći i ishode liječenja (Christie, 2019: 69, 70). Kompleksan je i prikaz ludnice, koja služi kao liminalan prostor između stvarnosti i ludila. *„Izdanje prikazuje Marcovu mentalnu bolest kao trop, ali i kao iskustvo, pri čemu se tekst može čitati istovremeno i kao stvarnost i kao mentalna konstrukcija“*, ističe Christie (2019: 71). Na ovaj način strip uključuje čitatelja u Marcovo unutarnje iskustvo, čitatelj konstruira njegovo iskustvo. Mentalni problem ovdje postaje i struktura i zapleta i samog teksta, te podrazumijeva zbunjenost i empatiju od strane čitatelja kako bi bio shvaćen (Christie, 2019: 72). Nadalje, prikazuje se iskustvo iz perspektive različitih altera, gdje čitatelj vidi na koji način se iskustvo razlikuje ovisno o alteru, a tako osobno imaju iskustvo DPI. Novije izdanje serijala također ispituje fenomen integriranja svih altera u jednu jedinicu, što je jedna od metoda liječenja DPI-ja. U izdanju se alteri bore sa Khonshuom da bi uništili njegov utjecaj nad njima, i govore u množini, a ovaj izbor pregovaranja sa alterima je dosta suvremen pristup (Christie, 2019: 75). Posljednje izdanje Moon Knighta pokazuje da glavni lik sam odabire na koji način će se liječiti, usmjeren je na sebe, i uspješno stvara funkcionalan dio sebe. Christie zaključuje *„dugotrajna priroda Moon Knighta i spremnost različitih kreativnih timova da odvoje nove priče od onoga što je bilo prije, pokazuje promjenu izraza mentalnog zdravlja u popularnoj kulturi“*, a posljednje izdanje prikazuje Moon Knighta kao onoga koji priznaje, nosi se sa DPI, bira svoj način liječenja, i onoga koji stvara sam svoju stvarnost (2019: 75,76). Dakle, lik Moon Knighta značajno se promijenio u posljednjih 50 godina od kada postoji. Ukratko, Moon Night debitira 1970-ih kao negativac koji se upušta u vlastite

borbe protiv kriminala i kasnije se dodaje shizofrenija kao mogući uzrok, 1990-ih mijenja se osobnost Moon Knighta gdje Spector svoje identitete koristi kao alate za postizanje svojih misija, 2000-ih Marvel naglašava DPI Moon Knighta no sljedećih godina ludilo postaje glavna osobina Moon Knighta, a do 2014. autor Ellis prihvaća utjecaj DPI-ja i daje drugačiji pristup glavnom liku (Swan, 2022). Moon Knight je postao osoba koja funkcionira na drugačiji način, za razliku od toga da je samo luda ili slomljena osoba.

3.4.3. POZADINA I MEDIJSKI ODSJEK SERIJE



Slika 15. Poster za seriju Moon Knight¹⁵

Strip se koristio kao vodič i inspiracija za seriju, a zbog mnogih drugačijih izdanja stripa „Moon Knight“ pisci serije imali su više opcija. Slater navodi: *“Budući da nikada nije doista postojala konačna strip verzija lika, dana nam je sloboda da odaberemo svoje omiljene elemente iz svih raznih izdanja. To nam je omogućilo da se usredotočimo na stvari koje Moon Knighta čine jedinstvenim, kao što je njegovo egipatsko podrijetlo, njegove borbe s disocijativnim poremećajem identiteta i još mnogo toga.”* (Darby, 2022: 3). Podrijetlo Moon Knighta imalo je veliku ulogu, koja se temelji na egiptologiji, te je serija išla u smjeru prihvaćanja i pokazivanja ovog aspekta. „Moon Knight“ osmišljen je kao misterij, navodi Slater, *„tko je Steven Grant i zašto on neprestano sanja o drugom životu kao plaćenik koji luta*

15

Izvor: https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/wiki/Moon_Knight_Season_One_Miscellaneous_Images_Gallery?file=Moon_Knight_Poster_2.jpg

svijetom? I što se događa kada elementi iz tih snova počnu napadati njegove budne sate? Stevenovo putovanje u potrazi za odgovorima vodi ga u skriveni svijet bogova i čudovišta...“, a cilj je bio ispričati nemilosrdno zabavnu priču punu neočekivanih obrata i obrata (Darby, 2022: 3). Moon Knight je drugačiji heroj od onih kakve smo navikli gledati u Marvel-u, jer ne ratuje samo s neprijateljima već samim sobom. Priča koju rade fokusira se na lika, a kroz Moon Knight vidimo istraživanje lika Marc Spectora i Stevena Granta, „...dvoje vrlo različitih ljudi koji dijele isto tijelo, koji imaju isti cilj, potpun život, ali imaju vrlo različite vizije onoga što je taj potpuni život.“ (Darby, 2022: 3). Marvel sa serijom Moon Knight želi na ispravan način pokazati heroja koji ima mentalni poremećaj. Zbog toga su u projekt uključili psihijatra koji ih je konzultirao oko aspekata DPI-ja, da bi pomogao i redateljima i glumcima s ciljem razumijevanja DPI-ja (Darby, 2022: 5,6). Važnu ulogu imao je i glavni glumac Oscar Isaac, koji je sam napravio mnogo istraživanja da bi bolje prikazao pojedinca sa DPI-jem. Priča je za njega bila usmjerena prema složenim psihičkim problemima, i istovremeno akcijsko-pustolovna priča, studija karaktera i psihološki triler, „*To je zapanjujuća nadnaravna pustolovna priča i pravo istraživanje traume i mentalnog zdravlja. Iskreno je i autentično urađeno. „Moon Knight“ je stvarno moćan komad zabave*“ (Darby, 2022: 3; Vary, 2022). Zanimljivo je također da je većina superjunaka definirana svojim negativcima, dok je Moon Knight sam sebi na više načina najveći neprijatelj. Isaac također navodi da mu je bilo značajno da se serija čini iskustvenom za publiku, te da ona sama bude u neznanju o onome što se događa i da sporo otkriva istinu, kako bi dobila razumijevanje za pojedince koji imaju DPI (Truitt, 2022). Moon Knight je, između ostaloga, priča o identitetu i prolaženju pravog ja, a to je najvažnija pustolovina kroz koju prolazi glavni lik serije. Iako su se Isaac i filmski tim trudili da prikaz DPI-ja kroz seriju bude autentičan, Moon Knight je ipak temeljno serija o superjunaku. Diab navodi, „*Puno sam naučio, i mislim da će svi naučiti puno kroz putovanje kroz seriju, o DPI-ju,*“ ... „*Ali svejedno bih rekao da, koliko god bili puni poštovanja, ovo nije točan prikaz DPI-ja. Nalazimo se u nadnaravnom svijetu i ponekad previše dramaliziramo stvari.*“ (Vary, 2022). Dakle, filmski tim i glumci svjesni su da je serija primarno fiktivne naravi, no postoji pokušaj prikazivanja DPI-ja na pravedan način i širenja razumijevanja za pojedince s DPI-jem. Odgovor pojedinca s DPI-jem na seriju Moon Knight bio je pozitivan, gdje se osjećaju viđeno i reprezentirano kroz seriju. No, pozitivan odgovor imali su i ljudi koji su pretrpjeli različite traume, a cilj je bio upravo to, da serija dotakne čin više ljudi (Sanders, 2022). Kritike ipak postoje, gdje mnogi autori navode što je dobro, a što loše u prikazu DPI-ja kroz Moon Knight seriju. Ono što prikazuje dobro jest da postoji više identiteta, u ovom slučaju ima ih tri, neznanje ljudi s DPI da imaju altere, ovdje Steven ne zna da je alter Marca

na početku, trenutci amnezije gdje Steven i Marc gube vrijeme i ne sjećaju se događanja, pokazuje raznoliku razinu svijesti o alterima i neku vrstu komunikacije među njima, te činjenicu da pojedinci s DPI često uzimaju inspiraciju od kulture kada nesvjesno formiraju altere, dakle Marc stvara Stevena po uzoru na lika iz filma koji je gledao kao dijete (Swan, 2022; Vinney, 2022). Nadalje, kao Steven, pojedinci s DPI-jem ne znaju da imaju poremećaj dok im se ne ukaže, a isto tako nisu svjesni traume kao i Steven (Adekaiyero & Naftulin, 2022). Prema ovome možemo vidjeti da je prikaz DPI u određenim elementima dobar. Ono što prikazuje loše jest činjenica da pojedinci s DPI-jem obično nisu svjesne promjene identiteta, niti to mogu učiniti po volji, što se u Moon Knightu često događa s alterima, drugo jest da pojedinci s DPI-jem ne mogu donijeti svjesnu odluku o stvaranju altera, a kroz seriju je prikazano na taj način, jedan od velikih vizualnih efekata koje serija koristi je mucav gubitak pamćenja koje predstavlja promjenu altera što se ne događa tako u stvarnom životu, zatim kroz seriju uviđamo potpuno oblikovan identitet što često nije slučaj kod pojedinaca s DPI-jem, te ljudi često nemaju uvijek svjesnu kontrolu nad svojim alterima. A posljednji jest da osobe s DPI-jem rijetko imaju nasilan alter (Swan, 2022; Vinney, 2022; Adekaiyero & Naftulin, 2022). Nasilje jest nešto što se često prikazuje kao osobina altera, a što je pogrešno i stigmatizirajuće. Ovu osobinu pokazuje alter Marc Spector kao plaćenik i kao utjelovljenje Khonshua, a i na kraju serije upoznajemo Jake Lockleya koji je predstavljen kao hladnokrvni ubojica. Bez obzira na to, ima mnogo više pozitivnih kritika Moon Knighta nego negativnih. Sve kritike, svi izvori i članci, u tekstu imaju i objašnjenje i definiciju DPI-ja, da bi čitatelji i gledatelji mogli u potpunosti razumijeti o čemu se radi. Ovo je važno jer se na ovaj način educira ljude o poremećaju, a kroz seriju im se na određen način vizualizira kako on izgleda kod pojedinca. No, ovdje također predstoji opasnost krivih informacija. Primjerice, članak autorice Tare Yarlagadda u Inverse, citira psihijatra koji navodi da je DPI rijedak i prema tome objašnjava seriju i prikaz DPI-ja, navodi „prema Reissu, medijski prikazi DPI-ja u emisijama kao što je Moon Knight čine da se poremećaj čini mnogo češćim nego što je zapravo u stvarnom životu“, što je netočno (2022). Moon Night ima pozitivan pristup problemu DPI, no i općenito problemima mentalnih poremećaja, pitanjima identiteta i borbama koje svakodnevno vodimo sami sa sobom i sa svijetom. Julio Bardini spominje da uspjeh serije u prikazivanju leži u koracima koje pokazuje u bavljenju s mentalnom bolešću, prvi korak je prihvaćanje, drugi je otvaranje (sebi i drugima), a treći je učiti živjeti sa time (2022). Dakle, prihvaćanje vidimo kada Marc i Steven počinju stvarati dobar odnos i prihvaćati jedan drugoga, otvaranje vidimo kada Steven napominje Khonshuu da Marc nije dobro i u trenucima kada se povjere Layli, a kasnije vidimo da Marc i Steven shvaćaju da je moguće

živjeti dobar život s poremećajem i da su jedno drugome ključni u životu. „*Poruka Marcovog lika je da se čak i najjači, najmoćniji ili najherojskiji od nas mogu boriti s problemima mentalnog zdravlja*“, ističe Jared Broussard (2022). Dakle, iako prikaz DPI-ja pretjeran kroz seriju, on ne širi nikakve štetne stereotipe i zapravo je film koji podiže svijest o problemima mentalnog zdravlja.

3.4.4. ANALIZA DPI-JA U MOON KNIGHTU

Marc Spectorovi simptomi odgovaraju kriterijima DPI-ja prema APA definiciji, dakle postoje dva ili više različitih stanja sebstva, i ponavljajuće disocijativne amnezije, što najviše vidimo kod Stevena. Primjerice, u prvoj epizodi ovo Steven objašnjava kao mjesečarenje, i zbog toga spava s lancem oko noge, jer se često probudio bez znanja gdje je i kako je tamo došao, a kasnije shvaća da gubi vrijeme i dok je budan. Marcova trauma koja je dovela do DPI-ja pokazana je u zadnjim epizodama, dakle smrt njegovog brata zbog koje ga je majka krivila i zlostavljala i verbalno i psihički. Važno je istaknuti da Steven zapravo ne zna da mu je majka mrtva i sjeća je se na pozitivan način, jer je tako Marc htio, dok Marc zna pravu istinu. Potpuna disocijacija prikazana je promjenom ponašanja glumca, drugačiji naglasak, osobine, karakteristike, a prikazana je kroz vizualni efekt ili kroz ogledalo. Ogledalo je glavni medij kroz koji se gledateljima prikazuju drugačiji alteri i kroz koji im se pokušava objasniti DPI, a ono je i način komunikacije između Stevena i Marca. Dakle, ogledala, i druge reflektivne površine, imaju veliku ulogu kroz cijelu seriju.





Slike 16., 17. i 18. Prikaz načina na koji se koriste ogledala kao medij komunikacije Stevena i Marca¹⁶

Nadalje, zanimljivo je i da se alteri prikazuju na različit način kada su Moon Knight i kada moraju prizvati odijelo (originalno „*summon the suit*“), gdje je Marc nosi kostim koji je bijel sa simbolom polumjeseca na prsima, s kapuljačom i plaštem, dok Steven ima bijelo odijelo, dakle sako, košulju, svečane hlače.

¹⁶ Izvor: <https://www.marvel.com/articles/tv-shows/moon-knight-explore-new-images-disney-plus>, <https://fandomwire.com/moon-knight-theory-steven-is-the-husband-marc-wanted-to-be/>



Slika 19., 20. Prikaz Stevena i Marca u Moon Knight odijelu¹⁷

Dakle, ogledalo se koristi kao metoda prikaza DPI-ja, a javljaju se i flashback-ovi. Prikazani su i fenomeni depersonalizacije i derealizacije, gdje često postoji iskrivljen osjećaj vremena, kao i iskustva gdje se Steven osjeća nestvarnim i snovitim. Steven često gubi vrijeme i pamćenje, primjerice u prvoj epizodi razgovara sa ženom, „Ali, kao što sam jučer rekla, svi oni imaju... Steven: Što misliš? Jučer nisam bio ovdje“, ili kada gleda na sat „Čekaj, je li to... Je li taj sat točan? Ne, to je nemoguće, tek sam se probudio“ (Moon Knight, 2022, ep1; 22:33, 22:46). Kao što smo već napomenuli, Marcov sustav sastoji se od 3 altera. Marc Spector temeljni je alter, on je bivši CIA-a marinac koji je kasnije postao plaćenik što ga je dovelo i do Khonshua, gdje mu on spašava život u zamjenu za službu Bogu. Steven Grant je Britanac koji živi u muzeju, introvertiran je i čudan, a zaljubljenik je u egipatsku kulturu i mitologiju. Jake Lockley posljednji je alter kojeg ne upoznajemo mnogo, no vidimo da je kriminalac i da ima španjolski naglasak, predstavlja nam ga Khonshu „Da. Želiš nešto znati? Marc Spector je doista vjerovao da nakon što smo se on i ja rastali, želim da njegova žena

¹⁷

Izvor: https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/wiki/Moon_Knight_Season_One_Miscellaneous_Images_Gallery?file=Mr_Knight_Poster.jpg

bude moj Avatar. Zašto bih ikad trebao bilo koga drugog kad on nema pojma koliko je zapravo problematičan? Upoznaj mog prijatelja, Jake Lockleya.“ (Moon Knight, 2022, ep6: 39:15). Nadalje, alteri na određen način odgovaraju karakteristikama koje ima Khonshu, kao božanstvo on je „*Pathfinder, Embracer, Defender i Watcher of overnight Travelers*“, navodi se u stripu no nikad nije objašnjeno (Husein, 2022). Alteri također odgovaraju uobičajenim tipovima altera, gdje bi Marc bio alter domaćin, onaj koji ima izvršnu kontrolu većinu vremena, Steven bi bio alter spasioca ili zaštitnika, a Jake alter zlostavljača. Razlog zašto je Steven Marcov spasitelj vidimo kroz zadnju epizodu, gdje Marc govori Stevenu „*Od trenutka kad si ti stigao, davno tada, bili smo tako mladi. Spasio si me. Preživio sam jer sam znao da nisam sam. Uvijek si bila tu, živ, puna nade. I pokušao sam to zaštititi, ali nisam uspio. Nisam te mogao zaštititi. Ali nisi me napustio. Nisi me napustio...Ti si jedina prava supermoć... koju sam ikada imao*“ (Moon Knight, 2022, ep6; 16:32). Brussard navodi da Steven utjelovljuje tri psihološke potrebe Marca enkapsulaciju, prezentaciju i regulaciju, enkapsulacija podrazumijeva izdvajanje sjećanja i/ili iskustva koja su izvan razumijevanja pojedinca i čini ih prihvatljivijim tako da ih se pripisuje nekom drugom, prezentacija je proces kroz koji pojedinac uči komunicirati sa svijetom oko sebe, a regulacija se događa kada pojedinac koji doživi traumu ima misli i osjećaje koje ne može razumjeti no mora se nositi s njima (2022). Sustav altera na početku funkcionira tako da Marc jedini zna za DPI i Stevena, kasnije i Steven saznaje što se događa i kroz seriju odnos Marca i Stevena ide od nepovjerenja i neželjenog preuzimanja kontrole do povjerenja i suradnje, no ipak u sustavu i dalje ostaje sakriven treći identitet Jake Lockley, koji bi pripadao nepoželjnim identitetima. Marc je onaj koji uvjerava Stevena što je stvarno, a što nije, primjerice „*Marc: Pogledaj me, Steven: Ti nisi stvaran!, M: Ovo je stvarno. Ja sam stvaran., S: Ne! Ti nisi stvarna. Ništa od ovoga nije stvarno*“, zbog toga što Steven ne vjeruje u ono što se događa oko njega i ne razumije što se događa (Moon Knight, 2022, ep1: 40:09). Nadalje, Marc od samog početka o njima govori u množini, „*...Pusti me da nas spasim*“ (Moon Knight, 2022, ep1: 40:19). Kroz seriju pratimo Marca i Stevena, njihov odnos i kako se on razvija, te način na koji komuniciraju, kako si počinju vjerovati i prihvaćati jedno drugo. Na početku njihov odnos je konfliktan, bore se za kontrolu, ne vjeruju jedno drugom, te saznajemo da je Marc imao kontrolu nad Stevenom „*Uvijek smo uspijevali držati zid između nas, ali nešto se promijenilo. Onaj koji kontrolira tijelo postao je jači. Refleksije pomažu, ali većinu vremena trebat će vam sva snaga volje samo da budete muha na zidu, S: Ne možeš to učiniti, držati me zarobljenu ovdje. Nemaš pravo. Cijeli život... Ne mogu ići na prokleti spoj. Jedva mogu održati zlatnu ribicu na životu. Izgubio sam posao. To si ti. Uvijek si bio ti, izjedao si dijelove mog života poput parazita.*“

(Moon Knight, 2022, ep2: 42:55). Dakle, u drugoj epizodi Marc oduzima kontrolu od Stevena i drži distancu, a Steven s njime komunicira samo preko ogledala ili refleksija. Kasnije opet oduzimaju jedno drugom kontrolu, no u scenama borbe saznaju da postoji mogućnost trećeg altera „*Marc: Steven, što si učinio?, Steven: Kunem se. To nisam bio ja. M: Tko je onda bio?*“ (Moon Knight, 2022, ep3; 9:14). Steven i Marc teško komuniciraju međusobno, a Layla stoji kao most između njih i pomaže im. Kroz preostale 3 epizode njihov odnos se poboljšava, prihvaćaju jedno drugo, lakše predaju kontrolu, a u finalu Steven govori „*Ali sada dolazimo u kompletu, tako da ćeš morati imati posla sa mnom*“ (Moon Knight, 2022: ep6; 19:51). Treća stvarnost prikazana je kroz epizodu 5. nazvanu Asylum, gdje Marc i Steven pretražuju svoja sjećanja kako bi pronašli njihovu istinu i ostali u svijetu živih.



Slika 20. Marc i Steven zajedno u trećoj stvarnosti¹⁸

Epizoda je najvažnija u cijeloj seriji, ovdje saznajemo da je Marc temeljni identitet koji je stvorio Stevena i saznajemo kroz koje traumatično iskustvo je prošao kroz djetinjstvo; „*Steven: Izmislio si me. Marc: Ne moraš to vidjeti. To je tvoja cijela poanta. S: Poanta mene? Poanta mene? Što? Biti tvoja lopta za stres? Sve ovo vrijeme mislio sam da sam original, ali ja sam samo nešto što si izmislio. M: Živio si sretan, jednostavan, normalan život. Razumiješ?, S: Ali sve je to bila laž, zar ne?, M: Pa što? Kakve to ima veze? Što? Želiš li se sjetiti istine? Da si imao majku koja te tuče? Koja te mrzila? Koja ti je od života napravila pakao?, S: Lažeš. Samo me pokušavaš uzrujati. M: Ali ti si morao živjeti misleći da te ona voli. Da je bila ljubazna. Da je još živa! S: Što? O čemu ti pričaš? Ona je živa. Razgovaram s njom svaki dan. O čemu pričaš?, M: Tata me nazvao nakon svih ovih godina, zbog njezine shive, i nisam mogao. S: Ne, sve je to pogrešno. Ovo je... Ne, ovo je sve pogrešno. M: Steven,*

¹⁸ Izvor: <https://www.marvel.com/articles/tv-shows/moon-knight-marc-steven-creative-team-relationship>

žao mi je., S: Oh, ne, ne, ne. Ne ne ne. Ne hvala. Ne. Pusti me van, pusti me van!, M: Smiri se. Sve je u redu. U redu je“ (Moon Knight, 2022: ep5; 32:29). Dakle, Steven saznaje da ga je Marc stvorio, a saznajemo i da je smrt njihove majke bio događaj zbog kojeg su se Marcovi i Stevenovi životi se počeli miješati. No, osim ovoga, ovdje je zapravo na neki način prikazana treća stvarnost, jer se sve događa u Marcovoj glavi. Treća stvarnost ovdje je prikazana kao ludnica koja sadrži Marcova sjećanja, a Steven pokušava otkriti istinu koju Marc skriva od njega, dakle da je Steven stvoren alter. Nadalje, u ovoj epizodi Marc i Steven nisu prikazani kao jedna osoba koja komunicira preko ogledala, već kao zasebne dvije osobe, tako da Marc i Steven osobno i fizički imaju interakciju. Ova epizoda također ima prikaz liječenja i psihijatra, no ono se ne događa u stvarnom životu Marca. Ovdje je Harrow zapravo doktor Harrow koji kroz razgovor pokušava pomoći Marcu/ Stevenu u razumijevanju DPI-ja i onoga što je stvarno, a što ne. Iako je ovaj aspekt doktora Harrowa unutar epizode zanimljiv, ne možemo ga uzeti kao validan aspekt analize zbog toga što se događa u mašti glavnog lika, a ne u njegovoj stvarnosti i izvanjskom svijetu. Moon Knight nije baziran na određenim stereotipima i mitovima o DPI-ju, jedini izuzetak jest da je alter Marca prikazan kao nasilan alter, važno je istaknuti da se Marc kaje za svoje zločine, želi biti dobar i zaštititi Laylu i cijeli svijet, dok alter Jakea vidimo samo kao ubojicu. Ipak, Marc je poseban slučaj jer je on superheroj kojem je cilj boriti se protiv negativca, pa ne možemo taj aspekt mita o DPI-ju u kontekstu Marca uzeti kao validan. Žanr kojem Moon Knight pripada jest prvotno žanr serija o superjunacima, dakle spoj akcije, avanture i fantastije. Ovo jest specifičan način prikazivanja DPI-ja zbog toga što sama priča postaje kompleksnija i slojevita kada dodamo element fantastije to jest superjunaka. Nadalje, ovaj specifičan način prikaza mogao je vrlo brzo krenuti po zlu, no ipak nije, jer Moon Knight ne koristi DPI kao zaplet priče već uklapa DPI kao dio veće priče o dobru i zlu i spašavanju svijeta. Najvažnije je istaknuti da u Moon Knight seriji postoje dvije vrste priče, to jest zapleta, koje su prepletene jedan s drugom, prva je priča čovjeka s DPI-jem koji se bori sam sa sobom, a druga je priča superjunaka koji se bori protiv neprijatelja da bi spasio svijet. Serija Moon Knight nije baziran na istinitim događajima, ni u stvaranju serije imali su pomoć stručnjaka da bi bolje prikazali DPI. Poremećaj je prikazan kroz seriju na vrlo pozitivan način jer pokazuje da se i superjunaci bore s mentalnim bolestima. Postoji samo jedna osoba kroz seriju koja stalno govori o poremećaju na negativan način, a to je glavni antagonist glavnog lika, koji govori „*postoji kaos u tebi*“, „*ovaj čovjek je očito lud*“, „*...on je duboko problematičan čovjek*“ i drugo (Moon Knight, 2022, ep1; 36:44, ep3; 17:53, 18:15). Nadalje, u prvoj epizodi kada je Marc u nevolji, a Steven ima kontrolu, Khonshu ga naziva parazitom, što je doista negativan način opisivanja jednog altera (Moon

Knight, 2022, ep1). Ljudi različito doživljavaju Stevena i Marca, gdje se Stevena često omalovažava i smatra ga se čudakom, dok se Marca ljudi obično klone ili ga se boje, ili bore s njim. Kroz seriju nije prikazano kakav odnos svijet ima naspram glavnog lika s DPI-jem. Ovisno o alteru vidimo drugačije shvaćanje poremećaja, gdje Steven ne zna što se događa dok Marc zna, Steven je zbunjen i živi u zabludi, no kada sazna što se događa prvo ima konfliktan odnos prema Marcu, no zatim mu polako vjeruje. Marc također priznaje da nije dobro i da treba pomoć, no ne smatra da su ludi ili slično (Moon Knight, 2022: ep3). Kroz seriju također je najvažnije tko ima kontrolu, Marc ili Steven, jer se radi o superjunaku i često situacijama života i smrti, pa pitanje i problem kontrole postoji kroz cijelu seriju, primjerice „*Marc: Steven, mogu nas spasiti. Ali ne mogu dopustiti da se boriš protiv mene ovaj put. Moraš mi dati kontrolu. Razumiješ? Steven: Ne, što... Kontrola čega? O čemu pričaš? „M: Da. Steven. Moraš mi dati kontrolu. To je jedini način.....Pusti me da nas spasim“* (Moon Knight, 2022, ep1; 40:00). Kreator serije Slater ovo serijom ne obraća se direktno pojedincima s DPI, jer napominje da je serija prvotno serija o superjunaku, no uloženi trud u istraživanje o bolesti i savjetovanje sa psihijatrom tijekom stvaranja serije govori nam drugačije. Dakle, iako glavni cilj nije bio napraviti seriju o DPI-ju, ona je dobila vrlo pozitivan odjek te su pojedinci s DPI-jem pohvalili prikaz poremećaja. Razlog ovoga jest da se Slaterova interpretacija poremećaja, kao i Isaacova gluma, temelji na stvarnim iskustvima i doživljajima, a njegov pristup drugačiji je od onog u Moon Knight stripovima i zbog toga je bolji u prikazivanju DPI-ja. Iako serija ima superjunačke elemente, ona ne glorificira i pretjerano prikazuje poremećaj, nego iskreno i ljudski. Nadalje, osobni i društveni identiteti ne prikazuju se stereotipno, posebice ako gledamo glavnog negativca koji je vegan i na prvu nam se predstavlja kao ljubazna i dobra osoba, a pokazuju se i razni kulturni identiteti kao i raznolike kulture, običaje i tradicije koji se ne prikazuju toliko često u popularnoj kulturi. Serija tako pokazuje arapsku i egipatsku kulturu, kao i društvene konvencije tipične za te kulture, no prikaz je drugačiji od stereotipnog zapadnog orijentalističkog prikaza. Moon Knight na ovaj način ruši predrasude, stereotipe, i daje gledatelju priliku da preispita svoja vlastita mišljenja ne samo o arapskoj, egipatskoj i židovskoj kulturi i društvu, već i o samom DPI-ju. Isto tako, mijenja društvenu percepciju i usmjerava je prema razumijevanju i poštovanju. Dakle, serija Moon Knight na vrlo drugačiji način prikazuje DPI, jer poremećaj isprepliće s pričom o superjunaku te pokazuje da se i oni najsnažniji i najhrabriji bore s vlastitim mentalnim problemima, i upravo ovdje leži posebnost ove serije, kao i njenom drugačijem i suvremenom pristupu pitanjima ne samo poremećaja već pitanjima percepcija drugih društva i kultura.

3.5. ELABORACIJA

Postoje i mnoge medijske usporedbe upravo filma Split, serije Mr. Robot i Moon Knight. Film Split se uglavnom ističe kao najpogrešnji prikaz DPI-ja, dok se serije Mr. Robot i Moon Knight hvali na dobrom prikazu DPI i mentalnih bolesti. Brims tako ističe da Split pretjeruje u prikazu dok Mr. Robot pokazuje unutarnju perspektivu osobe s DPI-jem (2020). Nadalje, Split je progurao ideju da su ljudi s DPI opasni, a tako se stigma promijenila od nevjerovanja u postojanje poremećaja do poimanja kao opasnog i zlog (Skyllar, 2022). Film Split nema toliko sličnosti sa serijama Mr. Robot ili Moon Knight, dok u serijama možemo vidjeti neke slične poveznice. Glavni likovi serija Mr. Robot i Moon Knight, osim što imaju DPI, oboje imaju „supermoć“, Elliot ima hakiranje, a Marc je u službi Khonshua koji mu daje moći, i oboje koriste tu moć za veće dobro. Osim toga, možemo reći i da kroz obje serije pratimo dvije priče, jednu o čovjeku koji se bori s identitetom i DPI-jem, a drugu o čovjeku koji se bori sa svijetom oko sebe. Dakle, obje serije su slojevite i nikad se ne radi o jednoj stvari već se isprepliće mnogo priča, koje utječu jednu na drugu i određuju što će dalje biti, i u obje serije ističe se empatija prema liku s DPI. Michael Boyle navodi da Moon Knight slijedi put Mr. Robota, stavlja gledatelje u perspektivu Stevena, kao što to Mr. Robot radi s Elliotom, te nam omogućuje da budemo u istoj situaciji kao glavni likovi (2022). Nadalje, DPI glavnih likova nije nikad u potpunosti jedini fokus serija. *„Njegov poremećaj bio je dio njega, ali nikada nije bila njegova značajka. Također se ne tretira kao nešto što Elliota opravdava za sve njegove manje divljenja vrijedne odluke. Serija smatra Elliota odgovornim za stvari koje čini, dok još uvijek ima suosjećanja i razumijevanja za ono kroz što prolazi“*, a na isti način funkcionira i Moon Knight (Boyle, 2022). Dakle, mnogo filmova i serija popularne kulture koje se bave nekim mentalnim bolestima imaju tendenciju da upravo to naprave glavnim i najvažnijim razlogom zašto glavni lik radi ono što radi, dok Mr. Robot i Moon Knight ovo izbjegavaju. S druge strane, film Split upravo ovo radi. Mr. Robot i Moon Knight također prikazuju sličan, ako ne i isti, kompleksan odnos altera, Elliota s Mr. Robotom i Marca sa Stevenom (Boyle, 2022). Odnos altera ide od nepovjerenja, svađa, sukoba, oduzimanja kontrole, kasnije pronalaze balans, počinju vjerovati jedno drugom, prihvaćaju jedno drugo, i na kraju s lakoćom predaju kontrolu jedno drugome. Dakle, Mr. Robot i Moon Knight navode se kao dobri prikazi DPI-ja, a film Split kao loš prikaz.

Medij	Žanr	DPI kriterij	Recenzija	Temelj mit i/ ili stereotip	DPI kao metoda zapleta	Reprezentacija	Glavna poruka
SPLIT	Psihološki horor	Uključen	Negativna	Da	Da	Negativna	DPI je nadnaravna moć
MR. ROBOT	Drama, triler	Uključen	Pozitivna	Ne	Ne	Pozitivna	DPI je složena borba
MOON KNIGHT	Akcija, avantura, fantazija	Uključen	Pozitivna	Ne	Ne	I pozitivna i negativna	DPI je važno razumjeti i prihvatiti

Tablica 1. Elaboracija analize medijskog diskursa

Do sada smo radili detaljnu analizu i proučavanje filma i serija u kontekstu DPI-ja, a sada slijedi elaboracija dobivenog, s glavnim ciljem utvrđivanja koji od tri medijska sadržaja ima najbliži prikaz pojedinca s DPI-jem.

Split spada u žanr psihološkog horora, žanr u kojem se DPI najčešće prikazuje, a koji je zna biti štetan i stigmatizirajući u kontekstu DPI-ja. Kevinov DPI uključuje uglavnom sve kriterije za DPI prema APA definiciji, postoji mnogo altera i ponavljajuće trenutke amnezije. Kroz film prikazana je trauma, potpuna disocijacija, depersonalizacija, drugačiji alteri, a prikazano je i liječenje. Recenzije na film od strane medija i popularne kulture uglavnom su bile negativne, s opaskom da film stigmatizira i potiče stereotipe. Međutim, film također osvještava DPI i probleme koji se javljaju oko njega, poput skepticizma i zabluda. Ovdje postoji određena kontradiktornost jer film s jedne strane ukazuje na DPI i želi osvijestiti gledatelje o poremećaju, ali istovremeno predstavlja DPI kao nešto superiorno i nadnaravno, uz Zvijer, kao i nasilno. Nadalje, ovo se bazira i na mitu da su osobe s DPI-jem nasilne i agresivne. Iako je Split imao namjeru osvijestiti gledatelje o DPI-ju, on to radi na pogrešan način. Split također koristi DPI kao metodu napetog zapleta, jer smo kroz film u iščekivanju Zvijeri, a tako sam poremećaj pretvara u fikciju. Možemo zaključiti da je prikaz DPI-ja kroz film Split negativan. Film Split imao je namjeru promijeniti percepciju koje društvo ima o

DPI-ju, no u tome nije uspio, nego je svojim prikazom ostavio gledatelje zbunjenima i u strahu, i produbio postojeće negativne percepcije.

Mr. Robot serija je koja spada u žanr drame i trilera, gdje žanr drame može bolje približiti poremećaj gledatelju i kroz njega se prikazuje DPI i Elliotovi problema, dok se kroz žanr trilera prikazuje ono što se događa oko Elliota, grupa FSociety, Evil Corp, kiberaktivističke borbe i drugo. Elliotov DPI uključuje sve kriterije DPI-ja prema APA definiciji, više altera i trenutke amnezije. Serija prikazuje traumu, potpunu disocijaciju, depersonalizaciju, derealizaciju, drugačije altere, treću stvarnost, kao i liječenje. Recenzije na seriju od strane medija i popularne kulture su pozitivne, gdje se ističe ispravan i iskren prikaz mentalnih poremećaja i problema. Mr. Robot se ne bazira na mitovima i stereotipima o DPI-ju, već na stvarnim životnim iskustvima redatelja. Mr. Robot ne koristi DPI kao dramatični zaplet na način na koji se on dosada koristio kroz filmove i serije popularne kulture, jer serija stavlja gledatelja u perspektivu Elliota. Najvažnija posljedica ovog načina prikazivanja DPI-ja jest upravo empatija, dakle sposobnost da gledatelj ima razumijevanja za glavnog lika s poremećajem i suosjećanje s njim. Mr. Robot na taj način prikazuje da je DPI kompleksan poremećaj, on je borba koja na pravi način, uz mnogo truda i muke, može dovesti do mira i spokoja. Možemo zaključiti da je Mr. Robot pozitivan prikaz DPI-ja. Serija Mr. Robot promijenila je društvenu percepciju DPI-ja na pozitivan način, upravo kroz slojevit i kompleksan način prikazivanja Elliota i njegovih borbi, kao i uključivanjem gledatelja u potpunosti u njegovu perspektivu.

Moon Knight serija spada u žanr akcije, avanture i fantastije, koji nije tipičan za prikaz DPI-ja. Marcov DPI uključuje sve kriterije prema APA definiciji, više altera i trenutke amnezije. Moon Knight prikazuje traumu, potpunu disocijaciju, depersonalizaciju, derealizaciju, par altera i treću stvarnost. Recenzije na seriju od strane medija i popularne kulture pozitivne su, i hvale ovakav prikaz superjunaka. Serija se ne bazira na mitovima i stereotipovima o DPI-ju, osim kroz alter Jake Lockleya kojeg upoznajemo ukratko. DPI se ovdje ne koristi kao metoda dramatičnog zapleta, a kroz seriju se isprepliću dvije priče, jedna o superjunaku koji mora spasiti svijet, a druga o pojedincu koji se bori sa svojim identitetom i DPI-jem. Ovdje leži posebnost Moon Knight serije, jer se kroz Marcovu priču u gledateljima budi empatija, a sam Moon Knight kao superheroj odskače od idealiziranih prikaza superheroja jer pokazuje da se i oni bore s mentalnim problemima. Nadalje, serija pokazuje koliki značaj određeni alter ima u slučaju traumatičnih događaja, gdje je Steven zapravo Marcov superheroj i spasitelj. Moon Knight nam poručuje da je važno razumjeti DPI i prihvatiti ga, te je prikaz DPI-a na ovaj

način kroz seriju pozitivan. No, istovremeno ne možemo zanemariti činjenicu da je sam redatelj napomenuo da ovo nije točan prikaz DPI-ja i zbog toga bi prikaz bio negativan. Moon Knight serija ima veliki potencijal promijeniti društvenu percepciju DPI-ja na vrlo pozitivan način, kao i različitih kultura koje se javljaju u seriji, pošto je novija nadamo se da će u tome i uspjeti.

Na temelju ovih tri prikaza DPI-ja, vidimo da postoji pomak u prikazivanju poremećaja na bolje, a mijenja se i percepcija društva o poremećaju. Split koji izlazi 2016. daje negativan prikaz, onda Mr. Robot koji završava 2019. daje vrlo pozitivan prikaz, a Moon Knight dolazi 2022. s vrlo ohrabrujućim prikazom. Mr. Robot serija je koja predstavlja najbolji medijski prikaz DPI-ja, u usporedbi s ostalima. Mr. Robot točno prikazuje karakteristike i simptome poremećaja, prikazuje Elliota koji se bori s poremećajem i svojim alterima, istražuje unutarnje djelovanje DPI-ja, od prijeloma i disocijativnih epizoda do poteškoća u upravljanju poremećajem. Nadalje, pokazuje kako se Elliot može nositi sa svojim poremećajem i podrškom koju dobiva od obitelji i prijatelja. Gledateljima serija pruža autentičan i stvaran pogled na svakodnevni život osobe s DPI-jem. Prikaz DPI koji pratimo kroz Mr. Robota govori mnogo toga i o društvu koje prati ovu seriju, o razumijevanju mentalnog zdravlja i stigma koje ga okružuju. Serija pokazuje da, iako se mentalna bolest može pogrešno shvatiti, može se prikazati i na slojevitiji način, što može dovesti do većeg razumijevanja i prihvatanja od strane društva. Nadalje, ukazuje da pojedinci s DPI-jem nisu nužno opasni ili slabi, ali mogu biti jake i sposobne osobe koje mogu funkcionirati u društvu usprkos svojim psihičkim problemima. Dakle, ako gledamo DPI kroz Mr. Robota kao odraz društva, vidimo da je društvo spremno prihvatiti i bolje razumjeti sam poremećaj i ljude koji ga imaju. Percepcija koje društvo ima o poremećaju mijenja se, kao i društvo, koje danas postaje sve više pozitivno, pravednije, s mnogo više razumijevanja i empatije, što se i očituje kroz popularnu kulturu.

4. ZAKLJUČAK

Disocijativni poremećaj identiteta često je prikazan u filmovima i serijama popularne kulture, a kroz rad analizirali smo njegov prikaz u filmu *Split* (2016, Shaymalan), seriji *Mr. Robot* (2015- 2019, USA Network) i seriji *Moon Knight* (2022, Marvel). Povijesni pregled prikaza DPI-ja u filmovima i serijama popularne kulture ukazuje nam da se koristio kao izvor misterija, napetosti, horora, pojedinac sa DPI-jem se predstavlja kao nasilan i najčešće ubojica, a DPI se najčešće koristio kao iznenađujući i šokantni obrat filma. DPI je kompleksan i složen poremećaj, i zbog toga postoji mnogo razloga zašto se koristi u filmovima i serijama popularne kulture. Dakle, može stvoriti dramu i neizvjesnost, pojačati napetost, služi kao kinematografski alat, istražuje teme sjećanja, identiteta i dualnosti ljudske prirode i drugo. Nažalost, u popularnoj kulturi javlja se problem krivog tumačenja DPI-ja, senzacionalizacije i preuveličavanja, kao i stvaranja stereotipa. DPI je psihološki poremećaj koji se odnosi na stanje disocijacije u kojoj pojedinac doživljava dva ili više različitih identiteta koji se nazivaju alteri, a simptomi uključuju promjene osjećaja identiteta, svijesti ili pamćenja. Uzrok stvaranja DPI-ja jest traumatski događaj, a važan je fenomen prebacivanja iz jedne osobnosti u drugu zvan *switching*, kao i dijelomična i potpuna disocijacija, iskustva depersonalizacije i derealizacije. Stanja sebstva koje pojedinac sa DPI-jom ima nazivaju se alteri, koji tvore sustav altera gdje se svaki alter razlikuje od drugog i ima svoje određene uloge i obaveze, a sustav altera boravi u takozvanoj trećoj stvarnosti. DPI se ne može izliječiti, a proces liječenja usmjeren je na pomoć pojedincu i obično uključuje psihoterapiju i lijekove. Povijesni pregled DPI-ja pokazuje nam da se oko poremećaja vežu problemi neshvaćanja i negiranja, što je dovelo do mnogo mitova i zabluda oko poremećaja koji stvaraju stigmatu i nerazumijevanje, te neprihvatanja pojedinca sa DPI-jem. Analizom vizualnog diskursa i usporedbom analize sa literaturama i izvorima ispitali smo na koji način se DPI prikazuje te što to govori o društvu koje konzumira popularnu kulturu. Psihološki horor film *Split* prati Kevina koji ima 23 identiteta, a iščekuje se 24 identitet. Medijski odjek filma bio je buran, pun kritika i komentara, gdje se kritiziralo preuveličavanje DPI-ja i senzacionalizacija, bez obzira na želju redatelja da podigne svijest oko poremećaja. Film prikazuje DPI prema kriterijima i definicijama DPI-ja, no prikazuje samo nasilne i nepoželjne altere, poremećaj opisuje kao nadnaravno stanje, te se javljaju mitovi i stereotipi. *Mr. Robot* dramska je serija koja prati Elliota, inženjera kibernetičke sigurnosti i hakera. Redatelj Esmail bazira glavnog lika prema vlastitim životnim iskustvima, kao i događajima u svijetu, a serija prikazuje Elliotove unutarnje borbe, ali i preispituje suvremene i globalne

probleme u svijetu i društvu. Medijski odjek serije jest pozitivan, a ističe se prikaz koji gledatelje stavlja u perspektivu glavnog lika što dovodi do boljeg povezivanja sa glavnim likom i do empatije. Nadalje, od velike važnosti jest i način naracije priče. Prikaz DPI-ja u seriji u skladu je sa kriterijima i definicijama DPI-ja, a prikaz je iskren, slojevit, kompleksan i realističan. Serija Moon Knight spada u žanr avanture i fantastike, a prati Stevena koji saznaje da ima nadnaravne moći. Moon Knight serija bazira se na istoimenom stripu, a sam lik Moon Knighta mijenja se kroz godine, a najnovije izdanje stripa ima drugačiji i bolji pristup glavnom liku i DPI-ju. Medijski odjek serije bio je pozitivan, a kroz seriju imamo jedinstven prikaz superheroja koji ima psihološki poremećaj, kao i prikaz društva i kultura. Prikaz DPI-ja odgovara kriterijima i definicijama, DPI je baziran na stvarnim iskustvima, no redatelj napominje da je serija prvotno priča o superjunaku, a ne poremećaju, te bez obzira na to prikaz je značajan jer prikazuje DPI na vrlo drugačiji način. Na temelju ovih tri prikaza DPI-ja, vidimo da postoji pomak u prikazivanju poremećaja na bolje, a mijenja se i percepcija društva o poremećaju. Split koji izlazi 2016. daje negativan prikaz, onda Mr. Robot koji završava 2019. daje vrlo pozitivan prikaz, a Moon Knight dolazi 2022. s vrlo ohrabrujućim prikazom. Mediji popularne kulture poput filma i serija postavili su temelj za bolju percepciju DPI-ja u društvu, popularna kultura je postala glasnik za pozitivnost, pružajući nam iskrenije i realističnije prikaze temeljene na stvarnim životnim iskustvima. Time je stvorena empatija, te je društvo dalo priliku ostalima da se osjećaju bolje, slušaju i prihvaćaju. Iako se DPI još uvijek pogrešno shvaća u društvu, predstavljanje iskrene priče o DPI-ju kroz popularnu kulturu može stvoriti stvarnu promjenu u društvu te je iste potrebno podržati u ovom novom i ohrabrujućem pravcu društvene percepcije DPI-ja. Kada gledamo DPI kroz popularnu kulturu, vidimo da je društvo spremno razumjeti i prihvatiti mentalna zdravlja i ljude koji ih imaju, pokazujući da su pojedinci s DPI-jem obično jake i sposobne osobe koje mogu funkcionirati u društvu. Možemo zaključiti da nam popularna kultura još uvijek pruža priliku da razvijemo svijest o poremećaju i podijelimo svoje empatije, a vidimo i da postoji nada za bolje sutra.

5. POPIS LITERATURE I IZVORA

1. Adekaiyero A. & Naftulin J. (2022), „9 things 'Moon Knight' gets right and wrong about dissociative identity disorder, according to a mental health expert“, Insider, URL:<https://www.insider.com/moon-knight-gets-right-and-wrong-dissociative-identity-disorder-2022-5>
2. Alley S. (2022), „HOW TO PORTRAY MENTAL ILLNESS: MOON KNIGHT“, The Campus, URL: <https://theoucampus.org/track-and-field/f/how-to-portray-mental-illness-moon-knight>
3. APA (2013), „Diagnostic And Statistical Manual Of Mental Disorders- DSM-5“, Peto izdanje, American Psychiatric Association, Arlington
4. Art and Popular Culture (2015), „Dissociative identity disorder in popular culture“, URL:
http://www.artandpopularculture.com/Dissociative_identity_disorder_in_popular_culture
5. Baharudin A. M. (2019), „Elliot's struggle to overcome schizophrenia in Sam Esmails Mr. Robot: Red Wheelbarrow“, Department Of English Literature, Faculty of Humanities, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
6. Boyle M. (2022), „Why Fans Of Mr. Robot Should Check Out Moon Knight“, Slash Film, URL: <https://www.slashfilm.com/816665/why-fans-of-mr-robot-should-check-out-moon-knight/>
7. Brand L. B. (2017), „Split Is Based on Myths About Dissociative Identity Disorder“, PsycCRITIQUES May 1, 2017, Vol. 62, No. 18, Article 8, American Psychological Association
8. Brand L. B. (2017), „Split Is Based on Myths About Dissociative Identity Disorder“, PsycCRITIQUES, Vol. 62, No. 18, Article 8, American Psychological Association
9. Brims F. (2022), „Mr. Robot redefines how TV depicts mental disorders“, Cooglife, URL: <https://cooglife.com/2020/03/mr-robot-mental-disorders/>
10. Broussard J. (2022), „Dissociative Identity Disorder in Marvel's Moon Knight“, Psychology Today, psychologytoday.com, URL: <https://www.psychologytoday.com/us/blog/mind-matters-menninger/202209/dissociative-identity-disorder-in-marvel-s-moon-knight>
11. Butler L. & Palesh O. (2004), „Spellbound: Dissociation in the Movies“, Journal of Trauma & Dissociation, Vol. 5(2)

12. Byrne P. (2001), „The butler(s) DPlit - dissociative identity disorder in cinema“, J Med Ethics: Medical Humanities 2001;27:26–29
13. Chen S. (2022), „Analysis of Dissociative Identity Disorder Presented in Popular Movies and the Possible Impacts on Public Stereotypes“, Advances in Social Science, Education and Humanities Research, volume 631
14. Christie C. (2019), „Sane Superheroes: Mental Distress in the Gutters of Moon Knight“, u knjizi Smith S. T. & Alaniz J., „Uncanny bodies : superhero comics and disability“, The Pennsylvania State University Press, University Park, Pennsylvania
15. Comas M. G. (2019), „Storytelling in Different Media: The Narrative Strategies of Fight Club and Mr. Robot“, Diplomski rad, Universitat de Barcelona, Barcelona
16. Cortez R. (2022), „The Problem with Dissociative Identity Disorder in the Media: Misrepresentation, or Inadequate Diagnostic Criteria?“, Diplomski rad, University of South Carolina, Columbia
17. Damjanović, A. et al. (2009), „Psychiatry and movies“, Psychiatria Danubina, Vol. 21, No. 2, pp 230–235
18. Darby C. (2022), „Moon Knight: Production Brief“
19. Doak R. (1999), „Who Am I This Time? Multiple Personality Disorder and Popular Culture“, Studies in Popular Culture , Vol. 22, No. 1, pp. 63-73
20. Eisenhauer J. (2008), „A Visual Culture of Stigma: Critically Examining Representations of Mental Illness“, Art Education, Vol. 61, No. 5, pp. 13-16
21. Gallagher C. (2019), „Rewatch These 11 Episodes If You're Still Reeling From The 'Mr. Robot' Reveal“, URL: <https://www.bustle.com/p/11-mr-robot-episodes-to-rewatch-after-that-series-finale-reveal-19626135>
22. Giles M. (2015), „'Mr. Robot' Creator Explains What's Really Going On In Elliot's Mind „, Popular Science, URL:<https://www.popsci.com/mr-robot-creator-explains-whats-really-going-on-in-elliots-mind/>
23. HeMED, MSD priručnik za liječnike, hemed.hr, URL: <https://www.hemed.hr/Default.aspx?sid=11527>
24. HeMED, MSD priručnik za pacijente, hemed.hr, URL: <https://www.hemed.hr/Default.aspx?sid=15309>
25. Herzog K. (2015), „A Psychiatrist Analyzes Mr. Robot's Elliot Alderson“, Vulture, URL:<https://www.vulture.com/2015/08/mr-robot-Elliotalderson-psych-evaluation.html>
26. Howell E. F. (2011), „Understanding and treating Dissociative Identity Disorder: A relational approach“, Taylor and Francis Group, LLC, Routledge, London

27. Hull M. (2022), „Dissociative Identity Disorder Myths“, The Recovery Village, URL: <https://www.therecoveryvillage.com/mental-health/dissociative-identity-disorder/did-myths/#gref>
28. Liberty N. (2016), „A Letter M. Night Shyamalan, About the Dangerous Stereotypes in His New Film 'Split'“, The Mighty, URL: [A Letter M. Night Shyamalan, About the Dangerous Stereotypes in His New Film 'Split' \(themighty.com\)](https://www.themighty.com/a-letter-m-night-shyamalan-about-the-dangerous-stereotypes-in-his-new-film-split/)
29. Liu P. (2022), „Dissociative Identity Disorder: Understanding of DID, Symptoms and Causes“, International Journal of Pharma Medicine and Biological Sciences Vol. 11, No. 1
30. Luckhurst R. (2018), „Narrative matters: trauma paradigms and the role of popular culture“, Child and Adolescent Mental Health 23 (3), pp. 295-296
31. Luckhurst, Roger (2018), „Narrative matters: trauma paradigms and the role of popular culture“, Child and Adolescent Mental Health 23 (3), pp. 295-296
32. Malley K. (2017), „Dissociative Identity Disorder in M. Night Shyamalan’s Split: Fact vs Fiction (Contains Spoilers)“, PSI CHI, URL: <https://www.psichi.org/blogpost/987366/277421/Dissociative-Identity-Disorder-in-M-Night-Shyamalan-s-Split-Fact-vs-Fiction-Contains-Spoilers>
33. Merry H. K. (2017), „Fictional representations of dissociative identity disorder in contemporary American fiction“, Diplomski rad, Keele University, Staffordshire
34. Moline A. R. (2013), „The Diagnosis and Treatment of Dissociative Identity Disorder; A Case Study and Contemporary Perspective“, Jason Aronson, Maryland
35. Moon Knight (2022), Marvel Cinematic Universe Wiki, URL: https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/wiki/Moon_Knight_Season_One_Miscellaneous_Images_Gallery
36. Mr. Robot (2015-2019), IMDB, URL: <https://www.imdb.com/title/tt4158110/>
37. Mr. Robot (2016), Twitter, URL: <https://twitter.com/elegecirici/status/752274580383928320>
38. Mr. Robot, Facebook, URL: <https://www.facebook.com/WhoIsMrRobot>
39. Mr.Robot - Elliot Breaks The fourth Wall“ (2016), YouTube, URL: <https://www.youtube.com/watch?v=6E31a2tCMjY>
40. MSD (2014), „Poremećaji osobnosti“ i „Disocijativni poremećaj identiteta“, Priručnik dijagnostike i terapije, Placebo d.o.o. SPLIT
41. Nedelman M. (2017), „What Shyamalan’s ‘Split’ gets wrong about dissociative identity disorder“, CNN Health, URL: <https://www.cnn.com/2017/05/12/health/split-did/index.html>

<https://edition.cnn.com/2017/01/23/health/shyamalan-split-movie-dissociative-identity-disorder/index.html>

42. Nuraeni C. & Silaban T. (2018), „DPIon Kevin Wendell Crumb Characters in Split Movie“, PROGRESSIVE Vol. XIII, No. 2
43. Packer S. (2017), „Mental illness in popular culture“, Praeger, California
44. Paige R. (2022), „Moon Knight': Explore New Images from Episode 6“, Marvel, URL: <https://www.marvel.com/articles/tv-shows/moon-knight-explore-new-images-disney-plus>
45. Paige R. (2022), „Moon Knight': The Creative Team on Marc and Steven's Fractured Relationship“, URL: <https://www.marvel.com/articles/tv-shows/moon-knight-marc-steven-creative-team-relationship>
46. Panda B. (2022), „Moon Knight Theory: Steven Is The Husband Marc Wanted To Be“, URL: <https://fandomwire.com/moon-knight-theory-steven-is-the-husband-marc-wanted-to-be/>
47. Poseck V. B. (2006), „I was the murderer! Or the Dissociative Identity Disorder in the cinema“, J Med Mov 2, ppt. 125-132
48. Rini (2019), „Dissociative identity disorder of the major character in Shyamalan's Split“, Diplomski rad, Diponegoro University, Semarang
49. Rose G. (2016), „Visual Methodologies: An introduction to researching with visual materials“, 4. izdanje, SAGE Publications Ltd, Los Angeles
50. Sachs A. & Galton G. (2008), „Forensic aspects of Dissociative Identity Disorder“, Karnac Books, London
51. Sampson V. (2020), „The Portrayal of Dissociative Identity Disorder in Films“, Elon Journal of Undergraduate Research in Communications, Vol. 11, No. 2
52. Sanders S. (2022), „Moon Knight: How Real-Life Dissociative Identity Disorder Patients Reacted to Season 1“, The Direct, URL:<https://thedirect.com/article/moon-knight-dissociative-identity-disorder-patients-reacted-season-1>
53. Sinason V. (2011), „Attachment, Trauma and Multiplicity“, Second Edition, Routledge, London, New York
54. Siregar A. (2021), „Dissociative identity disorder of the main character as seen in Me, myself, and Irene movie by Bobby Farrelly and Peter Ferrell“, disertacija, English Literature Department Adab and Humanities Faculty State Islamic University Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

55. Somer E. (2016), „Cross-temporal and cross-cultural perspectives on dissociative disorders of identity“, poglavlje knjige „Shattered but Unbroken: Voices of Triumph and Testimony“ autorice Valerie Sinason, Routledge
56. Split (2016), FilmSnobReviews, URL: <http://filmsnobreviews.com/2017/02/review-split/>
57. Split (2016), Twitter, URL: <https://twitter.com/Cinemartistry/status/1216793811483025409>
58. Split Wallpapers (2016), Wallpaper Abyss, URL: https://wall.alphacoders.com/by_sub_category.php?id=243790&name=Split+%282016%29+Wallpapers
59. Split, IMDB, <https://www.imdb.com/title/tt4972582/>
60. Swan R. (2022), „Can Marvel’s Moon Knight Get Dissociative Identity Disorder Right?“, Athena Care, URL: <https://www.athenacare.health/can-marvels-moon-knight-get-dissociative-identity-disorder-right/>
61. T. Gross (2019), „'Mr. Robot' Creator Says His Own Anxiety And Hacking Helped Inspire The Show“, NPR, URL: <https://www.npr.org/transcripts/774691659>
62. Tarnarutckaia E. (2020), „Mr. Robot and the Romantic Genius: The Figure of the Programmer in Contemporary Mass Culture“, diplomski rad, Modern Languages and Cultural Studies Digital Humanities, University of Alberta
63. Truitt B. (2022), „Oscar Isaac's 'Moon Knight' rises as a Marvel superhero with mental-health struggles“, USA Today, URL: <https://www.usatoday.com/story/entertainment/tv/2022/03/10/moon-knight-oscar-isaacs-marvel-hero-wrestles-mental-illness/9364968002/>
64. Urbanova A. (2021), „Disabled superheroes: what effects does the representation of the resilient and disabled superheroes have on people facing similar problems and on the normalization of the issues concerning disability?“, završni rad, Palacký University Olomouc, Faculty of Arts
65. Urbanova A (2021), „Disabled superheroes: What effects does the representation of the resilient and disabled superheroes have on people facing similar problems and on the normalization of the issues concerning disability?“, završni rad, Palacký University In Olomouc Faculty Of Arts Department Of English And American Studies
66. Vary A. B. (2022) ,“ How ‘Moon Knight’ Sends Marvel Studios Into the Unknown: ‘We’re Creating a Whole New Thing“, Variety, URL:

<https://variety.com/2022/tv/news/moon-knight-oscar-isaac-marvel-egypt-dissociative-identity-disorder-1235219568/>

67. Verhulst M. , „Psycho,” “Fight Club,” and “Split:” Dissociative Identity Disorder in Film“, oralna prezentacija, University of Wyoming
68. Vinney C. (2022), „Mind in the Media: What Moon Knight Gets Right About Dissociative Identity Disorder“, Very Well Mind, [verywellmind.com](https://www.verywellmind.com/what-moon-knight-gets-right-about-dissociative-identity-disorder-5248670), URL:<https://www.verywellmind.com/what-moon-knight-gets-right-about-dissociative-identity-disorder-5248670>
69. W., A.T. (2005), „Got parts? : an insider’s guide to managing life successfully with dissociative identity disorder“, Loving Healing Press, USA
70. Wang M. S. (2017), „SPLIT: A REVIEW AND ITS UNEXPECTED MERIT“, OPUS, URL: https://wp.nyu.edu/steinhardt-appsych_opus/split-a-review-and-its-unexpected-merit/
71. Watson Z. (2016), „How Mr.Robot nailed its depiction of mental illness“, Inverse, URL:<https://www.inverse.com/article/19084-mr-robot-mental-illness-dissociative-identity-disorder-split>
72. West M. (2007), „Television and attitudes toward mental health issues: Cultivation analysis and the third-person effect“, Journal of Community Psychology, Vol. 35, No. 2, 181–195
73. Wikipedia (2023), „Moon Knight“, URL [https://en.wikipedia.org/wiki/Moon_Knight_\(TV_series\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Moon_Knight_(TV_series))
74. Yarlagadda T. (2022), „DOES MOON KNIGHT ACTUALLY HAVE DISSOCIATIVE IDENTITY DISORDER?“, Inverse, URL: <https://www.inverse.com/science/does-moon-knight-have-did-dissociative-identity-disorder>