

Веће Интердисциплинарних студија Универзитета уметности у Београду
Сенат Универзитета уметности у Београду

Извештај Комисије за оцену и одбрану докторске дисертације Катарине Митић Минић

**Музика у видео играма: теоријско и естетско позиционирање у
интердисциплинарном и интермедијалном контексту проучавања
примењене музике**

Уводно образложење

Комисија за оцену и одбрану докторске дисертације **Музика у видео играма: теоријско и естетско позиционирање у интердисциплинарном и интермедијалном контексту проучавања примењене музике**, кандидаткиње **Катарине Митић Минић**, коју чине:

др Марија Ђирић, редовна професорка Филолошко-уметничког факултета Универзитета у Крагујевцу, председница Комисије

др Тијана Поповић Млађеновић, редовна професорка Факултета музичке уметности Универзитета уметности у Београду, менторка

др Невена Даковић, редовна професорка Факултета драмских уметности Универзитета уметности у Београду, коменторка

др Александра Миловановић, ванредна професорка Факултета драмских уметности Универзитета уметности у Београду

др Ивана Петковић Лозо, доценткиња Факултета музичке уметности Универзитета уметности у Београду

на састанку одржаном 7. маја 2024. године предложила је и том приликом усвојила Извештај којим се позитивно оцењује докторска дисертација.

Извештај Комисије садржи: уводно образложење; биографске податке кандидаткиње; анализу докторске дисертације; критички увид и оцену резултата докторске дисертације; закључак Комисије. Саставни део овог Извештаја чине и: Оцена извештаја о провери оригиналности докторског уметничког пројекта / докторске дисертације и Summary Report добијен од Универзитетске библиотеке „Светозар Марковић” из Београда.

Биографски подаци о кандидаткињи

Катарина Митић Минић (1989, Београд) је завршила основне и мастер студије музикологије на Факултету музичке уметности у Београду. Мастер рад под насловом *Музика Клода Дебисија и филм – три студије случаја* рађен под менторством ред. проф. др Тијане Поповић Млађеновић, одбранила је 2014. године. Од 2016. године студенткиња је Интердисциплинарних докторских студија Универзитета уметности у Београду на студијском програму Теорија уметности и медија. У фокусу њеног истраживачког рада је питање односа између музике и различитих медија. Учествовала је на музиколошким симпозијумима у земљи и иностранству.

Имала је прилику да ради за велике компаније као што су Warner Music Group и 20th Century Studios. Била је део неколико међународних менторских и едукативних програма који се баве оснаживањем професионалки и професионалаца у музичкој индустрији - SuCarMus (2019/2020), MOST (2020/2021) и Central European University (CEU) course *Music as Heritage: an Interdisciplinary Approach in Theory and Practice* (2021). Била је ангажована као асистенткиња музичког уредника на пројекту *Велика оперска тура 2018/2019* на Радију Београд 3. Од 2018. године активна је чланица колектива Фемикс (Femix) који реализује Рок камп за девојчице, Фемиксету, Фемикс Фест и многе друге пројекте који су намењени промоцији и афирмацији жена у култури и уметности. У априлу 2019. године покренула је сопствену платформу Music Storyline за промоцију различитих жанрова музике кроз плејлисте, ауторске текстове и интервјуе. Од 2019. године део је тима концертне агенције Charm Music који реализује концерте интернационалних музичарки и музичара у Србији и региону. Осам година је била активна чланица професионалног академског женског хора *Collegium musicum*. Тренутно је ангажована у организацији Креативно менторство, где се налази на позицији програмске менаџерке и координира првим менторским програмом у овом делу Европе који је намењен докторандима из области музике из целог света како би уз подршку ментора, након завршених студија, били спремнији за тржиште рада.

Објавила је више радова у монографијама и научним часописима, како домаћим, тако и иностраним:

- Митић, Катарина (2012), „Видови испољавања комичног у зингшпилу *Импресарио (Der Schauspieldirektor)* В. А. Моцарта”, у: *Музиколошке перспективе 1–2* (друга свеска), Ивана Перковић (ур.), Београд: Факултет музичке уметности, 256–269.

• Митић, Катарина (2012), „Карактеристике енглеског мадригала са краја XVI и почетка XVII века на примеру мадригала Џона Вилбија”, у: *Музиколошке перспективе 1–2* (друга свеска), Ивана Перковић (ур.), Београд: Факултет музичке уметности, 399–412.

• Митић, Катарина (2014), „Војислав Костић – композитор / редитељ / сценариста / кореограф. Анализа остварења *Ко то тамо пева* у филмској и балетској верзији”, у: *Балкан 4 Арт Форум*, Драган Жупић и Миомира М. Ђурђановић (ур.), Ниш: Факултет уметности у Нишу, 467–478.

• Митић, Катарина (2014), „Соната за флауту, виолу и харфу Клода Дебисија. Однос према прошлости, третман инструмената и функција боје”, у: *Музиколошка мрежа – Музикологија у мрежи*, Ивана Перковић (ур.), Београд: Факултет музичке уметности, 293–310.

• Mitić, Katarina (2015), „Madona: Feminist or Antifeminist? Domination of Sex in Her Music Videos and Live Performances From the 20th Century to the Present Day”, *Art + Media – Journal of Art and Media Studies*, Issue No. 8, Belgrade: Faculty of Media and Communications, 68–72.

• Митић, Катарина (2016), „Класична музика у рекламним спотовима. Студија случаја: музика у Телекомовој реклами *У вези са вама*”, у: *Музика у друштву*, Фатима Хацић (ур.), Сарајево: Музиколошко друштво ФБиХ и Музичка академија Универзитета у Сарајеву, 301–310.

• Mitić, Katarina (2018), „Debussy’s *Clair de lune* and its (different) transpositions in film”, in: *Transpositions: Music/Image*, Mirjana Veselinović-Hofman, Vesna Mikić, Tijana Popović Mladjenović & Ivana Perković (Eds.), Belgrade: Faculty of Music, 169–177.

• Mitić, Katarina (2020), „Radio music in *Golf Club: Wasteland* game (old media in a new context; radio music as part of the narrative)”, in: *Contextually of Musicology - What, How, Why and Because*, Tijana Popović Mladjenović, Ana Stefanović, Vesna Mikić & Radoš Mitrović (Eds.), Belgrade: Faculty of music, 272–278.

• Mitić Minić, Katarina (2022), „Koncerti uživo unutar video igara: transmedijalni prostor novih mogućnosti”, у: *Studije video-igara: Nova interdisciplinarna naučna oblast*, Manojlo Maravić (ur.), Novi Sad: Univerzitet u Novom Sadu, Akademija Umetnosti, 287–300.

• Nikolić, Tatjana, Mitić Minić, Katarina (2023), „Women in Music: Possibilities and Responsibilities of Cultural Management and Policy”, in: *Women's Leadership in Music. Modes, Legacies, Alliances*, Iva Nenić and Linda Cimardi (Eds.), Bielefeld: Verlag, 153–165.

Анализа докторске дисертације

Докторска дисертација **Катарине Митић Минић** (у даљем тексту: кандидаткиња), под насловом **Музика у видео играма: теоријско и естетско позиционирање у интердисциплинарном и интермедијалном контексту проучавања примењене музике**, обима је **248** страница (фонт Times New Roman, величина 12 pt, проред 1,5). Након апстракта и кључних речи на српском и енглеском језику, средишњи део дисертације – заокружен „Уводним разматрањима и општим прегледом идеје и методе истраживања” (прво поглавље; стр. 8–23) и „Закључним разматрањима” (седмо поглавље; стр. 193–200) – подељен је у пет тематских целина: „Нови медији, нове теорије, нови приступи” (друго поглавље; стр. 24–57); „Лудомузикологија – ново теоријско поље богатог истраживачког потенцијала” (треће поглавље; стр. 58–109); „Студије случаја” (четврто поглавље; стр. 110–166); „Феномен концертног извођења музике за видео игре: однос публике према новом жанру” (пето поглавље; стр. 167–183); и „Концерти уживо унутар игара: виртуелни простор нових могућности” (шесто поглавље; стр. 184–192). Након „Закључних разматрања” следе „Прилози” (укупно пет; стр. 201–206), „Речник мање познатих термина” (стр. 207–209) и „Списак видео игара, филмова и серија наведених у истраживању” (стр. 210–212). Списак литературе (стр. 213–235) састоји се од **265** јединица – претежно публикација на српском, енглеском и хрватском језику, од којих су **31** веб-извори (углавном мултимедијалног карактера). Дисертација садржи **17** илустрација. Испод списка литературе, налази се „Индекс имена ауторки и аутора” (стр. 236–245) што доприноси квалитету прегледности рада. На самом крају дисертације наведена је биографија кандидаткиње (стр. 246–248) која појашњава њена професионална интересовања и усмерења.

У **првом поглављу** – „Уводна разматрања и општи преглед идеје и методе истраживања” (потпоглавља: Идеја; Тема; Осврт на литературу; Предмет истраживања; Хипотеза; Структура рада) – кандидаткиња дефинише предмет свог рада и саобразно томе одређује позицију са које сагледава функцију и својства примењене музике у видео играма, односно, успоставља перспективу рада која произлази из установљеног интердисциплинарног и интермедијалног оквира истраживања. Имајући у виду видео игре као аудиовизуелну новомедијску форму масовне културе, кандидаткиња критички разматра могућност постојања уметничке вредности одређених видео игара и, самим тим, естетског квалитета примењене музике у њима. Циљ рада је успостављен као

дефинисање теоријских оквира у којима се музика као важан конституент медија видео игара испитује из визуре њене потенцијалне уметничке вредности, као и са аспекта њених одређених карактеристика које је издвајају у односу на примену музике у другим аудио-визуелним врстама и доводе до стварања нових хибридних медијских исхода у којима музика јесте један од кључних чинилаца.

Кандидаткиња дефинише три основне хипотезе од којих полази: проширење теоријског приступа анализи музике у видео играма, кроз примену концепта *урањања*, а са идејом да се фокус помери са градивне функције музике на целокупан доживљај (играча) унутар света видео игре; музика у видео играма издваја се као засебна уметничка форма на примеру конкретних видео игара (студије случаја) – због (или поред) потенцијала да буде перципирана као засебно дело, музика у одређеним видео играма пружа чулно уживање и сазнање чиме се дефинише њена естетска вредност (уметничко вредновање); трећа хипотеза произилази из претходне и полази од тога да се одвајањем музике из видео игара успоставља нова форма конзумирања те музике, условљена другачијим контекстом.

Методе које кандидаткиња користи приликом обраде теме своје докторске дисертације јесу: историјско-прегледна метода која се превасходно односи на разматрање временског оквира развоја видео игара, а онда и музике унутар њих; компаративна метода која се користи у процесу сагледавања различитих теоријских разматрања функције музике у видео играма; као и критичко-аналитичко-интерпретативна метода којом се успоставља мост, прожимање и садејство тумачења и закључивања између различитих научних и теоријских дисциплина: теорија нових медија, теорија дигиталне културе и медија, теорија популарне културе, теорија филма, теорија видео игара, теорија филмске музике, теоријских разматрања музике у видео играма, музикологије, лудомузикологије, естетике музике, филозофије, социологије, психологије, теорије маркетинга, итд. Из свих поменутих области реферира се на релевантну научну и стручну литературу. При томе, теоријско-истраживачки апарат подразумева синтезу поменутих метода.

С обзиром да се предмет истраживачког рада ослања на различите теоријске приступе у којима се одређени појмови – као што су интермедијалност, интертекстуалност, вишемедијско, трансмедијалност, хибридно, ремедијација, конвергенција медија – показују доминантним, кандидаткиња даје преглед и/или редефинише значења издвојених појмова у смислу њиховог коришћења и разумевања у контексту своје докторске дисертације.

У другом поглављу насловљеном „Нови медији, нове теорије, нови приступи” (потпоглавља: Концепти који доприносе обликовању визуелног дигиталног простора; Видео игре и нови дигитални простори; Теоријско поље истраживања видео игара; Од филма до видео игре), кандидаткиња аналитички промишља приступе различитих аутора феномену визуелне културе и нових медија у контексту савремене културе, истичући да су видео игре, условљене технолошким развојем, за кратко време постале део канона популарне културе, као и предмет проучавања у новој теоријској области студија видео игара (Франс Мајра; Бернард Перон и Марк Волф; Гонзало Фраска; Еспен Арсет; Јеспер Јул; Афра Кер; Ендру Дарли; Геоф Кинг; Тања Крзивинска; Данијел Мјуријел; Гери Крофорд, Обри Анабл, итд.). На основи компаративне методе, кандидаткиња указује на различите струје које постоје међу теоретичарима видео игара, као и на који начин се њихова промишљања односе према играчу, односно конзументу видео игара. Поред тога, посебна пажња се посвећује односу између филма и видео игара, њиховим сличностима и разликама које су условиле формирање теоријског дискурса о видео играма (Џеј Дејвид Болтер, Ричард Грусин, Андре Годро, Филип Марион, Доминик Арсено, Торбен Гродал, итд.).

Треће поглавље под називом „Лудомузикологија – ново теоријско поље богатог истраживачког потенцијала” (сегментирано на девет потпоглавља: Карен Колинс – зачетница теоријских разматрања звука и музике у видео играма; Како приступити анализи музике у видео играма? (Интерактивност која утиче на музику); Принцип урањања; Музика у филмовима и видео играма: сличности и разлике; Кратка историја звука у видео играма; Почетак примене МИДИ формата у музици за видео игре; Појава Плејстејшна и његов утицај на примену музике у видео играма; Композитори првих мелодија за видео игре које су стекле статус „култних” нумера; Музика у видео играма: естетско позиционирање), централно поглавље у теоријски разуђеном смислу, расправља појам и предмет истраживања нове академске дисциплине – лудомузикологије која се превасходно односи на проучавање музике у видео играма (Гијом Ларош, Роџер Мозли, Мелани Фрич, Тим Самерс, Мајкл Кемп, Марк Свини, Кири Милер, Хуан Пабло Фернандез-Кортес итд.). Посебно се разматрају увиди Карен Колинс, зачетнице теоријских разматрања о примени музике у видео играма, на чијим поставкама кандидаткиња даље гради свој приступ и закључке о прожимању различитих музичких жанрова и њиховом коришћењу у видео играма, те сагледава нека нова решења и тумачења када је реч о интерактивности (Арон Слатс, Јуха Арасвури, Доминик Мекајвер Лопез, Зек Вејлен)) примењене музике у видео играма. Аналитички приступ музици у

видео играма Рода Мандеја (концепти: *окружења; урањања; дијегезе*), такође представља окосницу кандидаткињиних теоријских разматрања, при чему је посебно истакнут концепт *урањања / имерзије* (како музика подржава учешће играча у игри). Увид у различите дисциплинарне перспективе и посебна дисциплинарна промишљања (поред већ наведених аутора, на пример, Маклуана, Мановича, Бодријара, Делеза, Гатарија, Шиона, Горбманове, Даковићеве, Тирићеве, Балаша, Бема, Скрутона, итд.) условио је формирање кандидаткињиног сопственог теоријског дискурса, као и одабир у дисертацији разматраних студија случаја.

Четврто поглавље „Студије случаја” чине четири студије случаја: Прва студија случаја: Музика у видео игри која гради кинематографски реализам – *Ел Еј ноар*; Друга студија случаја: Музика као везивна нит хибридног пројекта – *Голф клуб: Пустош* (потпоглавље: Спој видео игре, радија, филмског наратива и критике друштва); Трећа студија случаја: Чујем музику, дакле постојим? – *Путовање* (потпоглавља: Херојство у песми *Ја сам рођена за ово*; Прича испричана музиком која се не заборавља); Четврта студија случаја: Семиотичко тумачење музике у видео игри – *Флоренс*. Анализом примене музике у поменутих играма кандидаткиња отвара простор за дискусију у вези са питањем функције, али и естетске вредности и уметничког квалитета ове врсте примењене музике. Аналитичким сагледавањем музике која је интенционално написана за одређене видео игре, компаративно се, из феноменолошке и психолошке визуре, указује на потенцијалну уметничку вредност оригинално компоноване музике за видео игре.

Пето поглавље – „Феномен концертног извођења музике за видео игре: однос публике према новом жанру” (четири потпоглавља: Коичи Сугијама и прво концертно извођење музике из видео игара; *Финална симфонија* и теорија прототипа; Пројекат *Видео игре уживо*; Нова публика у концертним дворанама), као и **Шесто поглавље** – „Концерти уживо унутар игара: виртуелни простор нових могућности” (четири потпоглавља: Друштвена акција са дистанце; Однос индустрије видео игара и музичке индустрије; Музички наступи унутар видео игре *Фортнајт*; *Рифт* турнеја – виртуелни свет као крајња концертна дестинација?), посвећена су својеврсном ‘осамостаљивању’ музике из видео игара, као и стварању нових простора унутар видео игара за извођење музике.

Истичући да је током последње две деценије феномен концертног извођења музике за видео игре све присутнији, што додатно доприноси популарности овог медијског жанра, кандидаткиња сагледава овај феномен концертног извођења музике

оригинално настале и произашле из видео игара и кроз социолошко-психолошку анализу рецепције публике. На примерима концерата *Финална симфонија* и *Видео игре уживо* расправља се и закључује да концертна пракса извођења музике из видео игара отвара нека иновативна, мултимедијална поља у којима академски музичари могу да пронађу могућности за нове стваралачке и извођачке ангажмане, као и да овакве концерте прати већ етаблирана концертна публика уметничке музике, а да, поред ње, они на специфичан начин стварају и једну потпуно нову публику која у перспективи може постати аудиторијум и других жанрова уметничке музике. Са друге стране, како кандидаткиња наглашава, готово неограничене технолошке могућности отварају један потпуно нови и неистражен простор како за музичаре, тако и за креаторе видео игара – простор одржавања виртуелних концерата унутар света различитих видео игара. При томе се образлажу начини на који се реализују музички наступи, односно, виртуелни концерт унутар видео игре, као и иновације које у том процесу настају.

У седмом поглављу – „Закључна разматрања”, долази до верификације хипотеза и отварају се могући правци даље проблематизације и истраживања везаних за тему. Наиме, кандидаткиња истиче: „Покретање питања опште естетске евалуације у визуелној дигиталној култури преноси се на све њене продукте, међу којима видео игре заузимају истакнуто место. Ревизијом статуса комерцијализованих облика културе у контексту естетског позиционирања унутар уметничког савременог дискурса, отвара се простор за критичко разматрање њиховог утицаја на уметничку праксу и перцепцију видео игара, односно њиховог конститутивног елемента – музике. [...] Имајући у виду да је предмет истраживања видео игара изнова модификован (простор нових креаторских могућности и уметничких пракси) закључак је да су нове теорије у контексту овог медија неопходне. [...] Уколико тумачимо видео игре као сложене, вишеслојне текстове, музику која је примењена у њима можемо тумачити као предмет који креира више различитих медијских слојева који изискују широк дијапазон интердисциплинарног истраживачког приступа како би се до краја расветлила њихова функција, уметнички потенцијал и утицај у контексту нових облика уметничког изражавања који су проистекли из производа дигиталне културе.”

Закључак дисертације тако предствља теоријску рекапитулацију којом се још једном, на кратак и сажет начин, сумирају и умрежавају одговори на претпоставке од којих је кандидаткиња кренула у истраживању.

Критички увид и оцена резултата докторске дисертације

Анализа докторске дисертације Катарине Митић Минић, **Музика у видео играма: теоријско и естетско позиционирање у интердисциплинарном и интермедијалном контексту проучавања примењене музике**, показала је да је реч о иновативном, проблемски и критички разрађеном истраживању које, по својим теоријско-интерпретативним захватима и продорима, сведочи о вредном интердисциплинарном научном остварењу у вези са облашћу којом се бави.

Предмет дисертације јесте примењена музика у видео играма као комплексан феномен који захтева различите перспективе и приступе. Разматрањем бројних теоријских поставки, наиме научних, критичких и стручних студија, кандидаткиња успоставља интердисциплинарни и интермедијални оквир свог истраживања. Проучавањем досадашњих истраживања, кандидаткиња настоји да на основи уодношавања различитих дисциплина и теорија – попут теорије нових медија, теорије дигиталне културе и медија, теорије популарне културе, теорије филма, теорије видео игара, теорије филмске музике, теоријских разматрања музике у видео играма, музикологије, лудомузикологије, естетике музике, филозофије, социологије, психологије, теорије маркетинга, итд. – допринесе интердисциплинарном ширењу и даљем развоју релативно нове академске дисциплине чији је предмет изучавања музика у видео играма. При томе се спроводи и развија идеја афирмације естетске евалуације музике у видео играма, као што се и успоставља основа за овакво промишљање у домаћој стручној литератури.

Заступајући концепт видео игара као сложених, вишеслојних текстова и, саобразно томе, тумачећи музику која се у њима примењује као феномен који узрокује, прожима и/или (ре)креира више различитих медијских слојева, као и партиципаторних учешћа и рецептивних реакција, кандидаткиња до **циља своје дисертације** стиже сталним критичким преиспитивањем различитих дискурзивних аспеката, те анализом студија случаја долази до препознавања и признавања могућег уметничког потенцијала музике у одређеним видео играма, имајући у виду и њен могући утицај и статус у контексту нових облика уметничког изражавања проистеклих из простора дигиталне културе.

С обзиром на све претходно речено, Комисија констатује да је Катарина Митић Минић успешно обрадила предмет свог рада и остварила предвиђене циљеве.

Постављене **хипотезе** су истраживане, проблематизоване, интерпретиране, те и потврђене у тексту дисертације. Кандидаткиња је показала њихову сврсисходност, утемељеност и њихов евидентни интердисциплинарни карактер.

На основи **историјско-прегледне методе** која се превасходно односи на разматрање временског оквира развоја видео игара, а онда и музике унутар њих, потом **компаративне методе** која се користи у процесу сагледавања различитих теоријских разматрања функције музике у видео играма, као и **критичко-аналитичко-интерпретативне методе** теоријске анализе релевантне научне литературе, којом се успоставља мост, прожимање и садејство тумачења и закључивања између различитих научних и теоријских дисциплина – кандидаткиња спроводи систематизацију досадашњих истраживања и нуди сопствени теоријски оквир за разумевање феноменологије музике у видео играма. Оригинално интердисциплинарно уодношавање и промишљање истраживања из различитих дисциплина и теорија, прати спроведена анализа студија случаја, која проверава и испитује применљивост различитих теорија, а у циљу потврђивања кандидаткињиног сопственог теоријског оквира за тумачење естетске функције музике у видео играма, а њеним измештањем из њих, и као самосталног ентитета.

Појмовно-теоријски оквир дисертације почива и на дефинисању и диференцирању стручне терминологије, те класификовању и промишљању различитих типова истраживања музике у видео играма, посебно у пољу нове хибридне дисциплине – лудомузикологије, који представљају оквир, структуру и суштину кандидаткињине дисертације. **Коришћена литература** (265 јединица) је систематично одабрана и употребљена на адекватан начин.

Докторска дисертација кандидаткиње Катарине Митић Минић представља конзистентну научну студију која – по прегледности формалног обликовања и самосвојног начина излагања, по разуђености изнесеног теоријског чињеничног фундуса о музици у видео играма, одговарајућој функционализацији анализе спроведене у студијама случаја, као и по професионално аргументованим и повремено смелим преиспитивањима и тумачењима – указује на кандидаткињину високу обавештеност о проблематици коју разматра, те на њена посебна и отворена, оригинална сагледавања односне проблематике, која постављају нова питања и пружају смернице за будућа истраживања и критичка испитивања у овој области.

Закључак

Докторска дисертација **Музика у видео играма: теоријско и естетско позиционирање у интердисциплинарном и интермедијалном контексту проучавања примењене музике** кандидаткиње **Катарине Митић Минић** јесте једно систематично и теоријски јасно изведено истраживање музике у видео играма, које произлази из интердисциплинарне концепције, теоријске проблематизације и анализе студија случаја. Овај проблемски постављен и реализован интердисциплинарни научни рад, потврђује кандидаткињине научне компетенције у подручју интердисциплинарних наука о уметностима и медијима.

Увиди и налази ове иновативне, концептуално и методолошки прегледно засноване научне студије, имају вишеструке теоријске импликације по односу проблематику. У том смислу, ова студија пружа перспективу за даља промишљања у датој области. Наиме, подручје теоријског истраживања музике у видео играма, кандидаткиња предочава као релативно ново поље подложно критичкој анализи, препознавању и испитивању мање познатих и недовољно дискутованих феномена и интердисциплинарних проблема, научном тумачењу, али и сопственим теоријским рефлексијама. С тим у вези, кандидаткиња на основи студија случаја закључује да у одређеним видео играма „постоји изграђени свет музике, који заједно у симбиози са технолошким и визуелним решењима креира кохерентно и комплементарно дело” одређене естетске вредности и „може бити посматран кроз теорију нових медија и визуелне дигиталне културе”, те да, потом, „измештен из света видео игре”, може даље наставити „да егзистира и гради нове светове” који се, у том контексту, подвргавају уметничким вредносним судовима.

Комисија оцењује докторску дисертацију Катарине Митић Минић као заснован и иновативан истраживачки научни рад којим су аргументовано показане и разрађене најважније теоријске претпоставке. Укупним квалитетом дисертације кандидаткиња је доказала способност самосталне израде научног рада, теоријског истраживања и анализе, испуњавајући највише академске стандарде.

Стога, Комисија позитивно оцењује и са задовољством предлаже Већу интердисциплинарних студија и Сенату Универзитета уметности у Београду да прихвати Извештај и да покрене процедуру за јавну одбрану докторске дисертације **Музика у видео играма: теоријско и естетско позиционирање у интердисциплинарном и**

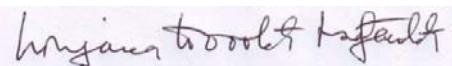
**интермедијалном контексту проучавања примењене музике кандидаткиње
Катарине Митић Минић.**

У Београду, 7. маја 2024. године

Комисија у саставу:



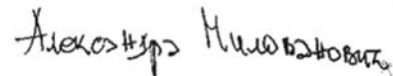
др Марија Ћирић, ред. проф., ФИЛУМ, Универзитет у Крагујевцу, председница



др Тијана Поповић Млађеновић, ред. проф., ФМУ, УУ у Београду, менторка



др Невена Даковић, ред. проф., ФДУ, УУ у Београду, коменторка



др Александра Миловановић, ванр. проф., ФДУ, УУ у Београду



др Ивана Петковић Лозо, доц., ФМУ, УУ у Београду