

ИЗВЕШТАЈ О ОЦЕНИ ДОКТОРСКЕ ДИСЕРТАЦИЈЕ

I ПОДАЦИ О КОМИСИЈИ

1. Датум и орган који је именовео комисију

Декан Факултета техничких наука, на основу одлуке Научно-наставног већа Факултета техничких наука Универзитета у Новом Саду од 1. 11. 2018. године;

2. Састав комисије са назнаком имена и презимена сваког члана, звања, назива уже области за коју је изабран у звање, датума избора у звање и назив факултета, установе у којој је члан комисије запослен:

1. **Др Јелена Атанацковић Јеличић**, редовни професор,
у.н.о.: Архитектонско-урбанистичко планирање, пројектовање и теорија,
Факултет техничких наука Универзитета у Новом Саду,
Председник комисије;
2. **Др Игор Мараш**, доцент,
у.н.о.: Архитектонско-урбанистичко планирање, пројектовање и теорија,
Факултет техничких наука Универзитета у Новом Саду;
Члан Комисије;
3. **Др ум. Романа Бошковић Живановић**, ванредни професор,
у.у.о.: Сценска архитектура, техника и дизајн – Сценска архитектура и техника,
Факултет техничких наука Универзитета у Новом Саду;
4. **Др ум. Мирко Стојковић**, редовни професор,
у.у.о.: Драматургија,
Факултет драмских уметности Универзитета уметности у Београду,
Члан Комисије;
5. **Др Радивоје Динуловић**, редовни професор,
у.н.о.: Сценска архитектура, техника и дизајн – Сценска архитектура и техника,
Факултет техничких наука Универзитета у Новом Саду;
Члан Комисије – ментор рада.

II ПОДАЦИ О КАНДИДАТУ

1. Име, име једног родитеља, презиме:
Карл (Јанош) Мичкеи
2. Датум рођења, општина, држава:
24. 5. 1978., Зрењанин, СР Србија, СФР Југославија

3. Назив факултета, назив студијског програма дипломских академских студија – мастер и стечени стручни назив

**Факултет техничких наука Универзитета у Новом Саду,
Студијски програм: Архитектура и урбанизам –
Дипломирани инжењер архитектуре – мастер;**

4. Година уписа на докторске студије и назив студијског програма докторских студија

**2010,
Факултет техничких наука Универзитета у Новом Саду,
Студијски програм: Архитектура и урбанизам;**

5. Назив факултета, назив магистарске тезе, научна област и датум одбране:

-

6. Научна област из које је стечено академско звање магистра наука:

-

III НАСЛОВ ДОКТОРСКЕ ДИСЕРТАЦИЈЕ

**„ПРОСТОР У ВИДЕОИГРАМА КАО НОВИ ОБЛИК СЦЕНСКЕ
АРХИТЕКТУРЕ“**

IV ПРЕГЛЕД ДОКТОРСКЕ ДИСЕРТАЦИЈЕ:

Докторска дисертација под насловом „Простор у видеоиграма као нови облик сценске архитектуре“, кандидата Карла Мичкеија садржи укупно 11 поглавља на 216 страница писаног текста, укључујући и прилоге. Текст је илустрован богатом графичком документацијом (фотографијама, цртежима, дијаграмима...).

Главном делу рада претходи документација (стр. 1-8), која садржи:

- Насловну страницу дисертације;
- Обавезну општу документацију на српском језику, са изводом и кључним речима;
- Обавезну општу документацију на енглеском језику, са изводом и кључним речима;
- Сажетак рада са кључним речима на српском језику;
- Сажетак рада са кључним речима на енглеском језику;
- Садржај рада;

Структура главног дела рада је следећа:

1. УВОД (стр. 9-10)
2. ИСТРАЖИВАЧКО-МЕТОДОЛОШКИ ОКВИР (стр. 11-25)
 - 2.1 Предмет и проблем истраживања
 - 2.2 Циљ истраживања
 - 2.3 Основне хипотезе истраживања
 - 2.4 Методологија истраживања
 - 2.5 Очекивани резултати истраживања и њихова применљивост
 - 2.6 Преглед претходних истраживања
3. ТЕОРИЈСКЕ ОСНОВЕ ВИДЕОИГАРА (стр. 26-39)
 - 3.1 Значење и значај (видео)игре и (видео)игралишта
 - 3.2 Вишемедијска природа видеоигара
 - 3.3 Основни типови интеракције код видеоигара
 - 3.3.1 Релација: човек – видеоигра
 - 3.3.2 Релација: играч – стварни/физички простор (IPR – спољна интерактивност)
 - 3.3.3 Релација: аватар – простор видеоигре (AGR – унутрашња интерактивност)
 - 3.4 Наратолошки и лудолошки приступ видеоигри
4. ПРОБЛЕМСКЕ ОДРЕДНИЦЕ ВИДЕОИГАРА (стр. 40-139)
 - 4.1 Простор (форма – окружење – ниво)
 - 4.1.1 Архитектонска форма – елементи и значења
 - 4.1.2 Простор и његове манифестације
 - 4.1.3 Од стварања светова до креирања нивоа
 - 4.1.4 Критеријуми класификације видеоигара у односу на просторне ситуације

- 4.2 Прича (намена – порука – приповедање)
 - 4.2.1 Намена, елементи и значења архитектонског простора
 - 4.2.2 Просторне ситуације
 - 4.2.3 Наративна архитектура
 - 4.2.4 Интерактивно приповедање
 - 4.2.5 Критеријуми класификације видеоигара у односу на просторне ситуације
- 4.3 Правило (конструкција – механика – систем)
 - 4.3.1 Елементи и значења архитектонских конструкција
 - 4.3.2 Механичке одреднице правила
 - 4.3.3 Системске одреднице правила
 - 4.3.4 Критеријуми класификације видеоигара у односу на просторне ситуације

5. ТИПОВИ ПРОСТОРНИХ КОНЦЕПАТА ВИДЕОИГАРА У ОДНОСУ НА ПРИНЦИПЕ ВИЗУЕЛНЕ ПЕРЦЕПЦИЈЕ КОРИШЋЕНЕ У ТЕОРИЈАМА АРХИТЕКТУРЕ И УРБАНИЗМА (стр. 140-177)

- 5.1 Услови за постизање визуелне перцепције
- 5.2 Систематизација видеоигара и значај присуства карактера, као когнитивног облика визуелне перцепције
- 5.3 Предлог класификације просторних концепата у видеоиграма на основу просторности и кретања карактера

6. ЗАКЉУЧНА РАЗМАТРАЊА (178-185)

- 6.1 Дефинисања сценске архитектуре у видеоиграма и њен значај за шире схватање креирања простора
- 6.2 Закључак

Главни део дисертације садржи укупно шест поглавља (од 1 до 6) и има укупно 177 страница текста (од 9 до 185).

Списак литературе и извора (7) приказан је на укупно 18 страница текста (од 186 до 203).

Напомене садрже 190 јединица, и дате су на 8 страница текста (од 317 до 324).

Индекс илустрација – дијаграма, слика и табела (8) садржи укупно 53 јединице (44 слике и 9 табела), и дат је на 4 странице текста (од 204 до 207).

Индекс кључних појмова (9) дат је на 3 странице текста (од 208 до 210), док је индекс имена дат на 2 странице текста (од 211 до 212).

Рад је закључен биографијом кандидата датом на 3 странице текста (од 213 до 215), као и дијаграмом на последњој, 216. страници.

V ВРЕДНОВАЊЕ ПОЈЕДИНИХ ДЕЛОВА ДОКТОРСКЕ ДИСЕРТАЦИЈЕ:

Кандидат Карл Мичкеи своју докторску дисертацију започиње (1. Увод, стр. 9-10) износећи тезу о блиској вези између живота и видеоигре засновану на пролемским ставовима аутора (Клајн, Бетски, Сален, Цимерман, Слејгер, Вилбур, Мисаиловић...) из веома различитих области теорије и стваралаштва – од филозофије и научне фантастике, преко архитектуре и позоришта, до феноменологије самих видеоигара и њихове функције у савременом свету. Он одмах уводи и кључни проблем који ће разматрати у свом раду – *простор видеоигре*, као један од одређујућих параметара серије односа (у начелу, тријадних), које сматра референтним за своје истраживање. Ово је усмерено на покушај дефинисања новог облика присутности корисника/играча у простору, а има задатак да проучи и прикаже различите приступе креирању окружења засноване на принципима хијерархијске структуре архитектонских функција.

У другом поглављу рада (2. Истраживачко-методолошки оквир, стр. 11-25) кандидат је најпре приказао предмет и проблем истраживања (2.1).

Основни проблем коме је посвећена тема ове дисертације је значај видеоигара за архитекте и архитектонско схватање простора. Са друге стране, тема је посвећена потенцијалном доприносу архитектата и архитектуре дизајну видеоигара. У том смислу, основно проблемско питање постављено је у заједничку област названу „креирање нивоа“ (*level design*). Овај појам, преузет из области игара, подједнако се односи на свеобухватни процес пројектовања простора у архитектонској пракси. Архитектонски приступ креирању нивоа има задатак да одговарајућим елементима и кроз одговарајуће процесе успостави смислену примену просторне артикулације, а у корист функционалности и функционисања самих видео игара. Кандидат наводи да се сличности и разлике простора видео игара и архитектонских простора огледају непосредно у сложености процеса који се унутар њих одигравају. Уобичајена тријадна дефиниција архитектуре: функција-форма-конструкција, може бити директно упоређена са тријадним схватањем видеоигара, односно, њихове симбиозе назване „гејм плеј“ (*game play*): *прича-простор-правило*. Ово тријадно схватање описује активирани процес посредством играча са видео игром. Кандидат наводи да је развој индустрије видеоигара прошао период еволутивног сазревања аналоган ономе карактеристичном за развој архитектонских идеја и схватања простора. У том контексту упоредно посматрање две наведене тријадне поставке представљају основну истраживачку тему. Комерцијализација видеоигара је довела до изузетног пораста значаја овог новог медија што је проузроковало продубљена и проширена истраживања мултидисциплинарног карактера. Овим феноменом данас се баве теоретичари и истраживачи сценских и визуелних уметности, културе и друштва, као и психоаналитичари, па је област видеоигара постала тема која додирује готово све области савремене културе и савременог живота. Будући да архитектура успоставља релацију са свим овим областима, све више је видљива потреба да творци видеоигара прошире поље у коме делују теоријама и функцијама које архитекти примењују у свом професионалном раду. Овакав приступ креирања простора постаје значајан, па и неопходан, будући да учесници у гејминг индустрији виртуелна окружења стварају путем просторних алгоритама и писаних дигиталних кодова, начелно без довољног знања из области архитектуре.

Простор који они дизајнирају има првенствено наративну природу, условљену потребом да виртуелно архитектонско окружење исприча причу, односно, да успостави вођење корисника кроз дизајнирани свет што успоставља „игривост“ (*game play*). Игривост је основна карактеристика и проблемска одредница видеоигре и односи се на начин на који играч, као конзумент простора, врши интеракцију са основним скупом елемената видеоигре. Ови комплексни и са много вештине креирани дигитални кодови творце видео игара постављају у улогу „наративних архитеката“. Са друге стране, архитекти, при креирању стварног окружења са наглашеним наративним, сценским, драматуршким и текстуалним функцијама примењују технике просторног приповедања или приповедања окружењем готово искључиво у случају потреба за спектакуларизацијом простора.

Утилитарна функција архитектуре, исправно сматра кандидат, присутна је у оба света, стварном и виртуелном, са истим циљем: да одреди примарни значај конкретног простора или објекта који ће играчу, односно, кориснику простора понудити доживљајно искуство. У раду је кандидат проблематици простора у видеоиграма, као релативно новој области истраживања, приступио путем анализе дејства и доживљаја простора у видеоиграма, посматрајући притом два основна фактора утицаја: интеракцију и имерзију. Први означава могућност избора, мотивацију кроз пружене информације, проток виртуелног времена и друге могућности које учесник у игри користи да би произвео неки ефекат, док имерзија представља „психолошко стање које карактерише свеобухватно перципирање играча у виртуелном окружењу у сврху континуираног стимуланса чула и јединственог искуства урођености“. Кандидат сматра да наведена упоредна анализа потреба корисника различитих простора, стварних или виртуелних, и њихова хомогенизација доводи до потребе дефинисања новог облика присутности корисника, односно, играча у простору, која ће указати на различите приступе при креирању окружења хијерархије просторних функција.

Као основни циљ истраживања (2.2) кандидат Карл Мичкеи истиче потребу дефинисања новог облика присутности корисника архитектонског простора, односно, играча у простору видеоигре, и у том контексту на потребу успостављања ове дефиниције и тумачења појма *сценска архитектура*. Истраживањем видеоигара као релативно нове дисциплине, кроз укрштање искустава из оба претходно наведена поља, успостављен је систем заједничких елемената, а у коме је за ову докторску дисертацију најзначајнији простор, овде посматран као стварни/појавни односно имагинарни/виртуелни. Кандидат сматра да је неопходно творцима видеоигара, међу којима су уметници, програмери и дизајнери, указати на теорије и принципе које архитекти примењују при креирању простора. Посебно је значајно, исправно тврди кандидат, заложити се за примену теорије функција архитектуре, као специфичан поглед на разумевање и креирање архитектонског простора и архитектонске форме сваке врсте, па тако и сценске архитектуре унутар које кандидат са разлогом и аргументима види и архитектуру простора видеоигре.

Као основне хипотезе истраживања, Мичкеи наводи проналажење одговарајућих архитектонских образаца и дефиниција просторности у дигиталним световима видеоигара, и конкретно, следеће:

- начин интеракције унутар простора видеоигре имитира и симулира стварна животна окружења, која су креирана по дефинисаним архитектонским принципима;
- архитектонским језиком могуће је описати окружења која се унутар простора видеоигара појављују као кулисе и као такве генеришу одређена осећања успостављају могућност да корисник/играч доживи потпуну имерзију.

У глави 2.4 (Методологија истраживања) кандидат је приказао методе и поступке које је користио у истраживању. У првој фази истраживања, путем хронолошког прегледа развоја индустрије видеоигара, он је поставио одговарајућу истраживачку платформу. Применом историјског метода успоставио је функционалну и хијерархијску везу између две главне истраживачке области своје докторске дисертације. За научно описивање посматраног проблема користио је методе класификације и индукције. Изабране примере видеоигара Мичкеи је приказао кроз обрасце и дефиниције просторности тројице теоретичара архитектуре (Серлио, Александер и Кален), које је паралелно сагледао кроз дедуктивну методу уз примену анализе, синтезе, генерализације и спецификације, а у циљу извођења карактеристичних закључака из општих научних судова. Истраживачки део рада заснован је на компаративној методи, а на основу претходно јасно дефинисаних критеријума анализе и класификације. Методу синтезе кандидат је користио за сумирање стечених сазнања, која су представљена текстуално и табеларно. Узорак који је испитан чине примери видеоигара који су везани за класификацију архитектонског простора унутар истих. Истовремено, ови примери припадају дијапазону видеоигара које су биране према начину присутности играча унутар виртуелних простора.

У следећој глави (2.5) кандидат је изнео очекиване резултате истраживања и њихову применљивост. Након завршеног истраживања у овом раду, он је очекивао, и то се очекивање остварило, да буду јасно дефинисане специфичне појаве које повезују стваралачке процесе у областима простора видео игара и простора егзистенције (архитектонских простора). Кандидат је очекивао, а у свом раду касније и доказао да, са једне стране, простор видео игре спада у категорију сценске архитектуре схваћену и разматрану на нов начин, а, са друге стране, да одређене функције архитектуре које су начелно генерисане из области извођачких уметности не морају бити примењене само онда када је предмет архитектонског рада објекат спектакла или спектакуларизација објекта, већ и у сваком другом случају креирања егзистенцијалног простора.

Очекивани резултати могу бити широко примењени у даљим истраживањима из различитих области и дисциплина просторног дизајна, а посебну примену могу имати у образовању твораца видеоигара, односно, стваралаца у *гејминг индустрији*. Истовремено, резултати истраживања могу бити значајан допринос теоријама простора посматраног из специфичног, новог угла. Очекивани резултати, сматра кандидат Карл Мичкеи, представљали би значајну базу и истраживачку платформу за формулисање предлога, принципа, идеологија и концепата пројектовања простора, једнако егзистенцијалног, као и виртуелног.

Преглед претходних истраживања кандидат је приказао у глави 2.6.

Он је идентификовао три основне групе научних области унутар којих је систематизовао референтне изворе, а то су:

- научна и стручна истраживања која се директно тичу архитектуре и њеног значења у филозофском контексту грађења квалитетног и естетског окружења;
- научна и стручна истраживања феномена видеоигара у контексту општих медија; и,
- научна и стручна истраживања која темеље своја тумачења дизајна видеоигара на архитектонским принципима.

Кандидат истиче да су за његово истраживање, поред монографских студија и радова из научне и стручне периодике, посебно значајни били електронски медији, односно, интернет странице, као и излагања на значајним конференцијама којима је имао приступ непосредно, или путем видео записа.

У трећем поглављу, насловљеном као Теоријске основе видеоигара (3, стр. 26-39), кандидат је изнео истраживања и схватања феномена видеоигара у контекстима значајним и релевантним за његову дисертацију: медија, интеракције, архитектуре, односно, простора, и игре у ширем смислу.

У глави 3.1, под насловом Значење и значај (видео)игре и (видео)игралишта, кандидат је приказао, критички анализирао и вредновао (за потребе свог рада) ставове и тезе великог броја аутора: Меклуана, Хојзинге, Кајоаа, Авендона и Сатон-Смита, Адамса, Салена и Цимермана, Џула, Крафорда, Вудфорда и других. Следећу главу (3.2) Мичкеи је посветио вишемедијској природи видеоигара, ослањајући се на радове Ролингса, Мановича, Џула, Бодријара и Карсона, закључујући да је вишемедијски приступ видеоигри неизбежан како у креирању, тако и у коришћењу, па је медије могуће посматрати и као потенцијалну разделницу игре и видеоигре, јер су за прву неважни, а за другу неопходни.

Будући да кандидат сматра да је поље истраживања интеракције у видеоиграма још у развоју и да у њему нису установљене коначне дефиниције, следећу главу, 3.2, под насловом Основни типови интеракције код видеоигара, он је посветио успостављању типолошке класификације видеоигара, засноване на референтним изворима, али и на сопственом истраживању. Мичкеи је успоставио три основе релације у овом пољу, које сматра кључно важним за даље разматрање:

- човек - видеоигра
- игра – стварни/физички простор; и,
- аватар – простор видеоигре.

Треће поглавље (3.4, стр. 26-39) кандидат је посветио проучавању и представљању наратолошког и лудолошког приступа видеоигри.

Четврто поглавље, насловљено као Проблемске одреднице видеоигара (4, стр. 40-139), представља први од два кључна сегмента докторске дисертације кандидата Карла Мичкеија.

Овде је он, кроз три главе, приказао резултате истраживања три кључна појма, односно, кључне теме које, по његовом уверењу проблемски одређују видеоигру: *простор*, *причу* и *правило*. Сваки од ових појмова, што комисија посебно уочава и цени, Мичеки посматра и тумачи као тријадне структурне системе, па, тако, *простор* види у односима *форма – окружење – ниво*, *причу* у односима *намена – порука – приповедање*, а *правило* у односима *конструкција – механика – систем*. Већ је из ове проблемске поставке јасно да је реч о изузетно широкој скали елемената (конституената) видеоигре које кандидат идентификује у различитим стваралачким дисциплинама – од драматургије, режије и сценографије, до архитектуре и урбанизма, па чак и грађевинарства. Ова ширина посматрања је аргументована и заснована, па представља суштински доринос разматрању видеоигара које, упркос својој изузетној популарности, присуству у животима огромног броја корисника и екстремној комерцијаној вредности, још увек нису у довољној мери предмет научних и теоријских студија.

Најпре, у глави 4.1, он је истражио *простор* кроз тријадни систем *форма – окружење – ниво*.

У одељку посвећеном елементима и значењима архитектонске форме (4.1.1) Мичкеи своја разматрања појмова и феномена као што су, на пример: *облик*, *форма*, *простор* и *лепо*, заснива на великом броју извора и на ставовима референтних аутора, попут Лефевра, Ека, Тотена, Татаркјевича, Цониса, Ракочевића, Корбизијеа, Џенкса или Росија. Кандидат велику пажњу посвећује терминологији и разјашававању конкретних значења појмова, ограничавајући своја тумачења на оримену у оквирима дисертације, без претензија да дефиниције и тумачења за које се залаже постану општеприхватљива, али пружајући научно утемељен основ и за ширу примену резултата својих истраживања. Посебну пажњу Мичкеи посвећује појму и дефиницији *лепог* и њеној улози у одређивању форме кроз историју (4.1.1.1). Он посматра ову тему дијакхронијски, од античког доба, преко средњег века до савремене епохе, чији почетак, следећи идеје Ранка Радовића, види у раду архитеката-рационалиста XVIII века. Даље, кандидат посматра геометријске и математичке манифестације архитектонске форме (4.1.1.2). детаљно разматрајући и разликујући *базичне* и *комплексне* форме, са тежиштем на овој другој категорији. У даљим разматрањима, Карл Мичеи доводи у везу форму и простор у архитектури (4.1.1.3). У следећем одељку (4.1.2) кандидат је детаљно приказао тему простора и манифестација простора кроз теоријске концепције физичког архитектонског простора (4.1.2.1) и теоријске концепције простора видеоигара (4.1.2.2). Одељак посвећен процесу који тече од стварања светова до креирања нивоа (4.1.3), садржи тумачења појма *ниво* (4.1.3.1), посматрање процеса и учесника у креирању нивоа (4.1.3.2) и, најзад, детаљно разматрање елемената и принципа креирања нивоа (4.1.3.3). Овде кандидат развија, ослањајући се на теорије и истраживања Адамса, Брауна и Чена, а, затим, Кокса, Едвардса и Ларсена, најзад, Стоута, и различите проблемске класификације које су наведени аутори артикулисали, сопствену типологију

простора видеоигара, која представља аутентичан и важан научно-истраживачки доринос. Он успоставља следећу класификацију:

- *простори градње;*
- *манипулативни простори;* и,
- *простори деструкције.*

Овом класификацијом, укључујући и детаљан приказ критеријума класификације у односу на просторне ситуације (4.1.4) – овде у контексту теме *простор*, кандидат успоставља личну теоријску платформу, и, истовремено, основ за систематизацију резултата примарног истраживања које је спровео.

Глава 4.2 посвећена је теми *приче*, кроз тријадну *намена – порука – приповедање*.

Намени, елементима и значењу архитектонског простора посвећен је први одељак (4.2.1). где се кандидат ослања на ставове Миленковића, Пештерац, Радовића, Динуловића, Саливена, Зевија, Ремизове и Норберга Шульца, и посебно теорију функција архитектуре развијену у оквиру наставе у школи којој кандидат припада. Затим је Мичкеи размотрио тему просторних ситуација (одељак 4.2.2), да би се посебно посветио теми наративне архитектуре (одељак 4.2.3), инспирисан ставовима већ наведених аутора, као и Клејвера, Мареј и Рајан. Ауторима посебно важним за ову тему, Мичеки је посветио и посебне пододељке: физичке манифестације ситуација – Најделу Коутсу (4.2.3.1); и, просторности као трансмедијском приповедању – Хенрију Џенкинсу (4.2.3.2). Одељак 4.2.4. посвећен је интерактивном приповедању, а 4.2.5 критеријумима класификација видеоигара у односу на просторне ситуације – овде у контексту теме *прича*.

У глави 4.3 тема *правила* посматрана је кроз тријадну структуру *конструкција – механика – систем*.

Одељак који се тиче елемената и значења архитектонских конструкција (4.3.1) заснован је на различитим и разнородним схватањима ове области, од Витрувија, преко Переа, до Хуника, Лебланка и Зубека, али је суштинско поимање конструкције кандидат извео из архитектонске праксе – сопствене и туђе. Ову везу између личног професионалног и стваралачког искуства кандидата са теоријско-истраживачким и дидактичким поставкама других аутора комисија види као посебно вредну. У одељцима 4.3.2 (Механичке одреднице правила) и 4.3.3 (Системске одреднице правила) кандидат је спровео сличан поступак, а ослонио се на радове Тотена, Ролингса и Адамса, Барвуда и Фалстејна, Роуза, Роџерса, Крафорда, Малдинија, као и других већ помињаних аутора. И овде је завршни одељак (4.3.4) посвећен критеријумима класификација видеоигара у односу на просторне ситуације – сада у контексту теме *правило*.

Пето поглавље, насловљено као Типови просторних концепата видеоигара у односу на принципе визуелне перцепције коришћене у теоријама архитектуре и урбанизма (5, стр. 140-177), представља други кључни сегмент докторске дисертације кандидата Карла Мичкеија, у ком су приказани резултати примарног истраживања и доказане почетне хипотезе.

У првој од три главе (5.1) размотрени су услови за постизање визуелне перцепције, а на бази Гибсонове поделе чула, модификоване у односу на специфичности перцепције видеоигре. У том контексту, а и у контексту проблемске природе саме дисертације, тежиште је постаљено на визуелну перцепцију, па је одељак 5.1.1 посвећен је психолошким, а 5.2.2 техничким аспектима визуелне перцепције. Ту се кандидат позива на радове Ломбарда и Дитонове, Слејтера и Вибур, Чиксентмихаљија, Такатала, Мекмахана, Пула и Бертола.

Следећа глава (5.2) посвећена је систематизацији видеоигара и значају присуства *карактера* као когнитивног облика визуелне перцепције, где се, уз веч наведене ауторе, кандидат ослања и на Тејлор и њену типолошку класификацију видеоигара, као и класификацију Ничеа, обе засноване на врсти (природи, карактеру) погледа.

У глави 5.3, насловљеној као Предлог класификације просторних концепата у видеоиграма на основу просторности и кретања карактера, кандидат Карл Мичкеи износи своју оригиналну теорију концепата простора у видеоиграма, доводећи у везу три парадигматске поставке простора настале у теорији архитектуре и урбанизма са два параметра визуелне перцепције карактера: положајем камере, кадром који уоквирује и количином приказаних информација; и, начином на који се карактер креће и брзином којом се информације приказују и откривају.

Ти просторни концепти су:

- **концепт мирујућег простора** – установљен на основу *трагичне, комичне и пасторалне сцене* Себастијана Серлиоа;
- **концепт условљеног простора** – описан путем петнаест принципа просторних образаца или својстава *живих структура* Кристофера Александера; и,
- **концепт слободног простора** – утемељен на теоријама *сагледавања у серијама* и *уметности међуодноса елемената* Гордона Калена.

Ова подела је, како наводи кандидат, настала као резултат покушаја де прецизније буде одрђена вишезначност синтагме *концепт простора*, која у себи садржи основне елементе визуелне перцепције: просторност и кретање.

На основу тога, у три одељка (5.3.1; 5.3.2; и, 5.3.3) кандидат је детаљно критички анализирао и приказао девет видеоигара (по три у сваком одељку, за сваки од просторних концепата), успостављајући подстицајне и, често, неочекиване везе између истражених примера и теоријских основа своје дисертације.

Укупно гледано, ову главу (5.3), као и пето поглавље дисертације у целини, комисија сматра најзначајнијим делом дисертације и суштинским научно-истраживачким доприносом кандидата Карла Мичкеија.

VI СПИСАК НАУЧНИХ И СТРУЧНИХ РАДОВА КОЈИ СУ ОБЈАВЉЕНИ ИЛИ ПРИХВАЋЕНИ ЗА ОБЈАВЉИВАЊЕ НА ОСНОВУ РЕЗУЛТАТА ИСТРАЖИВАЊА У ОКВИРУ РАДА НА ДОКТОРСКОЈ ДИСЕРТАЦИЈИ

Стручно-уметнички (СУА) и научни (М) радови:

1. Константиновић, Д.; Зековић, М.; Пилиповић, Д.; Пештерац, А.; Жугић, В.; **Мичкеи, К.:** *Пословни инкубатор Нови Сад*, изведен архитектонски објекат-ентеријер, приказан на међународној изложби *Лабораторија простора*, Атанацковић-Јеличић, Ј; Дадић-Динуловић, Т. (ур.) , Факултет техничких наука, Нови Сад, 2016, стр. 46-47, ISBN 978-86-7892-910-6. **СУА1.1**
2. **Мичкеи, К.;** Шуњка, Н.; Динуловић, П.; Сујић, П.; Стојковић, М.: *Строгањ*, уметничко дело хиперреалности, *First World Hyper-reality Hackaton, SEE-ICT & Bristol VR Lab*, Стартит центар, Београд, 2018. Прва награда на међународном конкурсу. **СУА 1.4**
3. **Мичкеи, К.** (један од аутора): *Невидљиви градови*, ауторска изложба (кустос Јелена Тодоровић) на међународном фестивалу *8. Београдска интернационална недеља архитектуре (БИНА): Разоткривање архитектуре*, Културни центар Београда, Београд, 2013, каталог изложбе ISBN 978-86-7892-498-9; изложба је награђена *Наградом Ранко Радовић* у категорији *Телевизијска емисија, изложба и мултимедијална презентација*, 2014. Награда на међународној изложби. **СУА 1.4**
4. **Мичкеи, К.:** *Пројекат дела ентеријера зграде Народног позоришта у Суботици*, рад приказан на међународној изложби архитектуре *Now/Sada: Teaching by Design*, Музеј савремене уметности Војводине, Нови Сад, 2012, каталог изложбе ISBN 978-86-7892-365-4. Учешће на међународној изложби са штампаним каталогом и научном рецензијом. **СУА 1.5**
5. **Мичкеи, К.;** Пештерац, А.; Пилиповић, Д.: *Life in 'New' Cities as a Form as Special Dwelling*, *International Symposium for Students of Doctoral Studies in the Fields of Civil Engineering, Architecture and Environmental Protection*, Ниш, 2012.; стр. 151-158; ISBN 978-86-88601-05-4. Саопштење са међународног скупа штампано у целини. **М33**
6. **Миџкеи, К.:** *Architectural Approach for Defining Immersive and Evocative Space in Videogames*, Fifth International Conference and Exhibition within International Multimedia Event: *On Architecture*, STRAND, Belgrade, 2017. ISBN 978-86-89111-16-3. Саопштење са међународног скупа штампано у целини. **М33**

VII ЗАКЉУЧЦИ ОДНОСНО РЕЗУЛТАТИ ИСТРАЖИВАЊА

У оквиру Закључних разматрања (поглавље 6, стр. 178-185). кандидат Карл Мичкеи најпре је, у глави 6.1, дефинисао појам сценске архитектуре у видеоиграма и њен значај за шире схватање креирања простора. Ослањајући се на истраживања, ставове и дефиниције Мисаиловића, Бошковић, Дадић Динуловић, и, посебно, Хочевар, а потом и Мареј, Алсопа и Радуљ, кандидат истиче дефиницију Златка Паковића коју, са сопствене тачке гледишта и за потребе своје докторске дисертације, сматра референтном. Паковић, наиме, сценску архитектуру види ”као експерименталну уметност пар-екселанс, а не као примењену уметност”, као ”уметност која испитује и огледно (у театру) остварује оно што још није у постојећем”, као ”један до сада скривени метод мењања саме стварности, а у чијој је динамичкој основи – вектор слободе”.

У глави 6.2, под насловом Закључак, кандидат се вратио почетним проблемским питањима, претпоставкама и очекивањима, у контексту сазнања и ставова до којих је дошао у процесу рада на докторској дисертацији. Он је установио да су полазне хипотезе потврђене, и навео низ закључака, као и погледе на могућа даља истраживања, наглашавајући неопходност дијалогске, па и дијалектичке везе у процесу настанка свих елемената, односно, чинилаца видеоигара, имајући на уму *простор, причу и правило* као основне детерминанте.

Кандидат је посебно истакао очекивања да непрекидни и убрзан развој технологија који већ данас корисницима/играчима омогућавају доживљај виртуелне, проширене и и хиперреалности доведу и до нових задатака за креаторе видеоигара, у којима простор и третман простора представљају један од кључних изазова.

VIII ОЦЕНА НАЧИНА ПРИКАЗА И ТУМАЧЕЊА РЕЗУЛТАТА ИСТРАЖИВАЊА

Након пажљиве, детаљне и свеобухватне анализе, Комисија је начин приказа и тумачење резултата истраживања спроведеног у оквиру докторске дисертације Карла Мичекија под насловом „Простор у видеоиграма као нови облик сценске архитектуре“ оценила као веома квалитетан, а сам рад као значајан допринос разматрању нових пракси и нових приступа сценској архитектури, па, тиме, и редефиницији ове категорије унутар архитектуре као комплексне стваралачке области, схваћене у најшире смислу речи. Рад је проверен у софтверу за детекцију плагијаризма *iThenticate*, у Библиотеци ФТН-а, о чему је Комисија извештена путем електронске поште.

IX КОНАЧНА ОЦЕНА ДОКТОРСКЕ ДИСЕРТАЦИЈЕ:

Комисија за оцену докторске дисертације Карла Мичекија под насловом „Простор у видеоиграма као нови облик сценске архитектуре“, након пажљиве, детаљне и свеобухватне анализе, закључује следеће:

1. Дисертација је написана у складу са образложењем наведеним у пријави теме ове докторске дисертације;
2. Дисертација садржи све битне елементе неопходне за позитивну оцену дисертације;
3. Дисертација представља оригинални допринос науци;
4. Комисија није уочила битне недостатке дисертације, па тиме ни њихов утицај на резултате истраживања.

X ПРЕДЛОГ:

На основу укупне оцене дисертације, комисија предлаже:

- да се докторска дисертација кандидата **Карла Мичкеија** под насловом „Простор у видеоиграма као нови облик сценске архитектуре“ прихвати, а кандидату одобри јавна одбрана дисертације.

У Новом Саду, 28. децембра 2018.

Др Јелена Атанацковић Јеличић, редовни професор,
Факултет техничких наука
Универзитета у Новом Саду,
Председник Комисије;

Др Игор Мараш, доцент,
Факултет техничких наука
Универзитета у Новом Саду;
Члан Комисије;

Др Романа Бошковић Живановић, ванредни професор,
Факултет техничких наука
Универзитета у Новом Саду;
Члан Комисије;

Др ум. Мирко Стојковић, редовни професор
Факултет драмских уметности
Универзитета уметности у Београду

Др Радивоје Динуловић, редовни професор,
Факултет техничких наука
Универзитета у Новом Саду;
Члан Комисије – ментор рада