

Podstawę naukowego projektu stanowi proces badawczy analizujący efektywność konkretyzacji wielofazowej realizacji filmowej z efektami wizualnymi i wirtualną scenografią, w celu zdiagnozowania możliwości zastosowania i prezentacji w formach filmowych i telewizyjnych.

Innowacyjnym elementem rozprawy jest zastosowanie i opis tła generowanego w czasie rzeczywistym w środowisku silnika gamingowego, z wykorzystaniem specjalnych ekranów LED. Technika ta, stosunkowo nowa i dynamicznie rozwijająca się, funkcjonuje na rynku filmowym zaledwie od kilku lat, lecz już teraz rewolucjonizuje sposób realizacji produkcji audiowizualnych.

Praca zawiera opisy dwóch perspektyw. W częściach teoretycznych prezentowane są współczesne możliwości technologiczne oraz towarzyszące im zmiany metodologiczne w przemyśle filmowym. Natomiast części opisowe zawierają dogłębną analizę zasadności stosowania różnorodnych rozwiązań z dziedziny efektów wizualnych w praktyce, ilustrowane przykładami autorskich realizacji filmowych.

Nierozłącznym elementem rozprawy doktorskiej są same autorskie przykłady działań w sferze cyfrowych efektów postprodukcyjnych. Głównym rdzeń stanowi seria teledysków do projektu muzycznego „Pieśni Współczesne” Miuosha. Każdy z przykładów stanowi pretekst do rozważań nad zastosowaniem konkretnej techniki oraz jej znaczeniem dla procesu tworzenia dzieła filmowego.