

## **Резюме на професионалната и творческа дейност на д-р Радослав Камбуров**

Д-р Радослав Камбуров е режисьор, сценарист, преподавател и изследовател с активна дейност в областта на киното, телевизията и гейм дизайна. В НАТФИЗ „Кр. Сарафов“ той преподава режисьорски изразни средства и води практически упражнения, посветени на работа с актьори, мизансцен, монтаж и визуално-звукова експресивност. Същевременно е и ръководител на Центъра за продължаващо обучение към Академията, където разработва устойчив модел за извънаудиторно образование, включително въвеждане на микрокредити, дигитални платформи и международни партньорства.

В рамките на европейските инициативи FilmEU+ и WIRE FilmEU д-р Камбуров ръководи ключови работни пакети, свързани с международни бакалавърски програми по кино (Pathfinder), академия за микрокредити, студентска мобилност и равнопоставеност, както и изграждане на международна дигитална платформа за студентски аудиовизуални произведения. Той активно участва и в разработването на нови педагогически модели, организирането на семинари и международни форуми.

Като режисьор и сценарист Камбуров е създал редица късометражни филми: „Змей“ (2025), „Хавай“ (2024), ‘Insomnia’ (2019), „Пастир“ (2019), „Самодива“ (2014), „Барьерата“ (2012). Филмите му са селектирани и отличавани на национални и международни фестивали. Д-р Радослав Камбуров има участие в различни роли и в екипите на много други филмови продукции.

Паралелно развива и мащабна дейност в сферата на гейм дизайна, като креативен директор, наративен дизайнер и консултант в Студио Пунчев и Тритан, работейки по над 25 международни проекта за дигитални игри. Участва и в създаването на образователни и блокчейн игри.

Камбуров е автор на монографията „Новата градина. Общуване с идеала в епохата на дигиталните медии“ (2021) и редица научни публикации върху киното, медийната култура и аудиовизуалната комуникация. Участва като експерт в журита, конференции и изследователски проекти, развивайки иновации в съвременната филмова и образователна практика.

Съчетавайки академичната, творческата и гейм индустрията, д-р Радослав Камбуров изгражда цялостен профил на преподавател, автор и иноватор с европейско и международно признание.

За конкурса д-р Камбуров представя научния принос на следните три проекта:

1. Още на ниво сценарий и режисура, „Змей“ е замислен като експериментален проект, съчетаващ реализъм и магичност, в който художественият контрол върху образа се разпростира отвъд снимачната площадка и обхваща целия постпродукционен процес. От този авторски подход произтича интегрирането на иновативни технологични решения, превръщащи „Змей“ в първия български филм, в който специалните ефекти са осъществени чрез иновативна интеграция между конвенционални дигитални технологии и

основаващи се на Изкуствен Интелект (AI) методи. Този хибриден подход се характеризира както с прилагането на утвърдени визуални практики – включително композитинг, 3Д анимация и дигитално ретуширане – така и с употребата на съвременни алгоритми за генеративно моделиране и машинно обучение. В процеса на постпродукция на филма използвахме механизъм на работа, включващ частично обучение на предварително конституирани AI модели, насочени към генериране на визуално съдържание от една страна, а от друга - техники за текстово подадено управление на изображението (prompt-based image generation). Съчетаването на тези инструменти позволи създаването на комплексни изображения, надхвърлящи техническите ограничения на традиционната постпродукция, особено в условията на изключително ограничени бюджет на късометражното кино в локален обхват. Опитомяването на подобен технологичен подход е маркер за началото на значим етап в развитието на българската филмова индустрия, като демонстрира новите възможности за художествена експресия чрез автоматизирано и полуавтоматизирано генериране на използвани визуални сегменти. В този смисъл „Змей“ може да бъде разглеждан като първопроходен пример за приложението на генеративен изкуствен интелект в локалния кино контекст, с потенциал да повлияе на утвърдените производствени парадигми.

2. Филмът „Хавай“ представлява жанрова иновация в контекста на преобладаващата реалистична традиция в българската кинематография, като се позиционира в рядката дори в международен план категория на абсурдистката комедия без диалог, съсредоточена върху единствен персонаж. Тематичният акцент върху дигиталната себемаргинализация подчертава актуални проблеми на съвременето, интегрирайки екзистенциална критика с вътрешнопоколенчески конфликти, до този момент обичайно пренебрегвани от националния аудиовизуален дискурс. Приносна за родното кино е и избраната визуална естетика, основана на експресионистично-сюрреалистични похвати като широки обективи, неправилни ъгли и клаустрофобични планове, и създаваща хиперреалистична атмосфера (вдъхновена от авторското кино на Жан-Пиер Жоне, Тери Гилиъм и др.), като стиловия подход функционира като метакоментар върху вътрешното състояние на персонажа. Чрез тази стилова инвенция „Хавай“ има новаторски принос в ролята си на медиатор между постмодерната естетика и широката публика, осигурявайки зрителски достъп до комплексна смесица от авангардни киноезици.

3. Филмът ‘Insomnia’ е важен прецедент в родната киноиндустрия в качеството си на първия късометражен студентски филм, заснет с редовно държавно финансиране от Национален филмов център. Това е и първият български филм, който изследва компютърните игри не в частно личностен, обуславящ маргинализация аспект, а като социално-психологически феномен, оформящ културни и поколенчески разломи. Филмът представлява визуална и структурна комбинация между реалистично и сюрреалистично повествование, което е рядко в българското кино, особено в микробюджетната му форма, и представлява отклик на постмодернистични чуждестранни традиции.