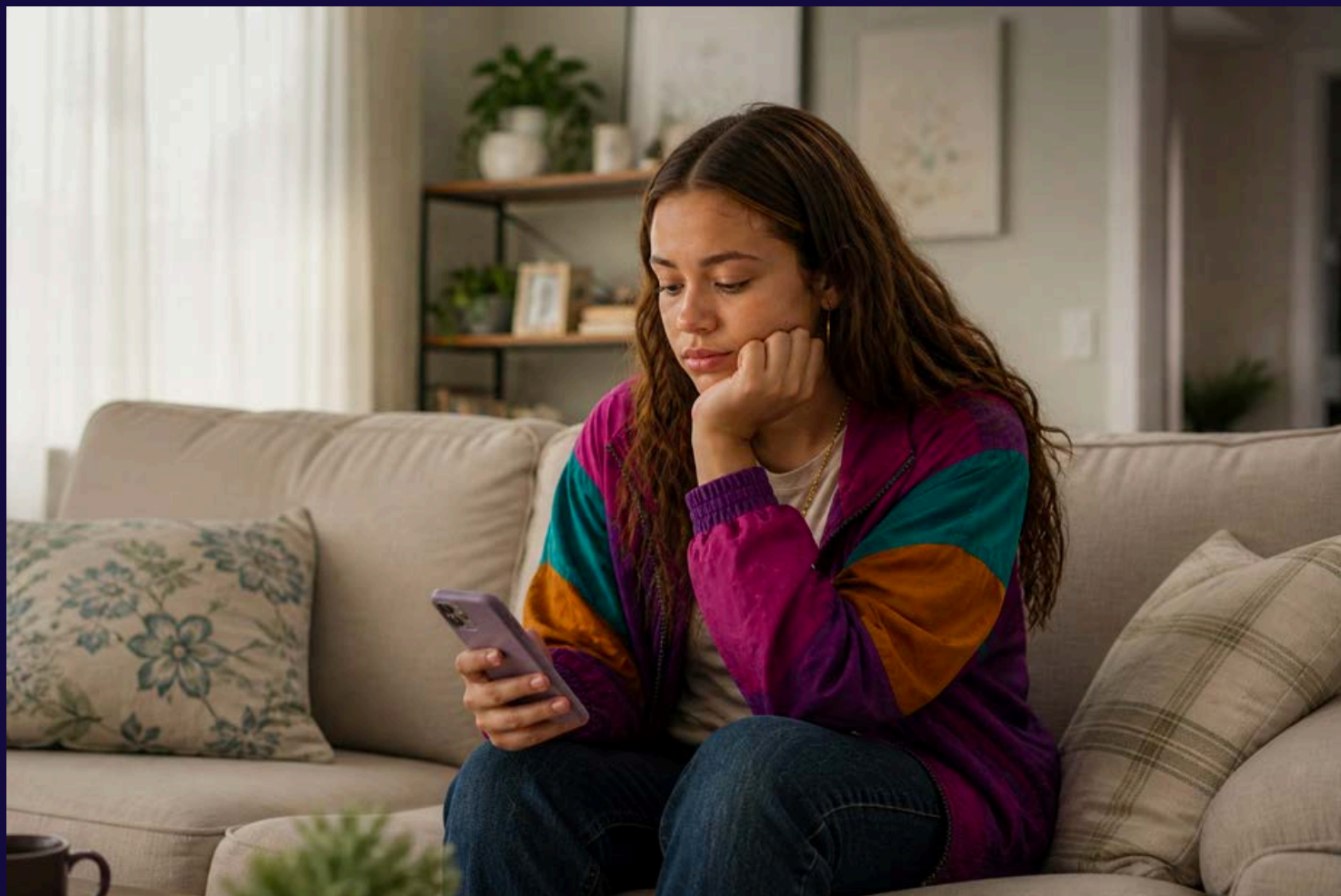


Projekt Serialu Internetowego

- **format pionowy**
- **do 3 minut**
- **przygodowe sci-fi**
- **edukacyjny**
- **promujący wartości**
- **dla młodzieży**

autor: Wiktor Obrok





MIRA

wychowała się w uprzywilejowanym świecie - dużym domu, w cieniu wpływowego ojca polityka.

Ma wszystko, czego teoretycznie potrzebuje, ale brakuje jej jednego: CELU.

Jest inteligentna, empatyczna i spostrzegawcza, jednak na początku historii jest pozbawiona motywacji i ambicji. Często reaguje sarkazmem i dystansem, maskując brak wiary w siebie.

ARTEM

Artem pochodzi z odległej, dystopijnej przyszłości, w której dzieci o ponadprzeciętnych zdolnościach intelektualnych są wykorzystywane jako narzędzia do tworzenia przełomowych technologii. Jest jednym z najzdolniejszych - posiada wiedzę wykraczającą daleko poza współczesną naukę: fizyka kwantowa, biologia, chemia na poziomie przyszłych cywilizacji.



ŚWIAT ZA 1000 LAT

Świat przyszłości, z którego pochodzi Artem, to rzeczywistość skrajnie uporządkowana i kontrolowana przez globalny system władzy zwany KROM. To nie jest świat chaosu, lecz perfekcyjnie działający mechanizm, w którym każda jednostka ma przypisaną rolę. Społeczeństwo opiera się na psychoedukacji i doborze genetycznym. Dzieci od najmłodszych lat są programowane i kształtowane pod konkretne funkcje, a ich wartość mierzy się wyłącznie użytecznością.





KROM

KROM dąży do całkowitej eliminacji nieprzewidywalności – wierzy, że wolność prowadzi do chaosu, dlatego zastępuje ją kontrolą. Nad porządkiem czuwają bezosobowi agenci – roboty i hybrydy, które egzekwują zasady bez emocji i wahania. Miasta są ogromne, mroczne i sterylne, pozbawione natury i spontaniczności. To świat stabilny, efektywny i technologicznie zaawansowany, ale jednocześnie pozbawiony wolności, indywidualności i prawdziwego życia.

PIERWSZE SPOTKANIE

Artem podczas pracy w laboratorium odkrywa nowy pierwiastek - CHRONONIUM (Crn).

Pozwala on przenosić się w czasie i między równoległymi rzeczywistościami. Artem dzięki niemu ucieka z laboratorium w przeszłość, gdzie spotyka Mirę.

Artem nie rozumie jak udało mu się przenieść tak daleko w czasie. Nie wie też czemu, jak się później okazuje, Mira tylko może kontrolować pierwiastek.



CHRONONIUM (CRN)

CRN zachowuje się jak “zakotwiczenie świadomości w czasie”. Reaguje na obserwację i intencję.

Motyw jest inspirowany teorią strun, gdyż każda decyzja to inna “wibracja rzeczywistości”

Chrononium działa jak most między wariantami tej samej osoby, dlatego tylko ktoś “rozumiejący siebie w wielu wersjach” może go użyć w pełni.

Dzięki niemu Mira zyskuje możliwość prznoszenia się między równoległymi rzeczywistościami



ZADANIE



Artem nie może wrócić do swoich czasów, bo jest tam niewolnikiem i czeka go zguba.

Nie może też oddać pierwiastka, gdyż to jedyna szansa, aby ktoś mógł powstrzymać rządy KROMu.

Postanawiają z Mirą odnaleźć osobę, która będzie zdolna do użycia pierwiastka i odnalezienia odpowiedniego momentu w czasie, aby zmienić przyszłość.

INNE WERSJE MIRY



Na swojej drodze Mira i Artem spotykają różnych ludzi i ich problemy.

Mira dzięki chrononium, może przenosić się do równoległych rzeczywistości. Tam spotyka siebie w innych wersjach i wykonującą różne hobby i zawody.

Kiedy potrzebują uleczyć zwierzę, to prosi o pomoc wersję siebie, która jest weterynarzem. Innym razem wersję siebie jako: pilota samolotu, mechanika, żołnierza, naukowca, pisarza, informatyka itd.

Mira przechodzi przemianę od znudzonej, biernej dziewczyny, do osoby, która świadomie kształtuje swoją przyszłość i bierze odpowiedzialność za innych

Mira to bohaterka, z którą łatwo się utożsamić - nie dlatego, że jest wyjątkowa na początku, ale dlatego, że dopiero uczy się taka być.



AGENCI KROM

Robotyczni strażnicy - hybrydy (człowiek + technologia). Są uzbrojeni w broń, która unicestwia przedmioty i przenosi je wprost do ich do wymiaru z którego Agenci pochodzą.

Mają możliwość przenoszenia się w czasie tą samą technologią, co Artem, gdyż ich świadomość jest połączona z obecnością dzieci-niewolników.

Mogą pojawić się tylko w pobliżu Artema i tylko na krótki czas. Ich portale są niestabilne, gdyż nie mają Crn.

Artem jako pierwszy odkrył możliwość stworzenia stabilnego portalu, ale ten proces jest zależny od Miry.



WARTOŚCI I EDUKACJA

Poprzez serial pokazujemy młodzieży, jakie ciekawe zawody mogą wykonywać i co warto potrafić oraz że warto poszerzać umiejętności i kompetencje.

Potencjał edukacyjny:

- pokazujemy różne, ciekawe zawody
- dajemy mikro-skill

pokazujemy, że:

- kompetencje dają możliwości
- wybory tworzą przyszłość

Artem to kontrast dla Miry:

- ona uczy się działania i sprawczości,
- on uczy się bycia człowiekiem z akceptacją niedoskonałości.

ŚWIAT NIE JEST PROSTY



Artem tłumaczy świat z perspektywy naukowca przyszłości. Teoria strun i fizyka kwantowa są dla niego proste i oczywiste.

Jednak nie miał on wyboru przy decyzji o swoim losie. Mira może być kim chce, ale tego nie doceniała.

Artem nie zna normalnego dzieciństwa:

- ma trudności z emocjami
- nie rozumie prostych, „ludzkich” rzeczy (zabawa, relacje, spontaniczność)
- bywa dosłowny i chłodny w komunikacji

Jest przyzwyczajony do życia pod presją i kontroli, dlatego:

- jest czujny, ostrożny
- działa zadaniowo
- rzadko ufa innym

Mimo to, głęboko w środku:

- pragnie wolności
- boi się powrotu do swojej rzeczywistości
- zaczyna odkrywać, czym jest wybór i emocje

GŁÓWNA OŚ FABULARNA:



Mira - (brak motywacji) stopniowo odkrywa swój potencjał poprzez inne wersje siebie

Artem - (geniusz bez wolności) uczy się emocji, improwizacji i “niedoskonałości”

TAJEMNICA



Kluczowy twist fabularny:

Mira jest genetycznie zaprojektowana w ramach startującego projektu, który w przyszłości zapoczątkuje organizację KROM. Jest to projekt laboratoryjnego doboru genetycznego cech intelektualnych i fizycznych, którego produktem będzie w przyszłości Artem.

Mira jest jedyną osobą zdolną stabilizować Chrononium, dlatego ten pierwiastek na nią reaguje i tylko ona może tak łatwo przenosić się między równoległymi rzeczywistościami.

Artem i Mira szukają odpowiedniej osoby, która będzie mogła powstrzymać Krom, ale finalnie okazuje się, że taką osobą po wszystkich przygodach i przebytej przemianie jest właśnie Mira.

MOŻLIWE TYTUŁY



GŁÓWNI AKTORZY

Alessia Brenti



Youtuberka i influencerka znana jako AQUALESSIA. Ma silną i autentyczną marką osobistą. W swoich mediach społecznościowych inspirowała młodzież, promując pozytywne wartości i świadome wybory. Zbudowała społeczność liczącą blisko 1 milion obserwujących, którzy aktywnie angażują się w jej treści i traktują ją jako wiarygodny głos swojego pokolenia.

Arno Brenti



Brat Alessi – jej najbliższy współpracownik i wsparcie w każdym projekcie. Swobodnie odnajduje się przed kamerą, posiadając duże doświadczenie ekranowe i naturalną charyzmę. Równolegle buduje własną markę osobistą, konsekwentnie zwiększając swoją rozpoznawalność w mediach społecznościowych.

EKIPA REALIZACYNA

Wiktor Obrok



Autor koncepcji serialu. Scenarzysta i reżyser. Ma 15 lat doświadczenia w tworzeniu form fabularnych. Założyciel szkoły filmowej OFFmaster.

Nikodem Pikczers



Montażysta, kostiumograf i specjalista od efektów specjalnych w filmie.

Patrycja Pulit



Aktorka i reżyserka. Specjalistka od prowadzenia aktorów na planie.

Jakub Ropek



Filmowiec i specjalista od generowania materiałów filmowych w AI

AQUALESSIA na spotkaniu z fanami na premierze filmu CHALLENGE



KONTAKT DO PRODUKCJI

Aneta Brenti

535-888-477

contact@villawieliczka.com

Wiktor Obrok

790-690-910

offmasteronline@gmail.com