به نام خالق هنر

طرح اجمالی مجموعه‌ی پویانمایی «زادهٔ طوفان»(Stormborn)

فصل نخست (۱۰ قسمت ۲۲ دقیقه‌ای)

- توسعه و تولید: شرکت پویانمایی سودای خیال مانا (واحد فناور ایرانیمیشن)
- مرکز استقرار: پارک علم و فناوری چهارمحال و بختیاری
- شماره‌ی ثبت طرح و فیلمنامه: ۱۴۰۵۰۷۱۳۱۵

شناسنامه‌ی اثر در یک نگاه

- قالب: سریال پویانمایی داستانی پیوسته(Serialized Animation)
- تکنیک اجرایی: دوبعدی استایلایز با محوریت بازی کاراکتر(2D Character-Driven Animation)
- ژانر: فانتزی علمی اساطیری، ماجراجویانه و بقا (با تعلیق و طنز شخصیتی)
- زبان اصلی: فارسی
- مخاطب: نوجوانان ۱۳ تا ۱۸ سال (مخاطب هسته) با ظرفیت جذب جوانان تا ۲۲ سال(Young Adult)
- الهام‌های لحن و فضا: جهان سمی و قهرمان مخترع در «نائوسیکای دره‌ی باد»، سفر قهرمان و جهان چندملتی در «آواتار: آخرین بادافزار»
- وجه تمایز: بازآفرینی اساطیر شاهنامه (رستم، زال، سیمرغ) در جهانی پساآخرالزمانی و فناورانه، با ریتمی پرتعلیق

لاگ‌لاین

وقتی طوفان‌های رادیواکتیو شهری را در آستانه‌ی قحطی قرار می‌دهند، نوجوانی مخترع برای یافتن گرز اسطوره‌ای رستم راهی بیابانی مرگبار می‌شود؛ و هر قدم او را به این حقیقت نزدیک‌تر می‌کند که دشمنی که شهرش آماده‌ی جنگ با اوست، دشمن واقعی نیست.

خلاصه‌ی داستان

در «آراوند»، سرزمینی پساآخرالزمانی که بقای شهرهایش به سپرهای انرژی برخاسته از میراث باستانی وابسته است، «آریا»، نوجوان ۱۴ ساله‌ی مخترع، برای اثبات شایستگی خود به پدربزرگ مقتدرش، دوست صمیمی‌اش «بهرود» را طعمه می‌کند تا اسناد پدر گمشده‌اش را بدزدد. این خطا به گسست رفاقت، فرار آریا از شهر و بیداری یک هوش مصنوعی ممنوعه (دیوا) در بیابان می‌انجامد. همزمان، طوفان‌های رادیواکتیو مزارع شهر را می‌سوزانند و پدر آریا پس از ۷ سال اسارت بازمی‌گردد؛ پدری که قحطی و داغ فرزند او را در آستانه‌ی فرمان جنگ علیه قوم همسایه قرار داده است.

آریا برای نجات شهر از آزمون‌های کهن می‌گذرد تا به «گرز رستم» برسد؛ سفری که او را با پرسشی روبه‌رو می‌کند که پاسخش دشمن واقعی را عوض می‌کند، و بهایی دارد که هنوز نمی‌داند. (شرح طرح تفصیلی ۱۰ قسمت و گره‌گشایی پایان فصل، در جلسه و ذیل تعهد محرمانگی ارائه می‌شود).

ظرفیت اثر برای پلتفرم‌های پخش

فرصت در رده‌ی سنی نوجوان و جوان: پویانمایی سریالی و داستان‌محور برای مخاطب ۱۳ تا ۲۲ سال در عرضه‌ی داخلی محدود است. «زاده طوفان» برای همین مخاطب نوشته شده است: ماجراجویی پرتعلیق با قلبی عاطفی و جهانی برگرفته از اساطیر آشنا.

ساختار قابل دنبال کردن پیوسته: پیرنگ زنجیره‌ای است، تعلیق به‌تدریج بالا می‌رود و قسمت‌ها با نقاط عطف روایی بسته می‌شوند تا ادامه‌ی تماشا برای مخاطب طبیعی باشد.

جهانی با هویت بصری و اسطوره‌ای متمایز: آراوند بر پایه‌ی پنج بلوک فرهنگی ساخته شده که هر کدام نظام دفاعی و ابزار اساطیری خود را دارند؛ از گرز و سپر نوری تا ربات کروی دیوا و پرنده‌ی مکانیکی هما. این تنوع به اثر هویت بصری روشن می‌دهد و جهان را برای گسترش در فصل‌های بعد و محصولات جانبی (کمیک، اقلام دیجیتال) آماده نگه می‌دارد.

شخصیت‌های چندلایه و طنز طبیعی: قهرمان بی‌نقص نیست؛ اشتباه می‌کند و بهایش را می‌پردازد. رابطه‌ی آریا و بهرود ستون عاطفی داستان است، دیوا مدار معما و تعلیق، و هما موتور طنز موقعیت؛ ترکیبی که هم عمق عاطفی دارد و هم لحظه‌های شاخص برای معرفی اثر.

چهره‌های اصلی داستان

- **آریا (قهرمان نوجوان، ۱۴ ساله):** مخترعی با دست مکانیکی؛ مغرور و تشنه‌ی جلب احترام پدربزرگ. نقصش استفاده‌ی ابزاری از دیگران برای اثبات خود است و با بهایی سنگین به بلوغ می‌رسد.
- **فرامرز (پدر):** قهرمان نامدار بازگشته از ۷ سال اسارت زیر بار نفرین؛ پدری مقتدر که فشار قحطی و داغ فرزند، او را به ورطه‌ی خشونت و جنگ‌افروزی می‌کشاند.
- **دیوا (هوش مصنوعی باستانی):** رباتی کروی و معلق، حامل برنامه‌ی انقراض بشر؛ در مواجهه با کودکان، مدار محاسباتی‌اش دگرگون می‌شود.
- **بهرود (دوست و رفیق دیرینه‌ی آریا):** پسری ساده‌دل، شجاع و متخصص باروت و ابزارهای دست‌ساز؛ شخصیتی وفادار با زخم حقارت طبقاتی، و ستون عاطفی داستان.
- **آریانا (خواهر کوچک آریا، ۸ ساله) :** دختری پرانرژی و نترس؛ بازیگوشی کودکانه‌اش سدِ تنفر دیوا از انسان را می‌شکند.
- **هما (پرنده‌ی اسطوره‌ای):** همای استخوان‌خوار با پای مکانیکی؛ ادیب، پرمدعا و وفادار، منبع اصلی طنز موقعیت و همراه قهرمان.

دارایی‌های آماده و وضعیت کنونی پروژه

زیرساخت‌های اجرایی پروژه مدون شده و نمونه‌ی عینی قابل ارزیابی دارد:

۱. **سکانس انیمیشن رندرشده‌ی کامل (Proof of Concept):** سکانس کارگاه آریا (ورود هما، تعاملات روایی، ریتم طنز و فرآیند بیداری دیوا) به‌طور کامل متحرک‌سازی و رندر شده و برای ارزیابی کیفیت بازی کاراکتر و طراحی فضا در جلسه قابل نمایش است.

۲. **فیلمنامه‌ی کامل سه قسمت نخست:** نگارش و صحنه‌بندی کامل و قفل‌شده‌ی قسمت‌های ۱، ۲ و ۳ با دکوپاژ دقیق و استاندارد روز.

۳. **طرح تفصیلی کامل ۱۰ قسمت فصل اول:** سیناپس مدون و دارای توالی علت و معلولی مهندسی‌شده برای تمام قسمت‌های فصل اول.

٤. **کتابچه‌ی جامع جهان و کاراکترها (Series Bible):** پیش‌داستان ۵۰۰۰ ساله، اطلس بلوک‌های فرهنگی و نظام‌های دفاعی، قوانین فناوری و جادو، و اساطیر.

٥. **پشتوانه‌ی حقوقی و ساختاری:** استقرار رسمی در پارک علم و فناوری تحت شرکت «سودای خیال مانا».

مدل‌های پیشنهادی همکاری

تیم پروژه آماده‌ی برگزاری جلسه‌ی ارزیابی ۳۰ دقیقه‌ای (حضوری یا مجازی) است، جهت:

۱. نمایش سکانس رندرشده و مشاهده‌ی نمونه‌ی کیفیت اجرایی.

۲. ارائه‌ی بسته‌ی کامل فیلمنامه‌ی سه قسمت نخست و طراحی‌های هنری.

۳. بررسی مدل‌های همکاری: پیش‌خرید حقوق پخش(SVOD Pre-Buy) ، مشارکت در تولید (Co-Production) یا سرمایه‌گذاری مرحله‌ای.

برنامه‌ی تولید، زمان‌بندی تحویل و چارچوب مالی در جلسه ارائه می‌شود.

راه‌های ارتباطی

- خالق و مدیر پروژه: حسین فتحی‌هفشجانی
- تلفن تماس: ۰۹۹۲۳۵۲۰۷۴۲
- رایانامه:hosseinfathi400@gmail.com
- نشانی استودیو: چهارمحال و بختیاری، شهرکرد، میدان جهاد دانشگاهی، پارک علم و فناوری، شرکت پویانمایی سودای خیال مانا (واحد فناور ایرانیمیشن)