

به بهانه پخش نوروزی مسابقه «کهکشان»

مهمانی کهکشانی هادر نوروز

نیره رضایی مطلق
گفت و گو

برخی کارشناسان معتقدند که تلویزیون برای بقا در عصر جدید نیاز به طراحی و برگزاری مسابقات رقابتی و پرهیجان دارد. در ضرورت وجود این نوع برنامه‌ها در تلویزیون هیچ شکلی نیست، چراکه این برنامه‌ها باعث فعال شدن ذهن افراد و ایجاد نشاط در فضای جمعی می‌شود. اما در کنار جذابیت همیشگی مسابقات تلویزیونی استفاده از فناوری‌های نوین به تنوع و جذابیت این مسابقات افزوده است. در سال‌های اخیر با رشد و گسترش فناوری واقعیت افزوده (AR) و واقعیت مجازی (VR) تولیدات تلویزیونی نیز به استفاده از این فناوری رفته است. یک نمونه بارز و موفق که این روزها می‌شود به آن استناد کرد مسابقه تلویزیونی «کهکشان» است که به کمک این فناوری بینندگان و شرکت کنندگان به صورت همزمان با چالش‌های تازه‌ای روبرو می‌شوند. این مسابقه که با اجرای سپند امیرسلیمانی در فصل دوم، روی آنتن رفته است تلاش کرده در این فصل به جای مجری محوری در طول بازی از بازیگرانی در هر بخش مسابقه استفاده کند که به روایتگری پرداخته و به شرکت کنندگان برای پیدا کردن گوی طلایی کمک می‌کند. در این فصل از مسابقه «کهکشان» شاهد استفاده درست از بازیگران هستیم. علاوه بر سپند امیرسلیمانی که مجری این مسابقه است، بازیگران دیگری هم در مسابقه «کهکشان» حضور دارند اما حضورشان در این مسابقه که از روایتی داستانی بهره می‌برد از جنس همان شغل خودشان یعنی بازیگری است.

طراحی اولین مسابقه تعاملی تلویزیونی

کمیل سوهانی، تهیه‌کننده مسابقه «کهکشان» با اشاره به ایده اصلی این مسابقه می‌گوید: سرگروه طراحی این مسابقه محمدصادق باطنی است. هدفمان این بود مسابقه‌ای بسازیم که با قالب مسابقه‌های تلویزیونی این روزها فرق داشته باشد. مخاطب تلویزیون سال‌ها قالب اصلی مسابقات تلویزیونی را با یک استیج و یک سلبریتی تخته‌شاسی در دست روی آن استیج شناخته است که در فضایی به ظاهر رقابتی سوالاتی را از تعدادی شرکت‌کننده می‌پرسد. البته این سک نوع از ده‌ها نوع مسابقات تلویزیونی است که در یک قالب خاص محدود شده است.

وی درباره فصل دوم این مسابقه توضیح می‌دهد: در فصل دوم مجری مسابقه در یک اتاق فرمان حضور دارد و از این اتاق بین شرکت‌کنندگان و بازیگران هر بخش ارتباط برقرار می‌کند، البته بر روی موضوع زمان و همچنین خطاهای شرکت‌کنندگان نظارت هم دارد و سعی می‌کند فضای هیجانی و رقابتی‌ای را در طول مسابقه ایجاد کند. سوهانی می‌افزاید: در هر قسمت این مسابقه یک گروه پنج نفره خانوادگی به همراه مجری وارد فضای مسابقه می‌شوند. شرکت کنندگان در این مسابقه سفری را در دل تاریخ آغاز کرده و دوره‌های مختلف تاریخ ارتباطات از گذشته تا آینده را پشت سر می‌گذارند. برای هر دوره تاریخی، اتاق‌هایی در نظر گرفته شده که یکی از شرکت کنندگان با ورود به آن با چالش‌هایی دست و پنجه نرم خواهد کرد. برای غلبه بر این چالش‌ها، شرکت‌کنندگان نیازمند توانمندی‌هایی در زمینه همکاری گروهی، تمرکز، قدرت فیزیکی، خلاقیت، حافظه و همچنین مهارت استفاده از تکنولوژی‌های نوین ارتباطی هستند. تهیه‌کننده مسابقه «کهکشان» با اشاره به پخش این مسابقه در نوروز و ماه مبارک رمضان تاکید می‌کند: برای فصل دوم روی اشکالات و ضعف‌های فصل اول این برنامه کار کردیم و حتی با افراد زیادی هم مشورت شد تا فصل دوم متفاوت باشد و مخاطب خود را جذب کند. با این حال سوهانی فصل اول را شروع یک تجربه متفاوت دانسته می‌گوید: وقتی ژانر جدیدی تجربه می‌شود باید به آن زمان داد تا جای خود را باز کند و مخاطبش را جذب کند.

دوری آمیخته به واقعیت مجازی

وی درباره جزئیات این دکور اضافه می‌کند: در هر اتاق یک دوربین مداربسته و یک اسپیکر داریم و سپند امیرسلیمانی که در اتاق فرمان حضور دارد از این طریق با همه شرکت‌کننده‌ها در ارتباط است و

می‌افزاید: در این پروژه برنامه‌سازی گروه برای مدیریت بازی‌ها داشتیم که فضای بازی جذابیت لازم را داشته باشد و در مجموع ۲۵۰ نفر برای ضبط این برنامه درگیر بودند.

سفر به چهار کهکشان تاریخ ارتباطات

تهیه‌کننده مسابقه «کهکشان» با اشاره به محتوای مسابقه متذکر می‌شود: ما می‌خواستیم در این مسابقه یک عقبه نظری هم داشته باشیم. بنابراین برای فصل اول تصمیم‌مان این بود که فضا را به سمتی ببریم که مخاطب و شرکت‌کننده‌ها در این مسابقه با تاریخ ارتباطات آشنا شوند. ما چهار کهکشان داریم که هر کدام یکی از اعصار تاریخ ارتباطات است. کهکشان اول زمانی است که ارتباطات بشر بر اساس گوش و چشم بوده. کهکشان دوم زمانی بود که ارتباطات بشر بیشتر سمت دیجیتال یعنی تلفن و تلویزیون و بازی‌های کامپیوتری رفته و در کهکشان آخر که اکنون و آینده را در بر می‌گیرد، ارتباطات بشر بیشتر بر مبنای فضای مجازی است.

وی می‌افزاید: داستانی که ما طراحی کردیم بر مبنای یک ماشین زمان است. ماشینی که در خانواده مجری آن را اختراع کردند که این ماشین زمان وسیله‌ای است که شرکت‌کننده‌های ما را به سفر در زمان می‌برد. سفر به زمان‌ها و مکان‌های مختلفی که در هر کدام

چنین اتفاقی هم تاکنون در تلویزیون رخ نداده است. ۱۳ اتاق داریم و از لحاظ ژانر رئالیتی، تمام تلاش‌ها صورت گرفته است که اتفاقات واقعی باشد. سوهانی استفاده از فناوری واقعیت افزوده را مهمترین ویژگی این مسابقه دانسته ادامه می‌دهد: داد، واقعیت افزوده AR به معنای اضافه کردن چیزی است که در آن گرافیک، صدا و باز خورد لمسی به جهان طبیعی ما اضافه می‌شود. در این مورد بر خلاف واقعیت مجازی که شما در یک محیط کاملاً مجازی VR هستید، واقعیت افزوده از محیط طبیعی شما استفاده کرده و به سادگی اطلاعات مجازی را در بالای آن قرار می‌دهد. تهیه‌کننده مسابقه «کهکشان» اظهار امیدواری کرد که این مسابقه در ایام نوروز و ماه مبارک رمضان مورد استقبال قرار بگیرد چرا که با تکنولوژی‌ترین مسابقه تلویزیونی و ترکیب یک نمایش و مسابقه در کنار هم تولید شده است. وی در پاسخ به این پرسش که چرا سپند امیرسلیمانی در این فصل جای نیما فلاح را گرفته است، توضیح می‌دهد: تصمیم ما بر این بود که در هر فصل یک فرد جدید به عنوان مجری و کسی که از دل تاریخ رمزگشایی می‌کند حضور داشته باشد، به همین منظور تغییر در مجری را داشتیم، در این راستا نیز گزینه‌های مختلفی مورد مذاکره بود که نهایتاً با سپند امیرسلیمانی به توافق رسیدیم.

سوهانی با بیان اینکه در این ۲۶ قسمت فصل دوم سعی کردیم از بازیگران و ورزشکاران به عنوان شرکت‌کنندگان استفاده کنیم،