

واکنش طراح مسابقه «کهکشان» به کپی‌برداری خارجی

محمداصادق باطنی طراح مسابقه «کهکشان» گفت: در این مسابقه به جای کپی‌برداری مطلق که این روزها هم خیلی مد شده است ابتدا خودشان طراحی کرده‌اند و بعد سراغ آثار خارجی رفته‌اند.

به گزارش سایت خبری پرسون، مسابقه تلویزیونی «کهکشان» با ترکیب فضای نمایشی و مسابقه‌ای به عنوان برنامه ویژه شبکه پنج سیما، در ایام نوروز ۱۴۰۱ هر شب از این شبکه پخش خواهد شد. این مسابقه مدتی است روی آنتن رفته است و حالا در تدارک برنامه نوروزی است.

محمداصادق باطنی، طراح و کارگردان هنری مسابقه «کهکشان» درباره این برنامه گفت: ایده تولید برنامه «کهکشان» در سال ۱۳۹۷ شکل گرفت و پس از تکمیل مراحل طراحی در مرکز نوآوری رسانه، مورد پسند مسئولان شبکه پنج سیما واقع شد. در نهایت مراحل پیش تولید و ساخت دکور و نیز طراحی اپلیکیشن برنامه از زمستان ۱۳۹۹ آغاز شد و نهایتاً قسمت اول برنامه آبان ماه ۱۴۰۰ از شبکه پنج سیما پخش شد.

نیم فلاح هم نقش مجری و هم بازیگر

باطنی درباره گونه مسابقه داستانی برنامه توضیح داد: در تولیدات تلویزیونی، مسابقه و نمایش همواره دو گونه تفکیک شده هستند. یکی از ماجراجویی‌های تیم تولید در طراحی این برنامه تلفیق فضای ریلیتی با فضای نمایشی بود. آن هم فضای نمایشی علمی-تخیلی، به این صورت که مجری برنامه نیم فلاح نقش یک مرد ۴۰ ساله در سال ۱۵۰۰ به نام پارسا عالمی را بازی می‌کند که پدرش در نخستین آزمایش ماشین زمان گم شده است. حالا او باید از مجموعه‌ای از نشانه‌ها رمزگشایی کند تا بتواند پدر خود را بیابد. برای این کار هر قسمت به کمک یک گروه ۵ نفره به ۴ دوره تاریخی سفر کرده و با گذر از چالش‌ها مسیر را برای رمزگشایی از این نشانه‌ها هموارتر می‌کند. گرچه تلفیق این فضای داستانی با فضای واقع‌گرایی یک مسابقه، تجربه‌ای دشوار بود اما تلاش خود را کرده‌ایم که روز به روز ترکیب بهتری از این دو مدیوم در کنار هم به تصویر بکشیم. بخش مهمی از این سختی هم روی دوش نیم فلاح بوده که بدون وجود الگویی قبلی باید دو نقش مجری و بازیگر را کنار هم قرار می‌داد که تا کنون توانسته نمره قبولی را از بسیاری از مخاطبان برنامه دریافت کند.

طراح مسابقه «کهکشان» درباره بُعد تعاملی برنامه افزود: یکی دیگر از نوآوری‌هایی که در مسابقه «کهکشان» به دنبال آن بودیم، ایده صفحه موازی بود که با قابلیت AR در اپلیکیشن برنامه مخاطب هر قسمت می‌تواند با شرکت در چالش‌هایی همزمان، همزمان با شرکت کننده‌ها به رمزگشایی از نشانه‌ها بپردازد. با ظهور مفهوم متاورس تکنولوژی‌هایی نظیر AR، VR و MR وارد مرحله تازه‌ای شدند که در این برنامه از آخرین ابزارهای مبتنی بر این تکنولوژی استفاده شده است و کل این اتفاقات توسط یک گروه جوان ایرانی محقق شده است. چه در داخل مسابقه که در چند چالش ابزارهایی همچون دستگاه آکیولوس شرکت متا و همچنین دستگاه کینکت مایکروسافت مورد استفاده قرار گرفته‌اند و چه در اپلیکیشن مخاطب که از قابلیت واقعیت افزوده و صفحه موازی برای مشارکت هرچه بیشتر مخاطب در مسابقه استفاده شده است.

«کهکشان» کپی برداری مطلق نیست

باطنی درباره کپی بودن یا اصل بودن مسابقه کهکشان تشریح کرد: داستان، آیتم‌ها، معماری و همچنین رقابت همزمان AR کهکشان، جزء نوآوری‌هایی است که برای اولین بار در ایران و حتی جهان در یک مسابقه تلویزیونی استفاده شده است. اما در بخش‌های مختلف برنامه برای کاهش آزمون و خطا از مسابقه‌های مشابهی الگوبرداری شده است. مسابقه کریستال میز انگلیس و مسابقه فورت بویارد فرانسه از معروف‌ترین مسابقه‌هایی هستند که در طراحی مراحل مسابقه از آنها الگوبرداری شده است. در واقع ما در «کهکشان» به جای کپی برداری مطلق که این روزها هم خیلی مد شده است و افراد با افتخار از آن یاد می‌کنند، ابتدا طراحی خود را تکمیل کرده‌ایم و سپس برای تکمیل طراحی به سراغ بررسی مسابقه‌های خارجی رفته‌ایم.

وی اضافه کرد: به ویژه در بخش طراحی مراحل یا Level Design از مسابقه‌های نام برده الگوبرداری کرده‌ایم. به همین دلیل است که شما هیچ‌یک از آیتم‌های این برنامه را نمی‌توانی در مسابقه دیگری در هیچ کجای جهان پیدا کنی. گرچه روند پیشرفت مراحل مسابقه مشابه یکی دو مسابقه خارجی است.

تصویر کشیدن ایران باستان و ایران دوران صفویه

کارگردان هنری مسابقه «کهکشان» درباره مخاطبان برنامه بیان کرد: در طراحی این مسابقه تلاش خود را کرده‌ایم که طیف گسترده‌ای از مخاطبان را در نظر بگیریم. با به تصویر کشیدن ایران باستان و ایران دوران صفویه، تا نوستالژی بازی‌های دهه شصت تا فضای پیشرفته آینده و تکنولوژی‌های روز و همچنین حضور شرکت کنندگان از سنین مختلف تلاش کرده‌ایم تا مخاطبینی با سنین و ذائقه‌های مختلف را درگیر کنیم.

وی با محور قرار دادن نوجوانان در این مسابقه عنوان کرد: با توجه به ژانر علمی تخیلی برنامه، دنباله دار بودن آیتم‌های برنامه در پی همدیگر، تلفیق فضای قصه‌گو و واقع‌گرا، استفاده از تکنولوژی‌های نوین، پررنگ بودن بُعد فیزیکی چالش‌های برنامه و شاید از همه مهم‌تر قابلیت واقعیت افزوده

اپلیکیشن برنامه، تلاش کرده‌ایم که مخاطب نوجوان را بیشتر درگیر آیتم‌های این برنامه کنیم. آمارها هم نشان می‌دهد که بیشترین میزان مخاطب برنامه از بین همین نوجوانان زیر ۱۸ سال است که با توجه به کم بودن تولیدات ویژه نوجوانان، این موضوع یکی از افتخارات ماست که بتوانیم برای پر کردن سبد مصرف فرهنگی نسل جدید کاری کرده باشیم.

نسل جدید مخاطب «کهکشان» است

وی اضافه کرد: ضمن اینکه یکی از اهداف ما از ابتدا طراحی یک بسته بندی هویتی برای مخاطبان برنامه بود که بتوانند کهکشانی بشوند و در محدوده هویتی طراحی شده برنامه کنشگری داشته باشند که بازخوردهای اولیه تا اینجای برنامه نشان می‌دهد که در مواجهه با برخی از مخاطبان نسل جدیدمان موفق به دستیابی به این هدف شده‌ایم. گرچه راه فراوانی در پیش داریم.»

مسابقه کهکشان از آبان ۱۴۰۰ پا به آنتن شبکه پنج سیما گذاشته است و بناست با حال و هوایی متفاوت در ایام نوروز هر شب از شبکه پنج سیما پخش شود. تهیه کننده برنامه کمیل سوهانی، کارگردان برنامه محمد درخشان، سردبیر برنامه فاطمه دلاوری، مدیر تولید و جانشین تهیه برنامه بهراد رضازاده، طراح اپلیکیشن و بازی‌های دیجیتال برنامه مهدی آتش جام، تدوینگر برنامه بهروز یآوری و طراح دکور برنامه شهرام قاسمی است.

منبع: مهر